



Explorando la naturaleza en tu biblioteca a través de los juegos

XXII SEMINARIO DE CENTROS DE DOCUMENTACIÓN AMBIENTAL Y ESPACIOS NATURALES PROTEGIDOS

Ana Ordás. Junio 2023







MEJORA DEL APRENDIZAJE

"Beneficios cognitivos relacionados con la percepción, el conocimiento y su procesamiento. [Los juegos de mesa] nos ayudan a mejorar la forma en la que percibimos y captamos el conocimiento y cómo lo trabajamos y usamos para resolver problemas".

MEJORA DE LA CONVIVENCIA

Los juegos de mesa permiten un enfoque participativo, cooperativo e inclusivo, que contribuye al desarrollo de las competencias socioemocionales de las personas. Cuando jugamos, habitualmente nos emocionamos.

EL PODER DEL JUEGO

Las personas son las protagonistas

Juego: una actividad para resolver problemas desde una aproximación lúdica. Jesse Schell.
Es voluntario, tiene un objetivo, reglas y feedback.

Aprendizaje Basado en Juego (ABJ): los juegos como herramienta de mediación, facilitación y reflexión. Aprendizaje basado en la experiencia.

Gamificación o Ludificación: usar elementos de los juegos en actividades cotidianas para motivar a realizar un comportamiento deseado. Es una herramienta para construir hábitos.

¿Qué se puede hacer desde la biblioteca?

Crear una colección de juegos de mesa y hacer mediación lúdica:

- Ocio cultural
- Aprendizaje GBL/ABJ
- Experiencias ludificadas





INTERESES / TEMAS

Para dos
Abstractos
Eurogames
Narrativos
Rol

Fillers
Party games
Para todas las edades
¡Aquí hay tema!
En solitario

MECÁNICAS

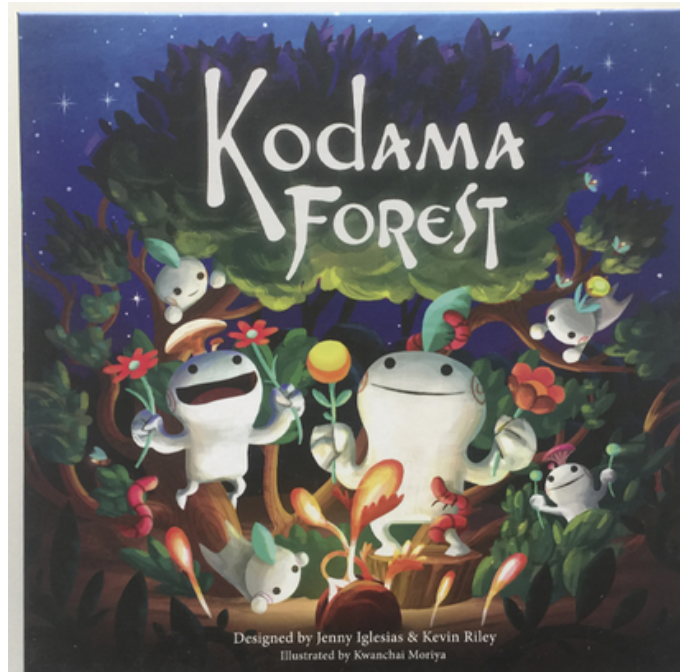
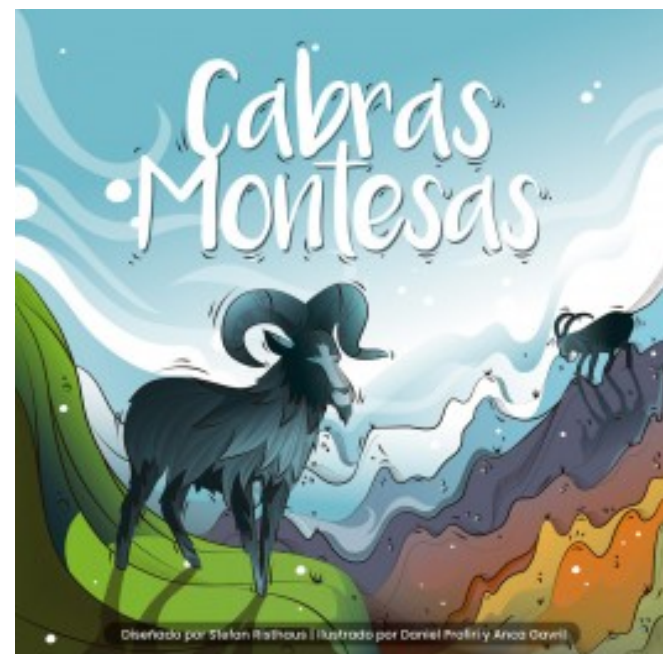
Narrativos
Tentar a la suerte
Roles ocultos
Votación
Actuar
Gestión de recursos

Pregunta-respuesta
Memoria
Gestión de mano
Cooperativos
Deducción e investigación
...

Juegos de mesa



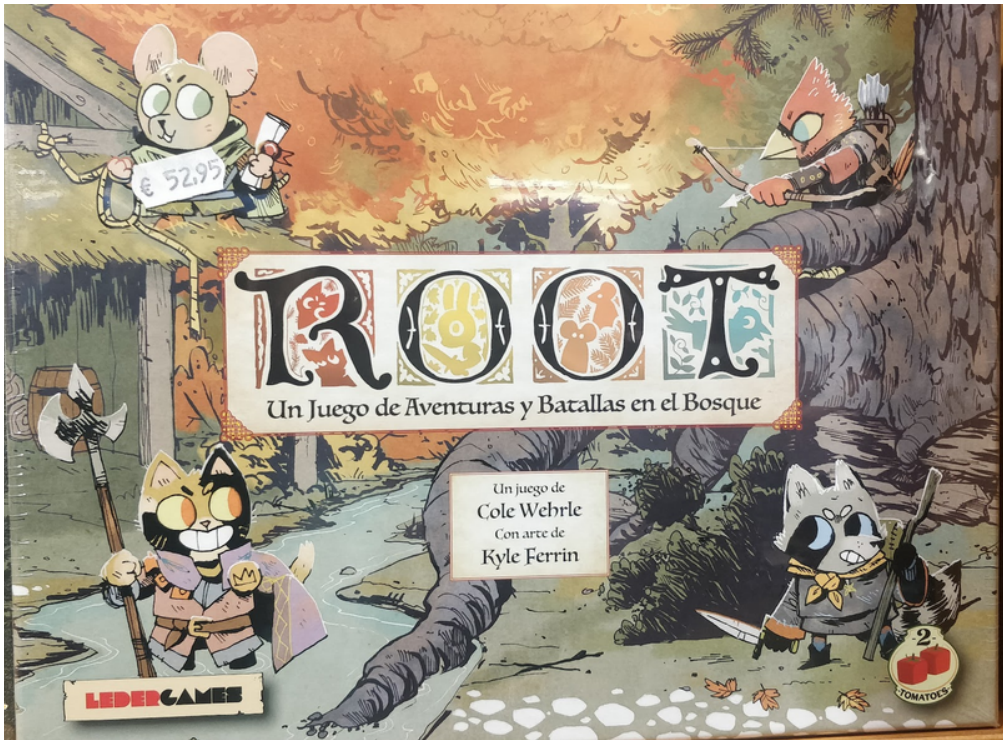
bebé a mordor



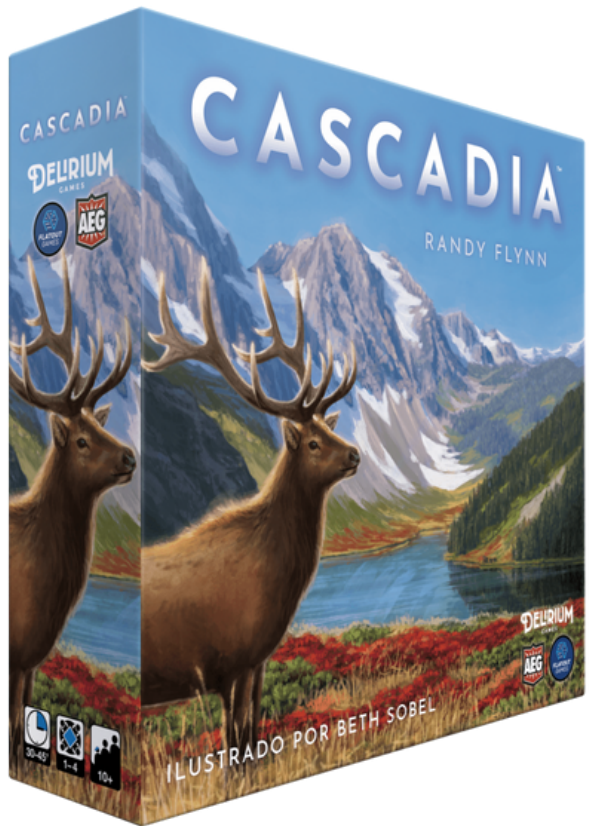
Juegos de mesa



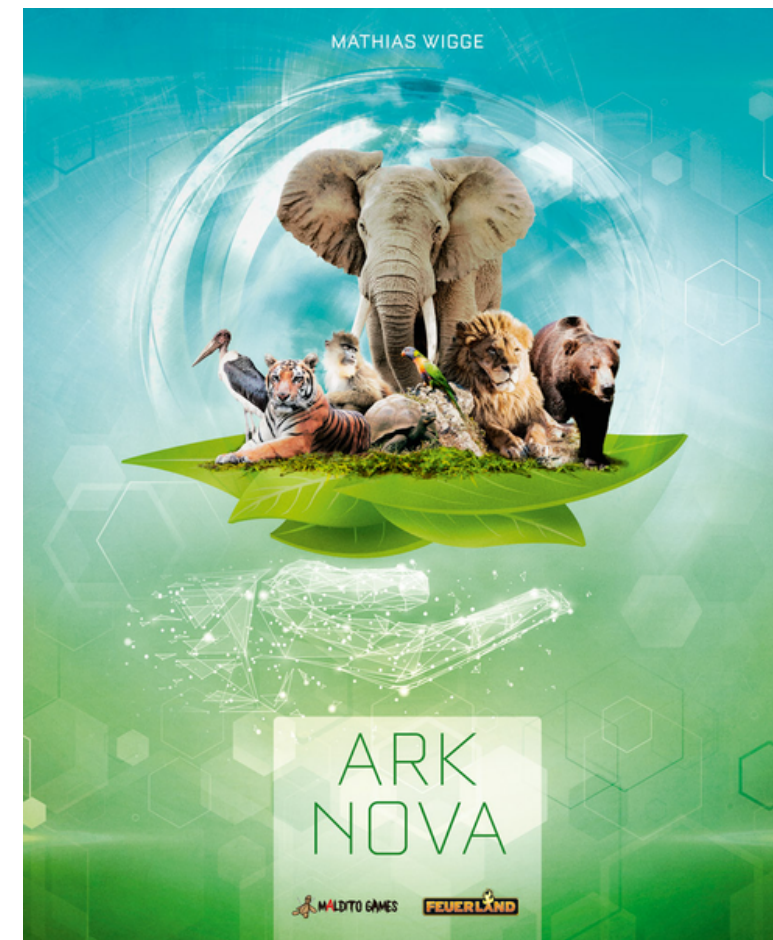
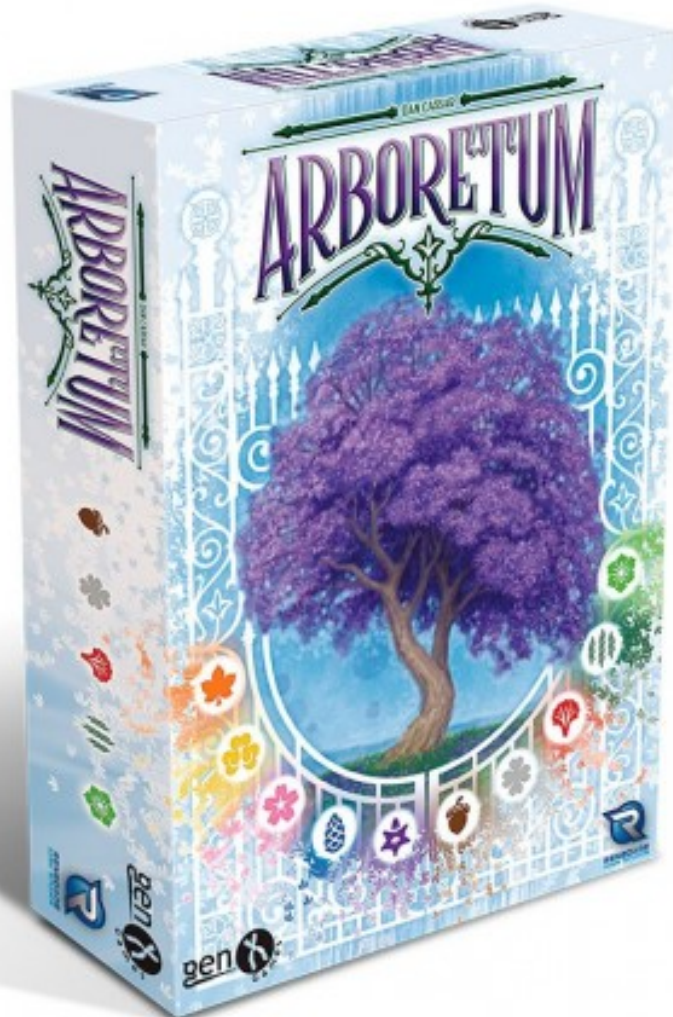
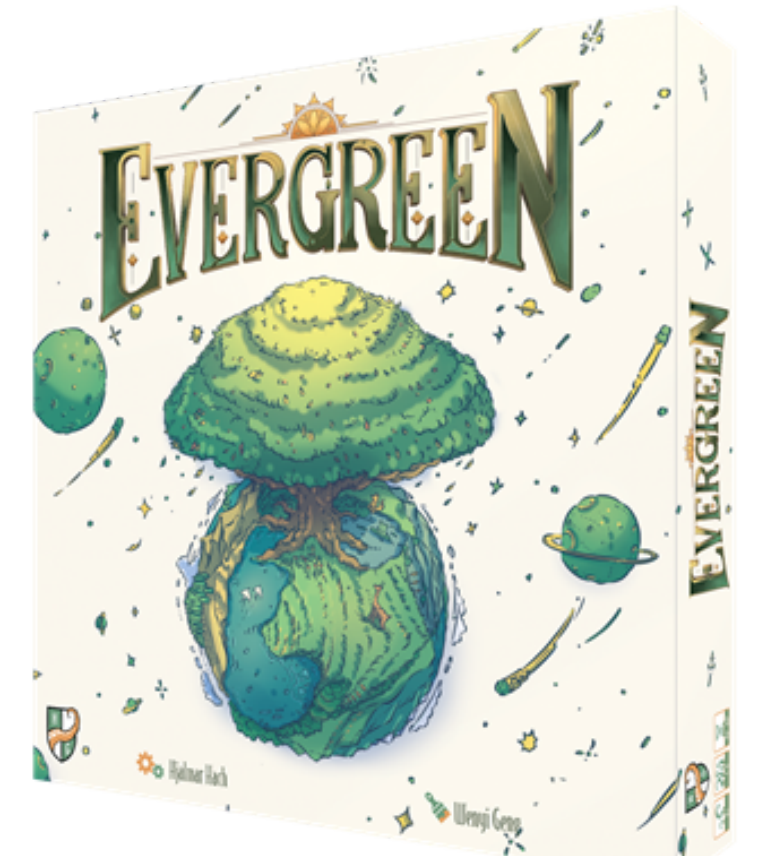
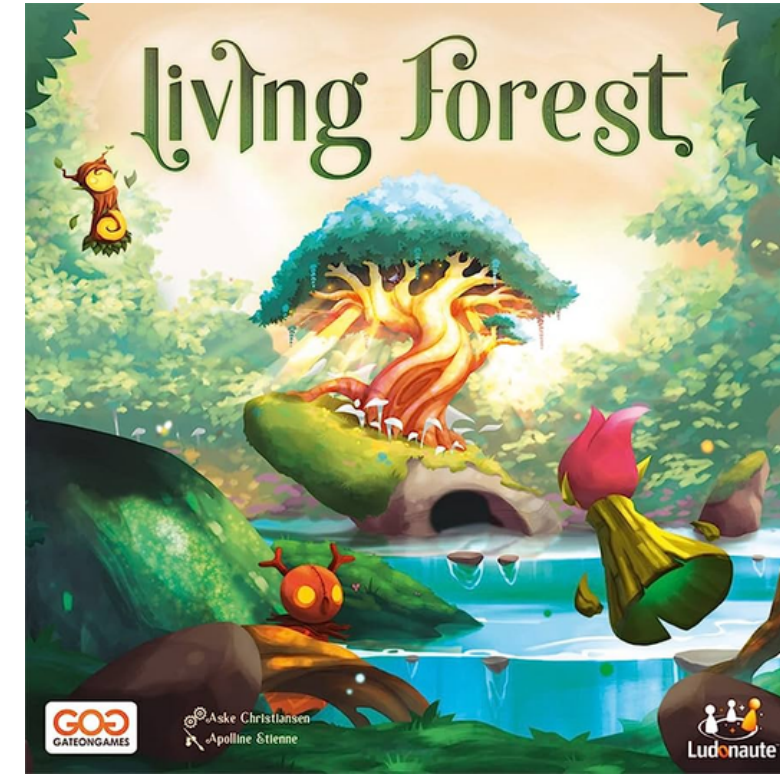
Juegos de mesa



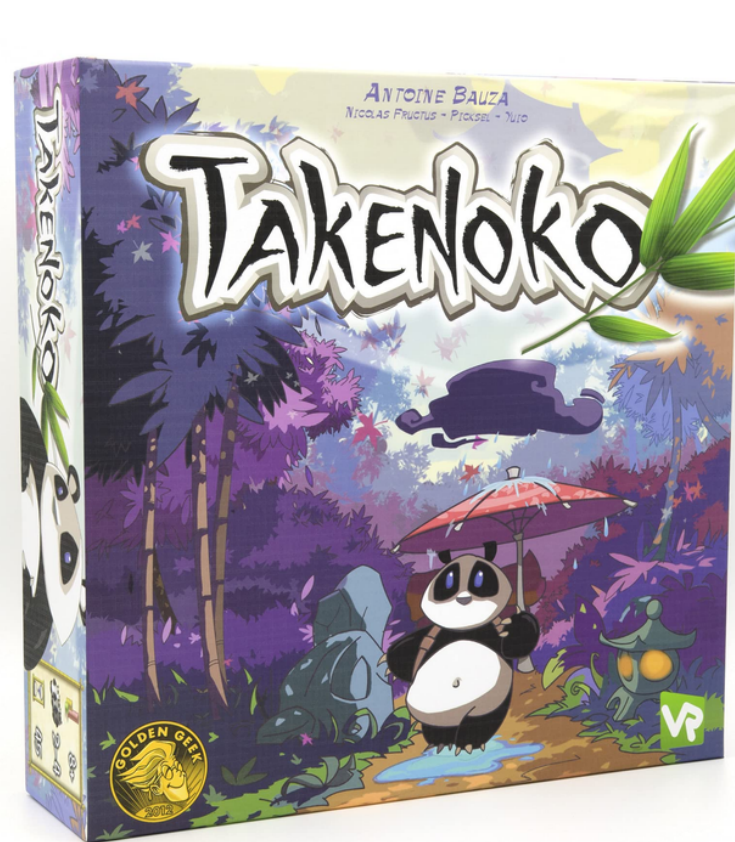
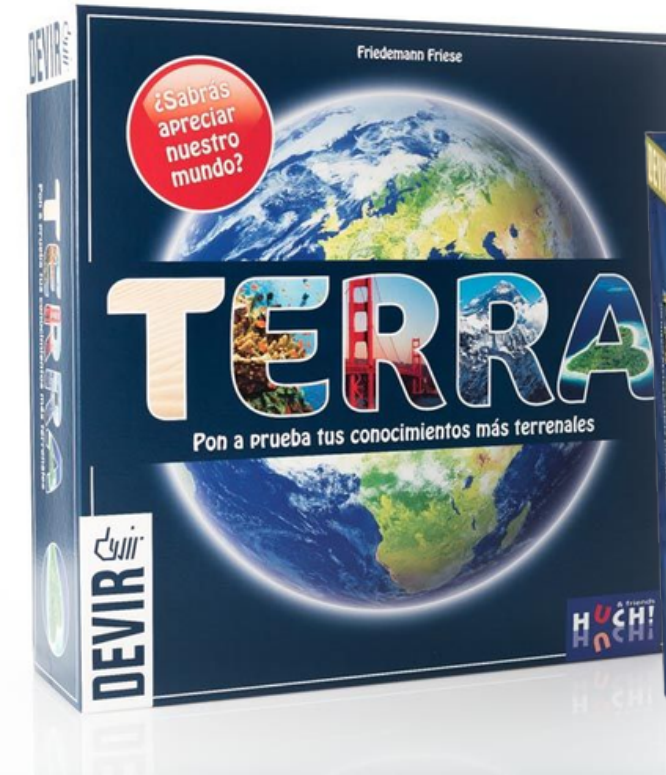
Design J.B. Howell Illustration Whitney Rader



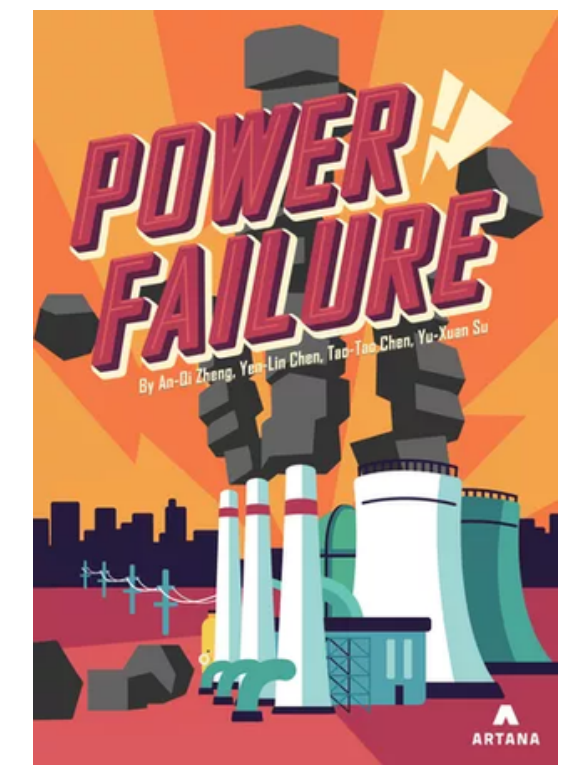
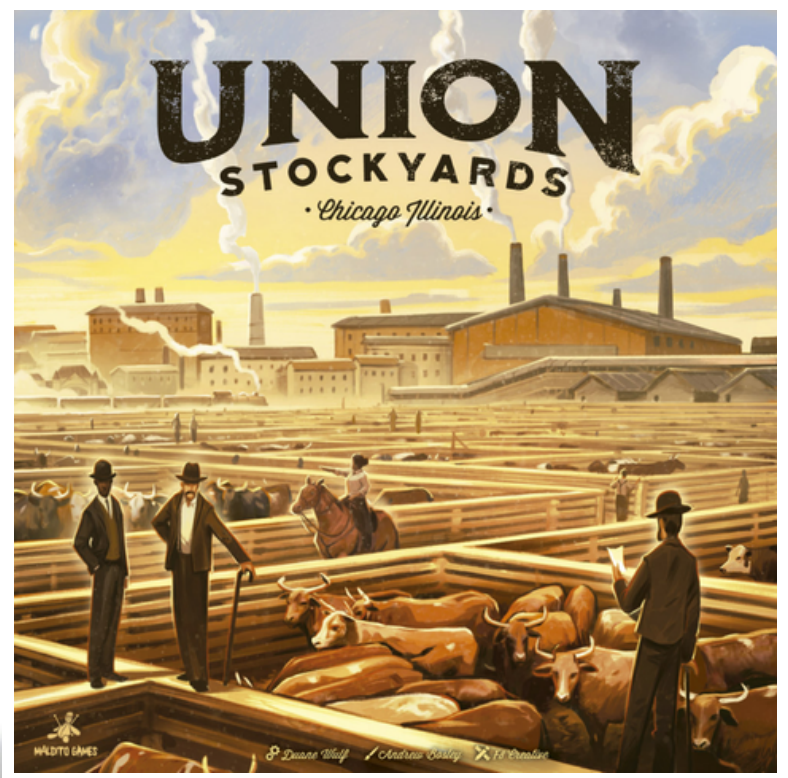
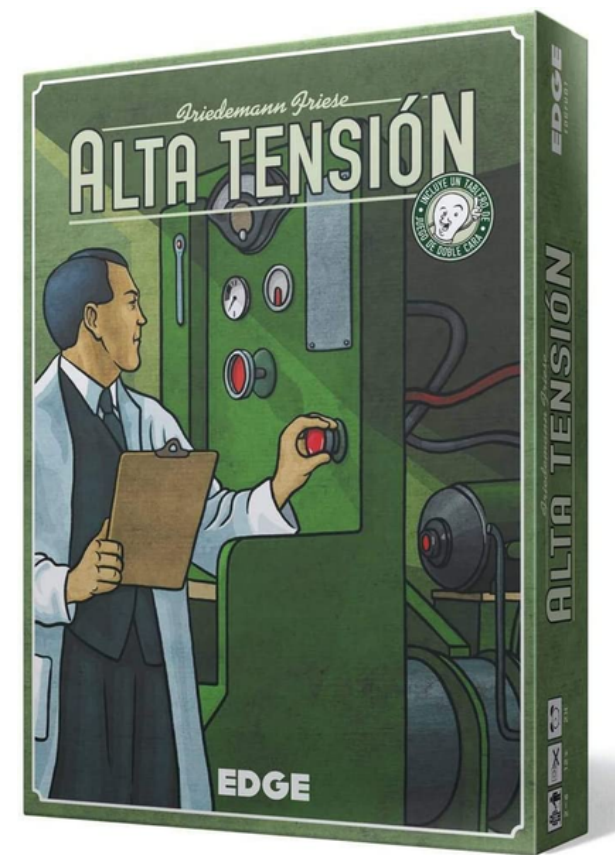
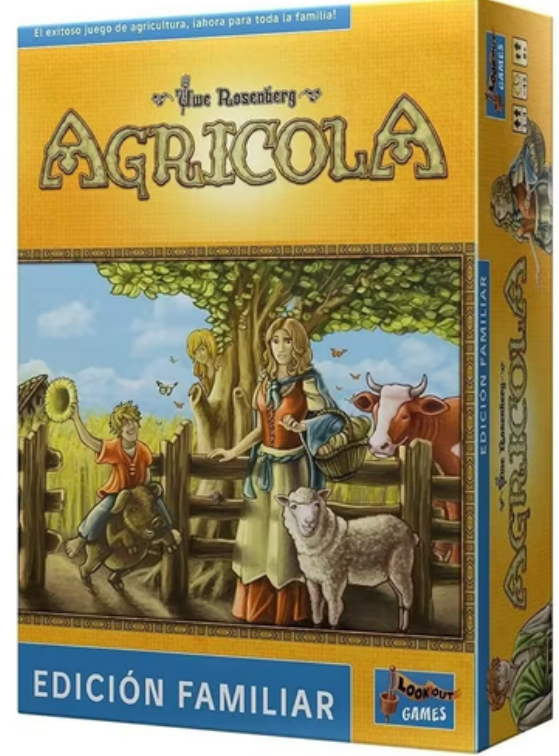
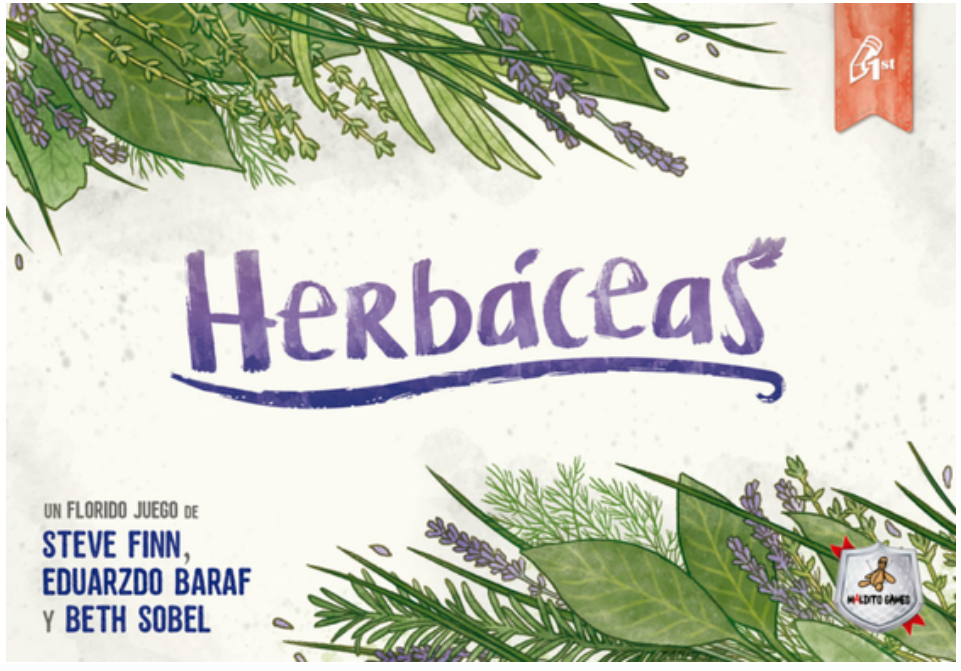
Juegos de mesa



Juegos de mesa



Juegos de mesa



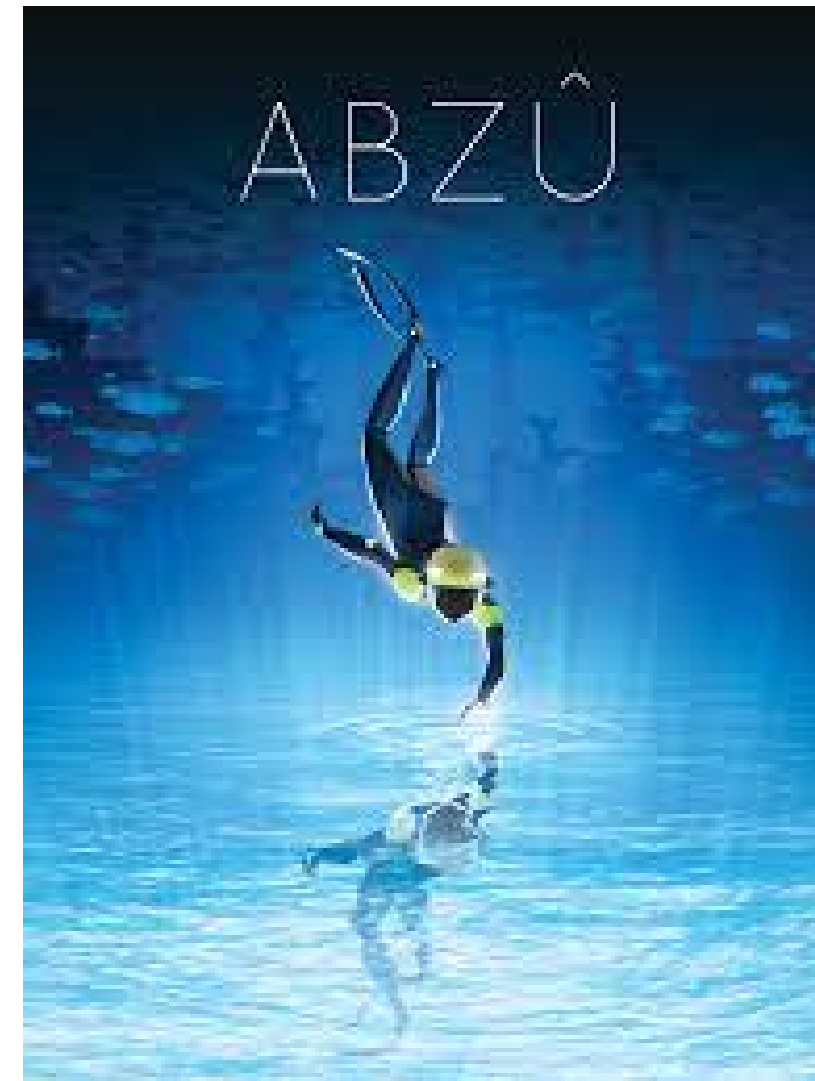
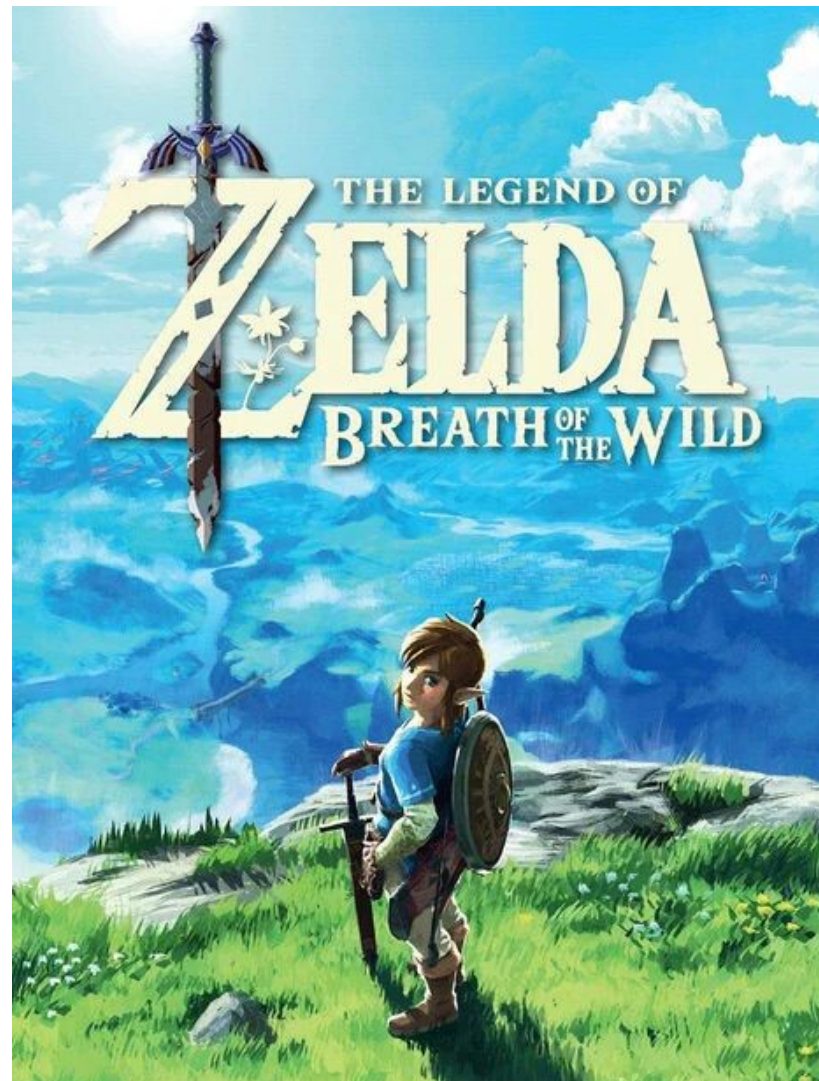
Juegos de mesa infantiles



bebé a mordor

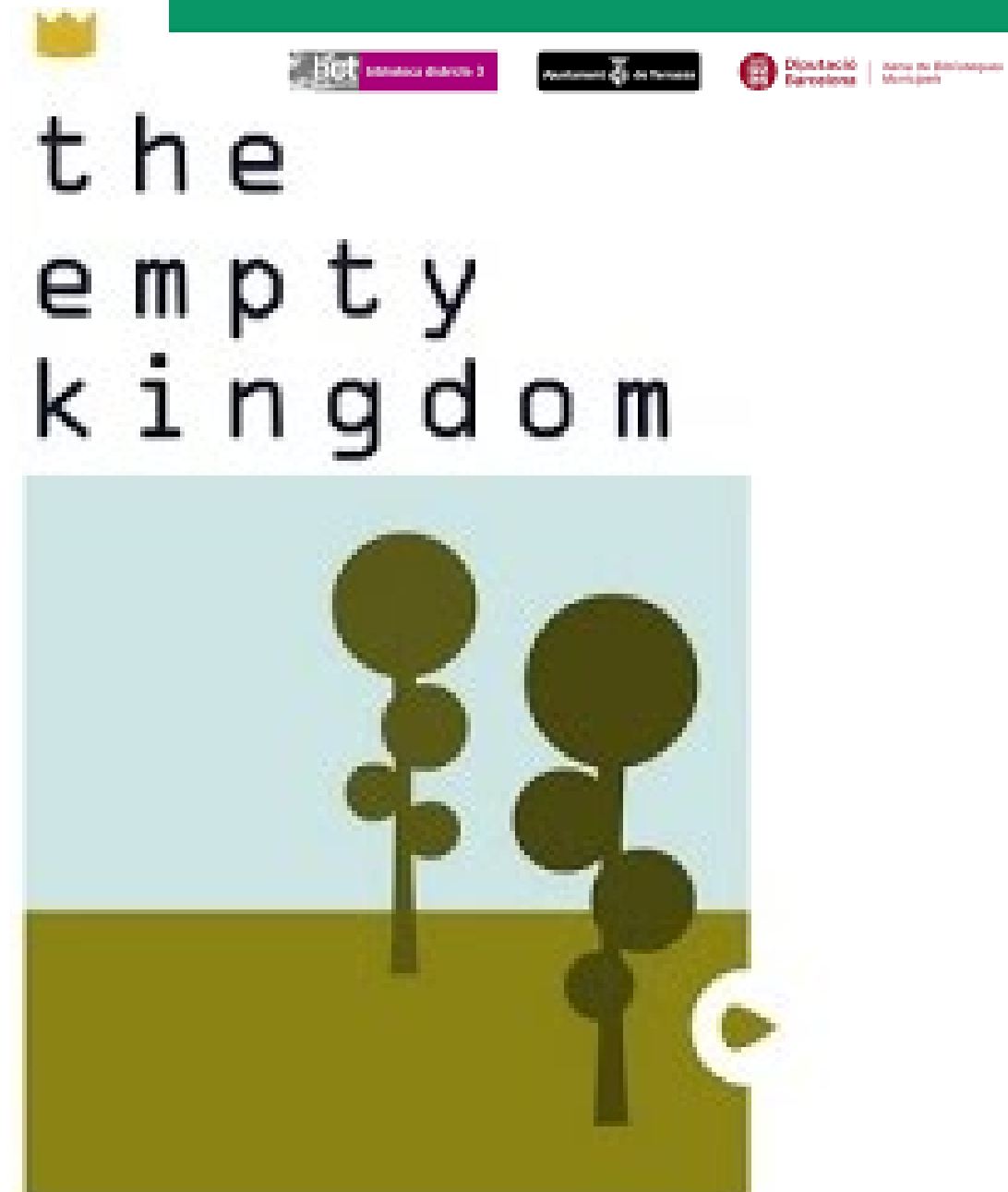
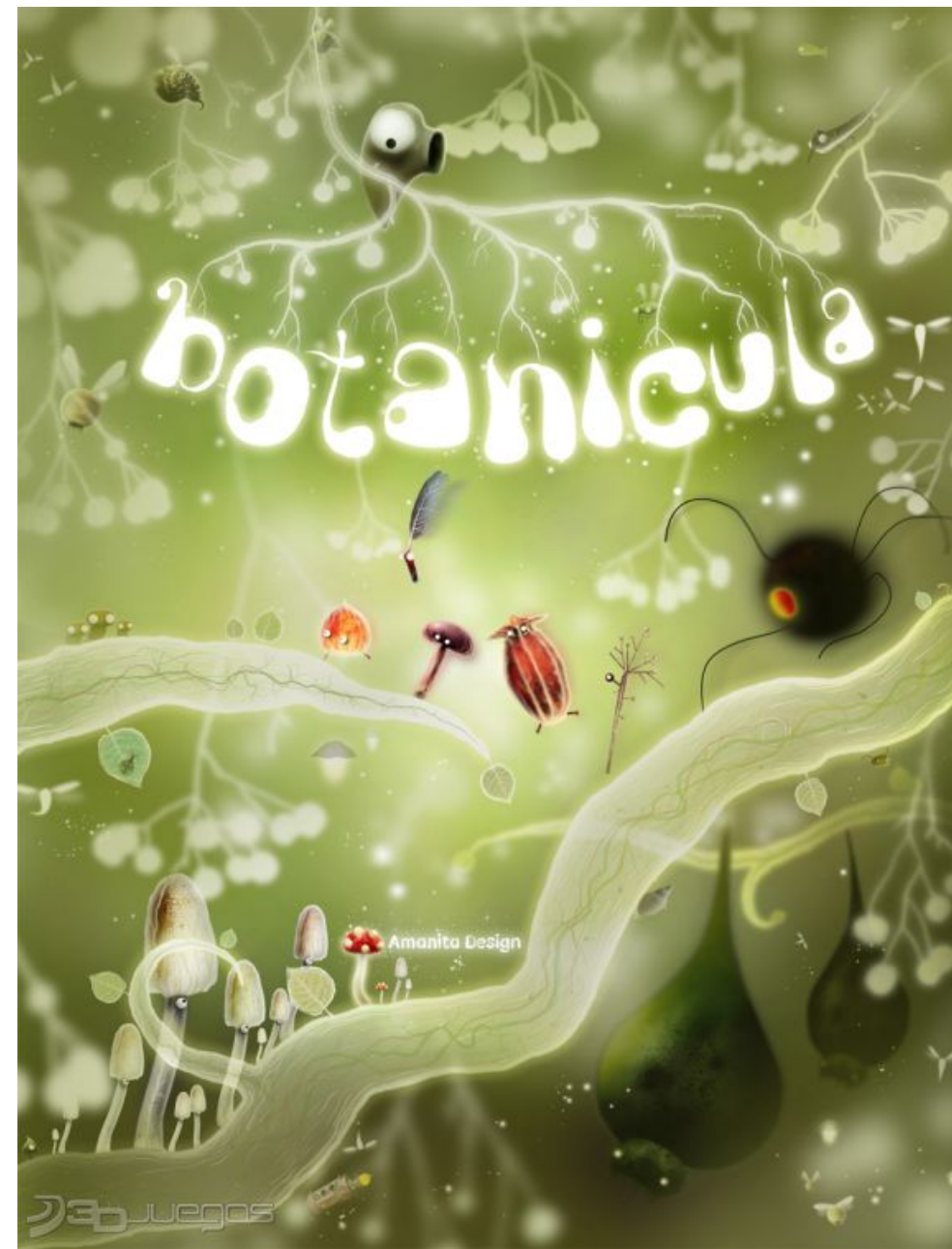
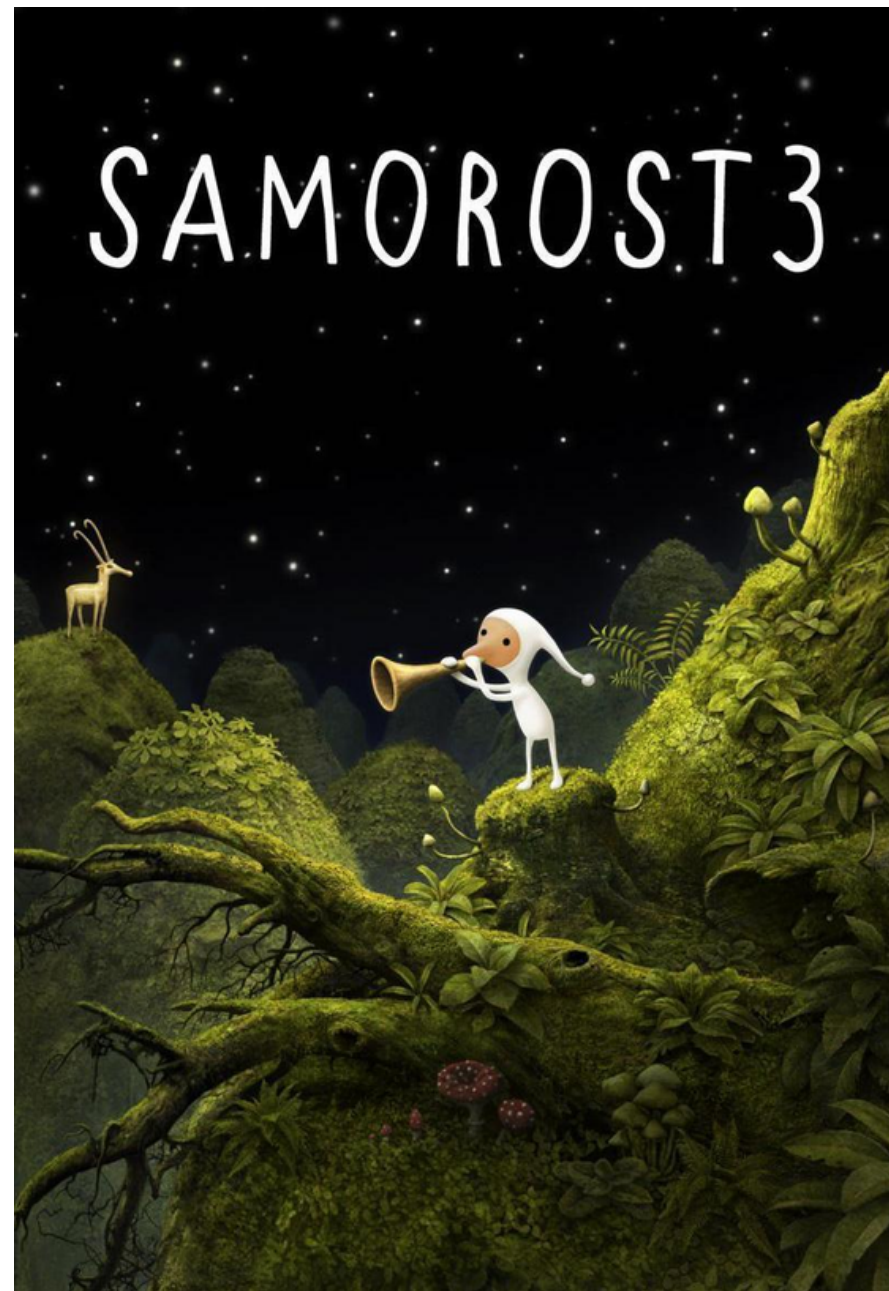


¿Y los videojuegos?



Ficción Digital

Lucas Ramada

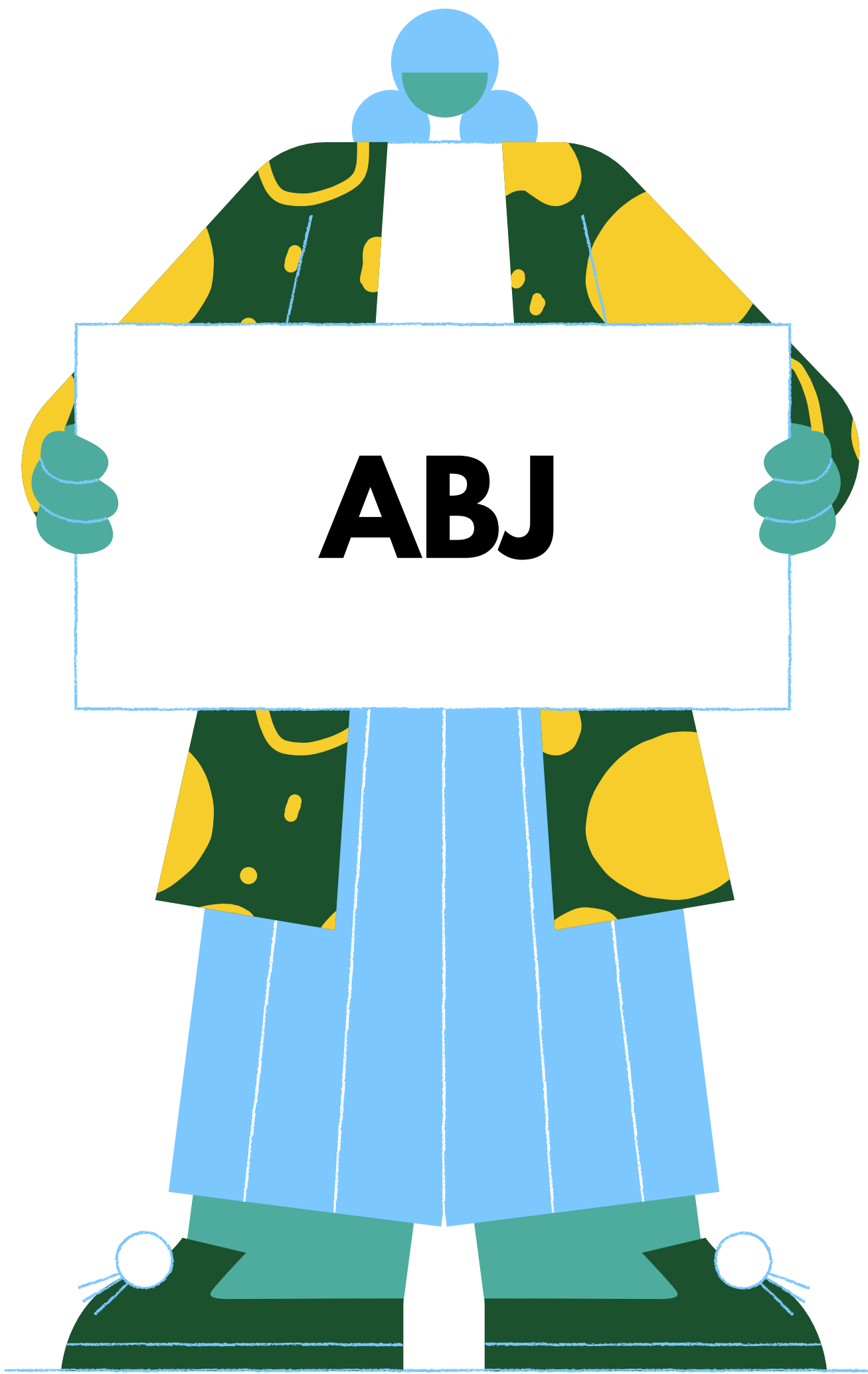




¿Qué se puede hacer desde la biblioteca?

Crear una colección de juegos de mesa y hacer mediación lúdica:

- Ocio cultural
- **Aprendizaje GBL/ABJ**
- Experiencias ludificadas



Una estrategia que utiliza los juegos como vehículos de aprendizaje.

Juegos adaptados

Juegos de la industria del ocio adaptado a un aprendizaje concreto

Juegos Serios "Serious Games"

Nacen con un fin de aprendizaje concreto





10 Reasons to Play BreakOutEdu

By @MariaGalanis

@sylvia duckworth

1 It's fun for everyone!



2 It is adaptable to any subject area



3 It promotes collaboration and team-building



10 It's inquiry-based learning at its best



4 It develops problem-solving & critical thinking skills



9 It's student-centered



8 Students learn to work under pressure



7 It builds inference skills



5 It enhances communication skills



6 It challenges players to persevere



Yincanas

Yincana 'El hechizo de los Cuentacuentos', una iniciativa de las áreas municipales de Infancia y Deportes que combina senderismo, literatura y diversión para toda la familia. Más.

Ordás, Ana. «3 herramientas para crear yincanas literarias». *BiblogTecarios*, 17 de diciembre de 2018,
<https://www.biblogtecarios.es/anaordas/3-herramientas-para-crear-yincanas-literarias/>.



GAMES FOR CHANGE



Alba: A Wildlife Adventure

Even the smallest person can make a big difference.

Tags: Empathy, Environmental Impact



BBC Earth: Life in VR - California Coast

A new way to experience stories from the natural world

Tags: Education, Environmental Impact



Growing Up Ojibwe

The game models real-life rules including getting a spearfishing license and respecting fish limits

Tags: Environmental Impact, Racial Equality



¿Qué se puede hacer desde la biblioteca?

Crear una colección de juegos de mesa y hacer mediación lúdica:

- Ocio cultural
- Aprendizaje GBL/ABJ
- **Experiencias ludificadas**

Gamificación/Ludificación

Utilizar el poder del juego para motivar comportamientos en la vida real.

Hábitos (medio/largo plazo)

EJEMPLOS

**PROYECTO DE GAMIFICACIÓN:
"UN MUNDO MEJOR"**

RETO	NIVEL	PUNTOS
RETO 4	NIVEL ÓSCAR HONORÍFICO	100 PUNTOS
RETO 3	NIVEL PREMIO HUMANITARIO	30 puntos
RETO 2	NIVEL ACTOR/ACTRIZ PRINCIPAL	20 puntos
RETO 1	NIVEL ACTOR/ACTRIZ DE REPARTO	30 puntos
		20 puntos

genially education
El Nido de Pippi

Panel de niveles y puntos de la misión.



cas eus
birzikla
kluba

¡LA JUGAR! RETOS PROFESORES Y COLABORADORES CONCURSO RANKING

Si estudias en un Centro Educativo de Getxo, no olvides "Iniciar sesión" para que los puntos que consigas en el juego se sumen a la puntuación de tu colegio o instituto!

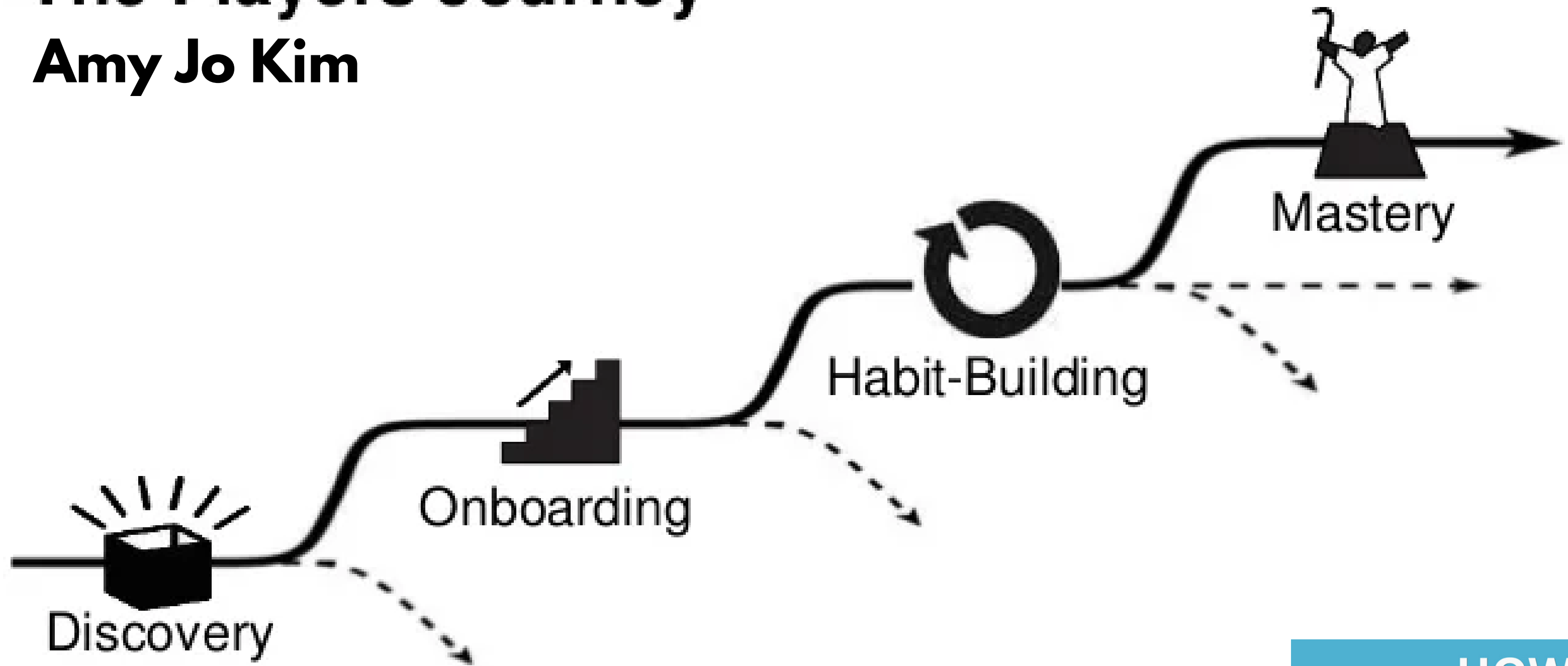
¡Separamos! ¡Menudo Montón! ¡La Ronda!

¡Jugar! ¡Jugar! ¡Jugar!

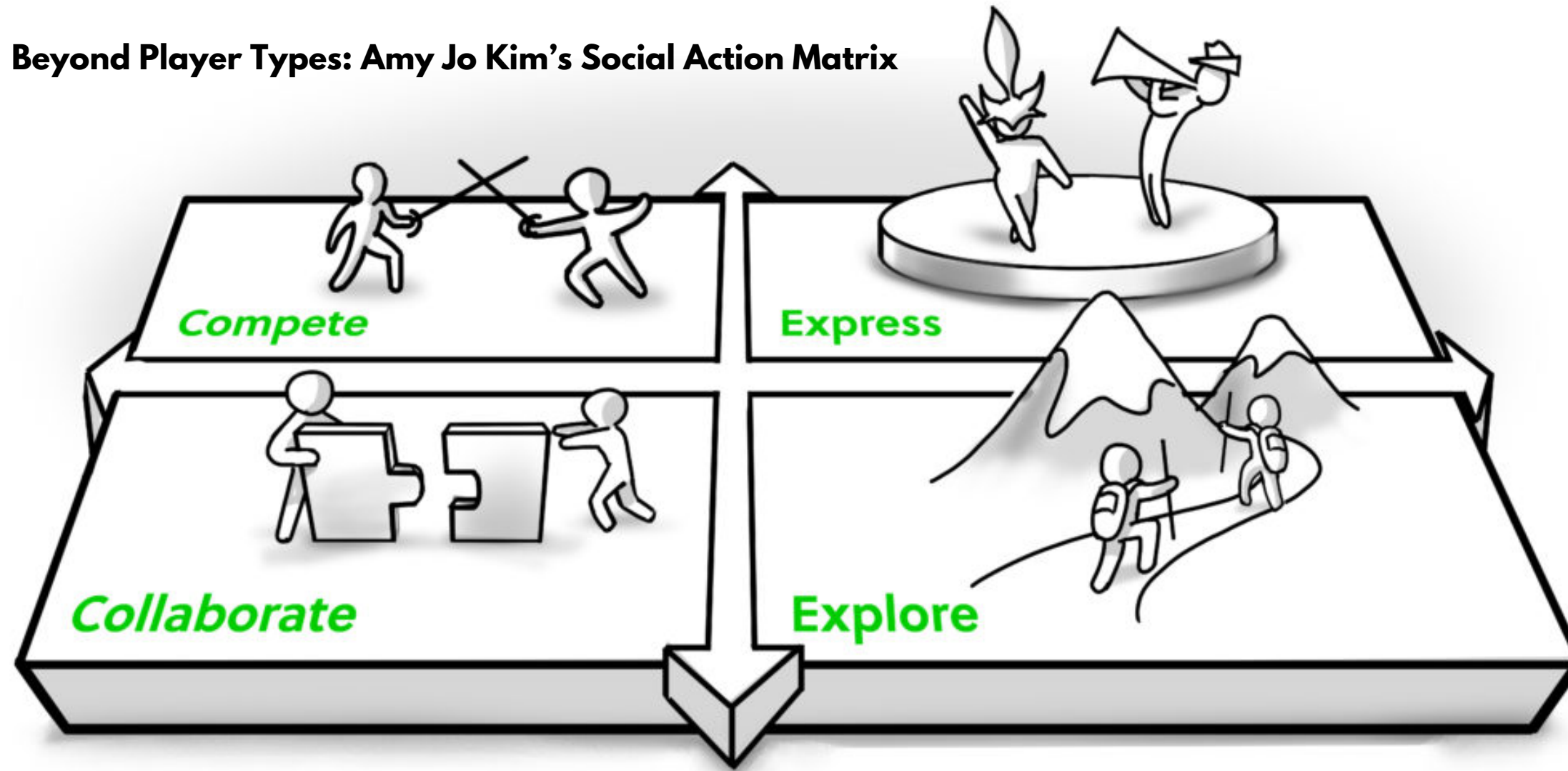
Aviso legal GETXO Berde mailte zaituz Iniciar Sesión

The Players Journey

Amy Jo Kim



Beyond Player Types: Amy Jo Kim's Social Action Matrix



COMPETIR: luchar,
ganar, retar,
comparar...



COLABORAR: donar,
comentar, ayudar,
compartir, contribuir...

EXPRESARSE:
construir, diseñar,
decorar, customizar,
elegir...



EXPLORAR: buscar,
seleccionar, revisar,
navegar, recolectar,
ver, encontrar...

TOQUE LÚDICO



¿QUÉ NOS MOTIVA?

MAESTRÍA

Las bibliotecas como
lugares de
aprendizaje.

AUTONOMÍA

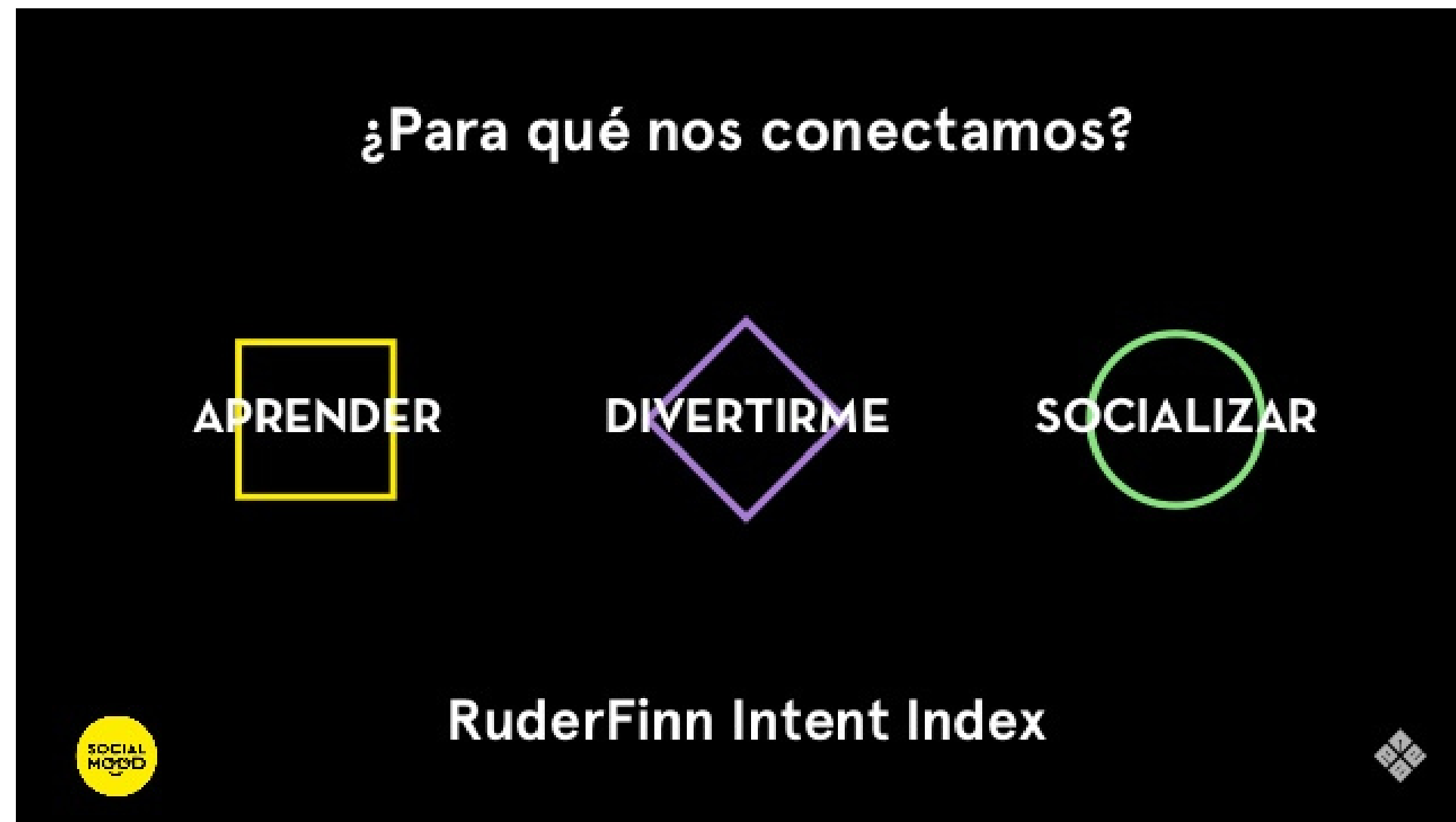
Las bibliotecas como
lugar de descubrimiento,
de inspiración y
creación.

RELACIÓN

Las bibliotecas como
lugar de encuentro.

PROPÓSITO

Una razón de ser





¡ Gracias !

 **RECIDA**



@aordas



anaordas.com

