

# TALLER APRENDIZAJE ALFIN / AMI BASADO EN EL JUEGO

**XORNADA DE FORMACIÓN  
BIBLIOTECA CREATIVA 2021/2022**

**FELICIDAD CAMPAL  
ANA ORDÁS**



# **FELICIDAD CAMPAL**

AYUDANTE DE BIBLIOTECAS EN LA  
BIBLIOTECA PÚBLICA DEL ESTADO EN  
SALAMANCA Y ESPECIALISTA EN  
ALFIN/AMI



**¿Quiénes somos?**

# **ANA ORDÁS**

AUTÓNOMA EN EL CAMPO DE LA  
COMUNICACIÓN/MARKETING DIGITAL  
Y PENSAMIENTO LÚDICO EN  
BIBLIOTECAS



**1<sup>a</sup> PARTE**  
**ALFIN /**  
**AMI**

ALFABETIZACIÓN  
MEDIÁTICA E  
INFORMACIONAL

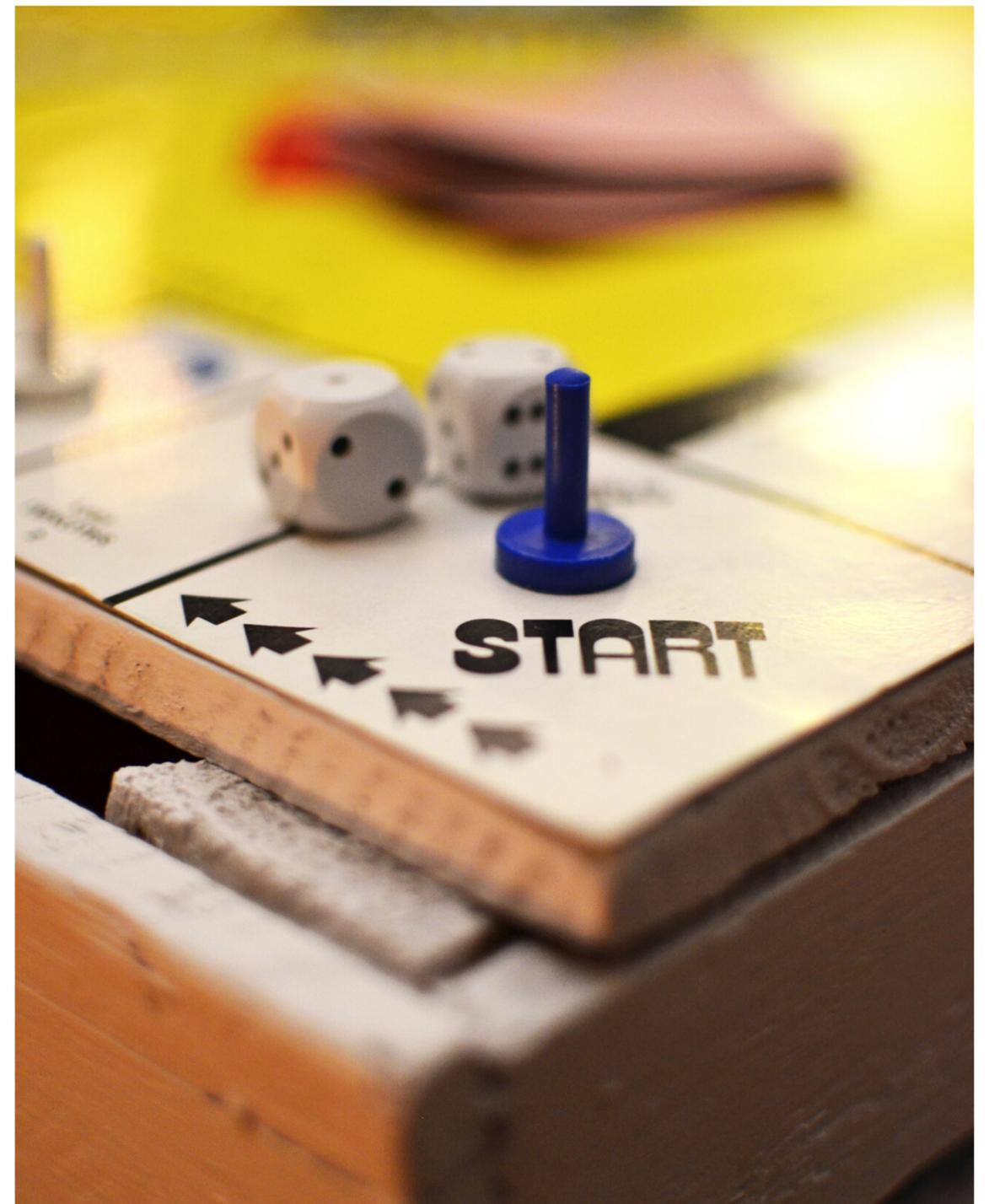
**2<sup>a</sup> PARTE**  
**JUEGO /**  
**ABJ**

APRENDIZAJE BASADO EN  
JUEGO

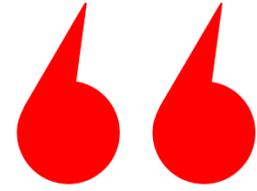
# VUESTRO TURNO

**APRENDIZAJE AMI A  
TRAVÉS DEL JUEGO**

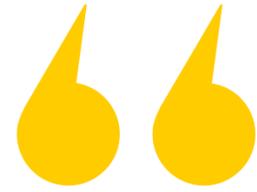
Cada grupo dispondrá de un juego del área temática asignada para evaluar.



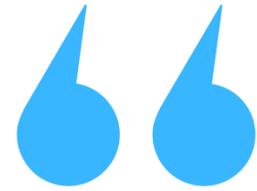
# ¡SORPRESAS!



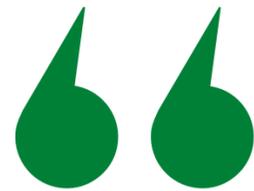
VIVE LA VIDA LORCA



ME IMPORTA UNA GAITE



NERUDA SUERTE LA MÍA



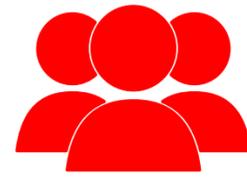
ERES MI PUNTO FUERTES

# 1 MINUTO

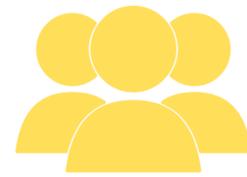
LEVANTAROS Y FORMAR GRUPOS DE UN MÁXIMO DE 5 PERSONAS CON EL MARCAPÁGINAS DEL MISMO COLOR



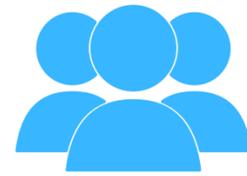
# BLOQUES TEMÁTICOS



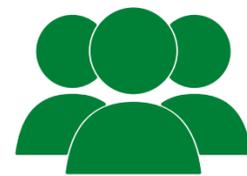
**SHERLOCK - 2 GRUPOS DE 5 PERSONAS**  
ACCESO, USO Y PRESERVACIÓN DE LA  
INFORMACIÓN



**TIME'S UP - 1 GRUPO DE 10 PERSONAS**  
NOTICIAS, MEDIOS Y PUBLICIDAD



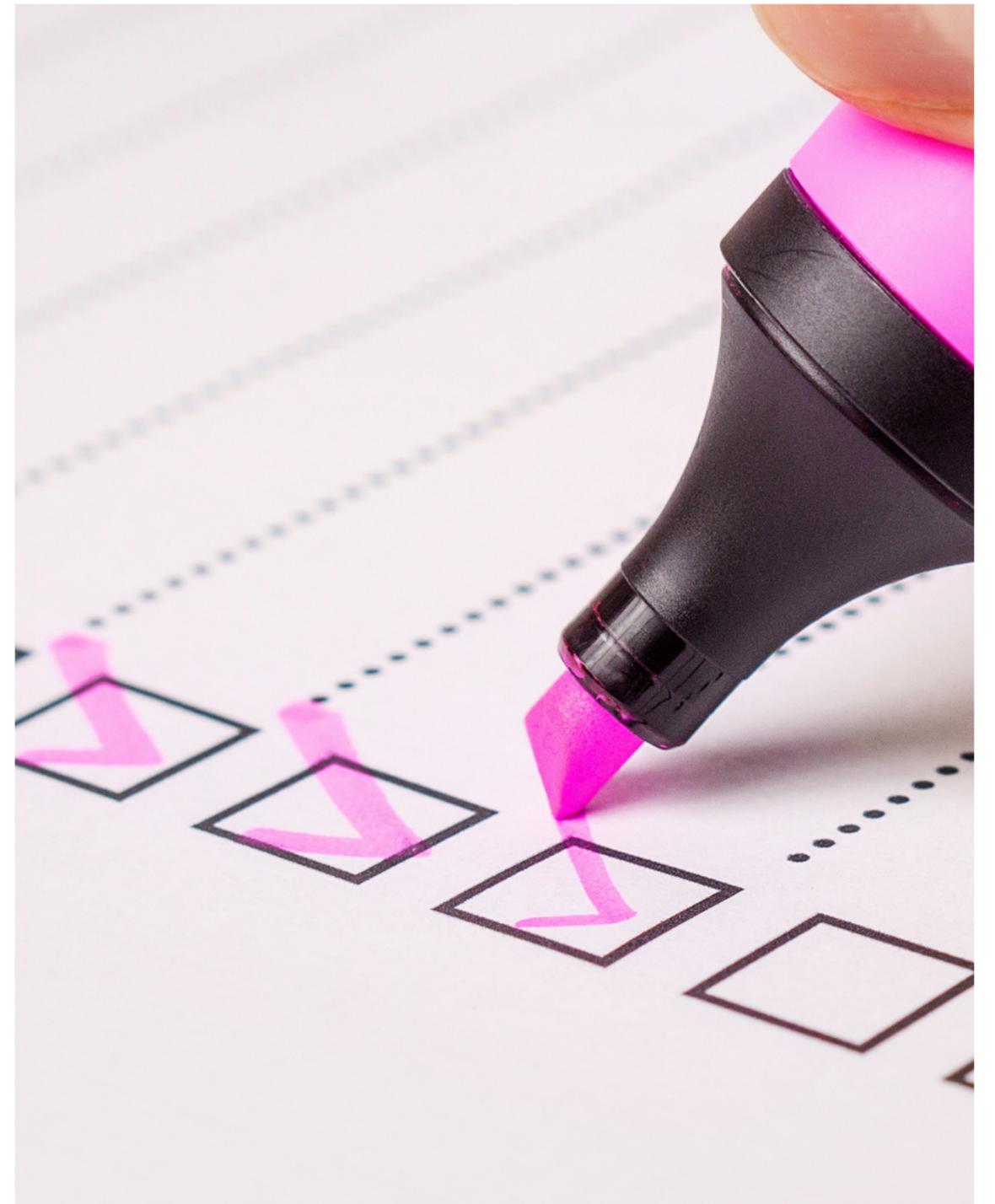
**SOSPECHOSOS INUSUALES - 1 GRUPO  
DE 10 PERSONAS** ÉTICA Y CONDUCTA



**CONCEPT - 1 GRUPO DE 10 PERSONAS**  
USO DE LA BIBLIOTECA

**A JUGAR**

**1 HORA Y MEDIA**



# Resumen habilidades y mecánicas

Acceso, uso y preservación de la información

## SHERLOCK

Reflexionar.  
Identificar la necesidad  
de información y  
comunicarla.  
Organizar información.  
Sacar conclusiones.  
razonables.

Memoria.  
Cooperación.  
Gestión de mano.  
Deducción.

Noticias, medios y publicidad

## TIMES'UP

Detectar fiabilidad y  
seriedad de medios  
de comunicación.  
Inmediatez.  
Objetividad.  
Toma de decisiones.

Límites de  
comunicación.  
Equipos.  
Limitador de  
tiempo.  
Memoria

## SOSPECHOS INUSUALES

Saber preguntar /  
investigar.  
Sacar conclusiones  
razonables.  
Eliminar prejuicios.  
Espíritu crítico.  
Adaptarse a la mayoría.

Cooperativo  
Límites de  
comunicación.  
Votación.  
Deducción.

Ética y conducta

## CONCEPT

Entender la CDU.  
Usar catálogos.  
Manejar la biblioteca.  
Identificar diferentes  
formatos de  
información.

Límites  
comunicación.  
Equipos.  
Deducción.

Uso de la biblioteca

# CONCLUSIONES

## ( 1 / 2 )

### **ALFIN-AMI**

Acceder , evaluar e identificar las fuentes de información, así como su obtención.

### **INTEGRACIÓN**

Sintetizar, resumir y comparar diferentes tipos de información de múltiples fuentes.

### **REFORMULACIÓN**

Adaptar, aplicar, diseñar y crear nuevo conocimiento, generando nueva información de forma digital.

# CONCLUSIONES

## ( 2 / 2 )

### COMUNICACIÓN

En los juegos, entender y explicar las reglas a otras personas es un forma de comprensión y transmisión de Info.

### COLABORACIÓN

Los juegos ayudan en el intercambio de información y la creación colaborativa de conocimiento.

### REFLEXIÓN

Analizar, identificar y cuestionar la información sobre la que se han tomado las decisiones para reflexionar.

# SORTEO

**1 EJEMPLAR DEL LIBRO**

Competencias mediáticas e informacionales : juego y aprendo /Felicidad Campal,  
Ana Ordás García.-- 1ª ed.-- Barcelona : Editorial UOC, 2021.  
149 p. : il. ; 18 cm.-- (El profesional de la información ; 52)  
D.L. B 5531-2021  
ISBN 978-84-9180-818-3

Alfabetización mediática  
Alfabetización informacional

El profesional de la  
información



**COMPETENCIAS MEDIÁTICAS  
E INFORMACIONALES:  
JUEGO Y APRENDO**

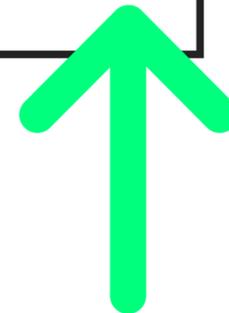
**FELICIDAD CAMPAL  
ANA ORDÁS GARCÍA**

 EDITORIAL UOC

# SORTEO



ME IMPORTA UNA GAITE 23



El profesional de la  
información



COMPETENCIAS MEDIÁTICAS  
E INFORMACIONALES:  
JUEGO Y APRENDO

FELICIDAD CAMPAL  
ANA ORDÁS GARCÍA

EDITORIAL UOC

**¡ GRACIAS !**

## CONTACTO

FELICIDAD CAMPAL

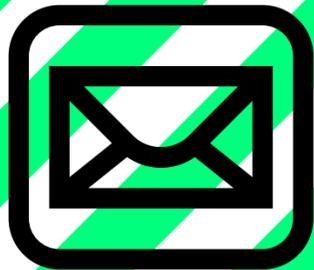
 fcampal@gmail.com

 @fcampal

ANA ORDÁS

 hola@anaordas.com

 @aordas



**ESTAMOS EN  
CONTACTO**