

Desarrollo Profesional a través de la UPR



EL USO DE APLICACIONES Y JUEGOS EN LA ENSEÑANZA DE DESTREZAS DE INFORMACIÓN

Preparado por:
Dra. Ramonita Pérez González Ed. D.©
UPRA

Viernes, 21 de febrero de 2020

Secretaría Auxiliar del Instituto de Desarrollo Infantil



Universidad
de Puerto Rico



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación

OBJETIVOS

● ●
A través de las actividades de este taller, el maestro bibliotecario:

- Examinará las habilidades esenciales para el uso de aplicaciones y juegos en la enseñanza de destrezas de información.
- Identificará y analizará las destrezas básicas de búsqueda de información.
- Practicará la integración innovadora de juegos para el desarrollo de destrezas de información.



PRE-PRUEBA

(10 minutos para responder la misma)



¿QUÉ SON LAS DESTREZAS DE INFORMACIÓN?



Según la UNESCO; Es un conjunto de destrezas, conocimientos y actitudes que necesita una persona para poder desenvolverse funcionalmente dentro de la Sociedad de Información.



Según la ACRL:



Information literacy is a set of abilities requiring individuals to “recognize when information is needed and have the ability to locate, evaluate, and use effectively the needed information”



¿CÓMO SE QUE TENGO ESAS HABILIDADES?

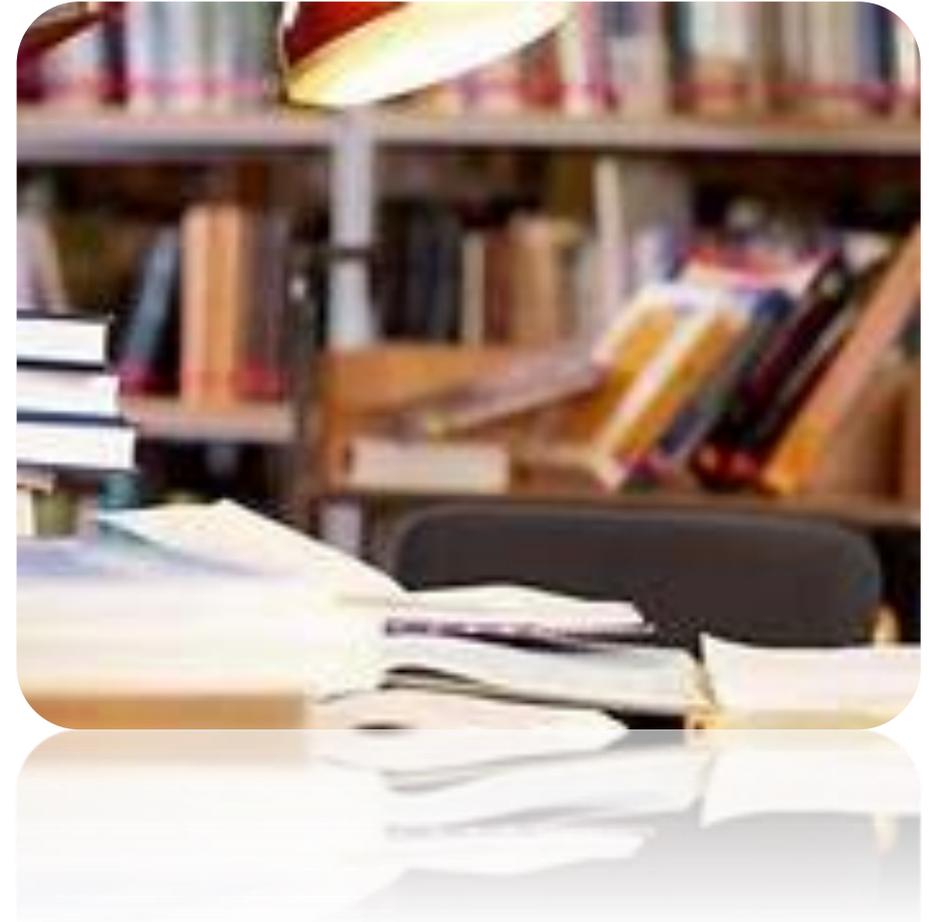


- **Cuando se es capaz de:**
 - Determinar la cantidad de información que necesita.
 - Acceder la información de manera efectiva.
 - Evaluar los recursos de información y la información críticamente.
 - Incorporar la información a los conocimientos previos.
 - Utilizar la información para un propósito específico.
 - Aplicar los aspectos éticos, legales, sociales, culturales y económicos de la información.



CARTA CIRCULAR # 4-2011-2012

POLÍTICA PÚBLICA SOBRE LAS NORMAS Y
DIRECTRICES DEL PROGRAMA DE SERVICIOS
BIBLIOTECARIOS Y DE INFORMACIÓN PARA LOS
BIBLIOTECARIOS ESCOLARES



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico

DE DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO

- ● La biblioteca, como parte integral del sistema educativo, contribuye a que la escuela logre su misión y metas. Por medio de las actividades educativas ofrecidas, **la biblioteca promueve el establecimiento de una comunidad de aprendizaje entre el bibliotecario, el maestro y el estudiante.** Además, provee un **ambiente rico en información y unas actividades de aprendizaje,** que en el caso de la biblioteca escolar surgen de las necesidades curriculares y permiten al individuo **desarrollar las competencias requeridas** para aprender a aprender.





La biblioteca es un centro de actividades educativas donde convergen las inquietudes intelectuales y las necesidades individuales de todos los usuarios y donde se ofrecen las oportunidades y recursos para satisfacerlas. Esa dinámica se puede lograr en un ambiente donde se fomente la participación democrática y el respeto al derecho de las personas a utilizar los recursos y servicios. De ahí, que consideremos la biblioteca escolar como un laboratorio de aprendizaje, **cuya meta es que los estudiantes aprendan a aprender.**



METAS: CC # 4-2011-2012

1. Clarificar y **desarrollar valores** para formar ciudadanos conscientes de sus deberes y derechos en una sociedad democrática.
2. Lograr que el individuo **respete la libertad intelectual y el libre acceso a la información** como parte de su responsabilidad ciudadana.
3. Desarrollar en los estudiantes el **amor por la lectura** convirtiéndolos en lectores habituales.
4. Fomentar que el individuo utilice **la literatura como medio de recreación**.

5. Establecer una infraestructura de recursos de información y de literatura **que apoye los procesos de aprendizaje**.
6. Desarrollar en los estudiantes las **competencias de información** que le permiten ser aprendices de por vida.
7. **Satisfacer los intereses y necesidades** individuales de nuestros usuarios y facilitar recursos **apropiados a los diferentes estilos de aprendizaje**.



MAESTRO BIBLIOTECARIO

Evaluar periódicamente los servicios de información que ofrece la biblioteca con el objetivo de mejorarlos. Utilizar diferentes estrategias de evaluación para conocer el grado de satisfacción de los usuarios en torno a los servicios que se ofrecen y realizar cambios e innovaciones de acuerdo con los resultados obtenidos.



<p style="text-align: center;">ESTÁNDARES DE EXCELENCIA DEL D.E.</p>	<p style="text-align: center;">DESTREZAS DEL MODELO "BIG 6"</p>
<p>1. El estudiante es capaz de identificar, expresar y solicitar la información que suple sus necesidades académicas. (Expresar la necesidad de información)</p>	<p>a) Definir la tarea.</p>
<p>2. El estudiante es capaz de utilizar las estrategias efectivas que le permiten acceder a la información requerida. (Acceder a la información)</p>	<p>b) Diseñar las estrategias de búsqueda, que incluye localizar y acceder a la información.</p>
<p>3. El estudiante es capaz de crear un producto de información que satisfaga sus necesidades académicas y de la vida diaria. (Aplicación de la información)</p>	<p>c) Uso de la información, que incluye sintetizar y unir información de diferentes fuentes.</p>
<p>4. El estudiante es capaz de presentar, en forma oral, escrita y visual, los resultados de su investigación, con el propósito de difundir la información. (Comunicar los resultados de la investigación, incluye la evaluación)</p>	<p>d) Evaluar el producto y el proceso (en el caso de los Estándares del D.E., se incluye la evaluación en cada uno de los cuatro estándares).</p>



- ✓ Crear y fomentar en los niños el **hábito y el gusto de leer**, de aprender y de utilizar las bibliotecas a lo largo de toda su vida.
- ✓ Ofrecer oportunidades de crear y utilizar la información para adquirir conocimientos, comprender, **desarrollar la imaginación** y entretenerse.
- ✓ Enseñar al alumnado las habilidades para **evaluar y utilizar la información** en cualquier soporte formato o medio, teniendo en cuenta la sensibilidad por las formas de comunicación presentes en su comunidad.



1. ¿Todo tu alumnado juega o alguien se queda fuera de juego?

2. ¿L@s usuari@s pueden personalizar el juego?

3. ¿Tod@s conocen las reglas de juego?

4. ¿Muestras el escenario dónde se va a jugar?

5. ¿Cuándo das un mensaje la información está ordenada y es comprensible para todo tu alumnado?

6. ¿Cuándo se equivocan das pistas para que lo hagan mejor o solo aparece el mensaje de error?

7. ¿Das feedback cada vez que hay una interacción?

8. ¿Recompensas los aciertos? ¿Adaptas los niveles según los van superando?

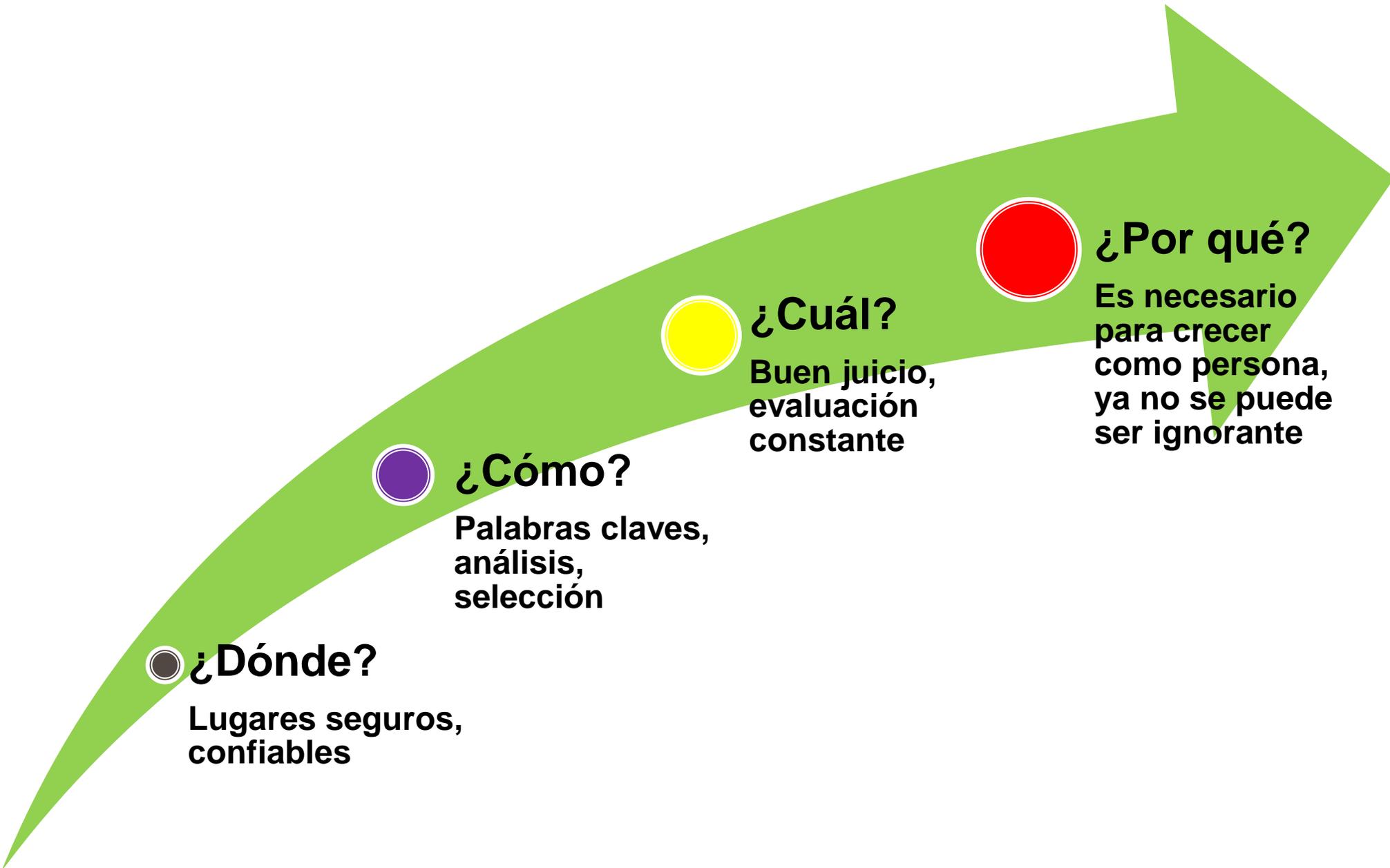
9. ¿Utilizas otros escenarios?

10. ¿Tienes en cuenta las experiencias de l@s usuari@s para mejorar el juego?

¿Qué otra pista propones?

10 pistas para un aula inclusiva cc Mábel Villaescusa @mabelvillaescus





¿Dónde?
Lugares seguros,
confiables

¿Cómo?
Palabras claves,
análisis,
selección

¿Cuál?
Buen juicio,
evaluación
constante

¿Por qué?
Es necesario
para crecer
como persona,
ya no se puede
ser ignorante





CAJA DE SORPRESA

Actividad #1



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico

DE DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO



EL MODELO BIG 6

Fue desarrollado por Eisenberg y Berkowitz en 1990. Se trata de un **modelo de Alfabetización informacional** (ALFIN), tanto dentro como fuera de bibliotecas, y que **ayuda a la comprensión y aprendizaje en el ámbito de la educación.**



PASOS Y MODELO BIG 6



Paso #1: Definición de la Tarea

Paso #2: Estrategias de búsqueda de información

Paso #3: Localización y Acceso

Paso #4: Uso de la información

Paso #5: Síntesis

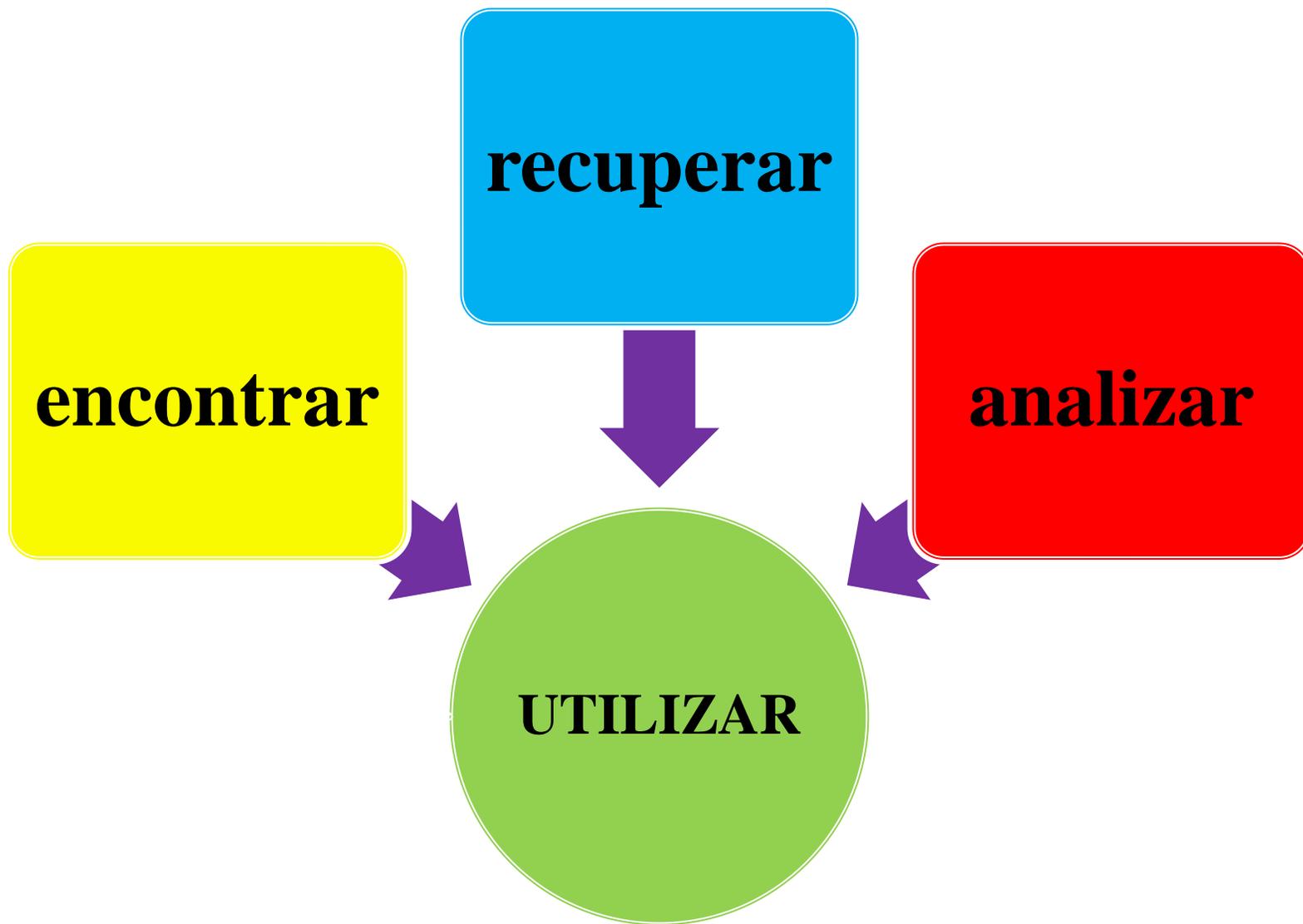
Paso #6: Evaluación

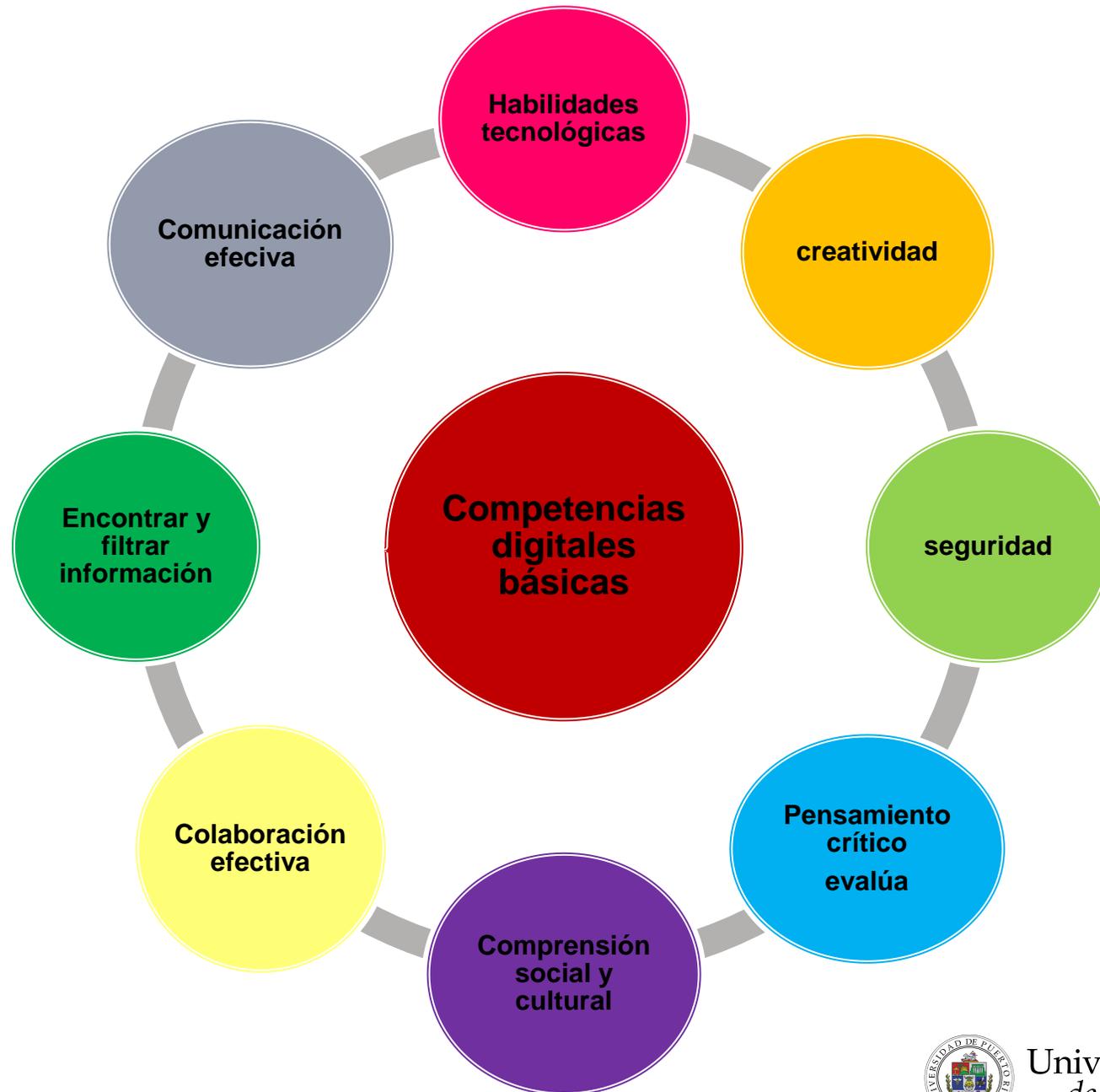


BIG 6 PASOS A SEGUIR

1	Definición de la tarea a realizar	Enfocar	¿Cuál es el problema?
2	Estrategias para buscar información	Planear la búsqueda	¿Cómo debo buscar?
3	Localización y acceso	Clasificar	¿Qué obtuve?
4	Uso de información	Seleccionar	¿Qué es lo importante?
5	Síntesis	Sintetizar + Producir	¿Cómo encajan juntos? ¿A quién va dirigido?
6	Evaluación	Evaluar, Reflexionar	¿Qué aprendí?









GALERÍA EN LA BIBLIOTECA

Actividad #2



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico

DE DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO



ACTIVIDAD DE PRÁCTICA Y APLICACIÓN



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico

DE DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO



PAPI, PAPIRIPA

Actividad #3



Tema: Las Guerras

Fecha de la guerra: Guerra hispano norteamericana

Países involucrados	Causas	Efectos
España Estados Unidos Cuba Puerto Rico	Las causas de esta guerra es que EEUU quería expandirse a terrenos caribeños y ayudo a Cuba a ganarle a España y así invadir terreno cubano.	Estados Unidos adquirió Cuba, Filipinas, Puerto Rico y Guam. 3. wikipedia.org, Guerra hispano estadounidense, recuperado el 18-04-06 http://es.wikipedia.org/wiki/guerra-Hispano-Americana



Actividad: La primera Guerra Mundial

Grupo: 6^{to} Lugo

Fecha: 14/marzo/06
28/marzo/06

Tema: Las Guerras

Modelo para activar el conocimiento

Lo que se sabe del tema	Lo que quiero saber	Lo que encontramos	¿En qué fuente lo encontré?
<p>La guerra es mala. Muere mucha gente. Fueron involucrados muchos países.</p>	<p>¿Porque las naciones las hacen? ¿Cual es su proposito?</p>	<p>Definición = Lucha armada entre dos o más naciones o entre bandos de una misma nación.</p> <p>Definición = Desavenencia y rompimiento de la paz entre dos o más potencias</p> <p>Definición = Lucha o Combate, aunque sea en sentido moral.</p> <ul style="list-style-type: none">• Empezó el 3 de agosto de 1914.• El conflicto militar comenzó como un enfrentamiento en el Imperio Austro-Húngaro y Serbia el 28 de julio de 1914.	<ul style="list-style-type: none">• Real Academia Española• http://www.monografias.com/trabajos4/gmundial/gmundial.com



Actividad #1

me

pi

tra

do

Aplauso





La tecnología proporciona una forma diferente de acercarse a las destrezas de búsqueda y análisis de información.



Las nuevas tecnologías de la comunicación o TIC se han convertido en extraordinarios medios informativos, útiles para promocionar lecturas, ampliar conocimientos y desarrollar destrezas.



Equipos como "tablet", computadoras o celulares, que atraen tanto a la población infantil, pueden ser aliados útiles en el proceso educativo.



JUEGOS EDUCATIVOS EN LÍNEA



<https://educajuegosparaleer.blogspot.com/>
<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/compresion-lectora>
<https://aprenderespanol.org/lecturas/ejercicios-de-lectura-recursos.html>
<https://www.mundoprimeria.com>





Lectura de un medio digital

<https://elestudiantedigital.com/libros-para-leer-gratis-pdf/>

<https://www.aulawabisabi.com/>

<https://www.imageneseducativas.com/30-textos-cortos-trabajar-la-comprension-lectora/>

Ejercicios para desarrollar diferentes destrezas

<https://elestudiantedigital.com/ejercicios-ensenar-aprender-leer-pdf/>

<https://www.guiasantillana.com/2/prácticas-del-lenguaje/>

<https://www.actividadesdeinfantilyprimaria.com/wp-content/uploads/2017/08/Secuencias.pdf>



POST-PRUEBA

(10 minutos para responder la misma)





EVALUACIÓN



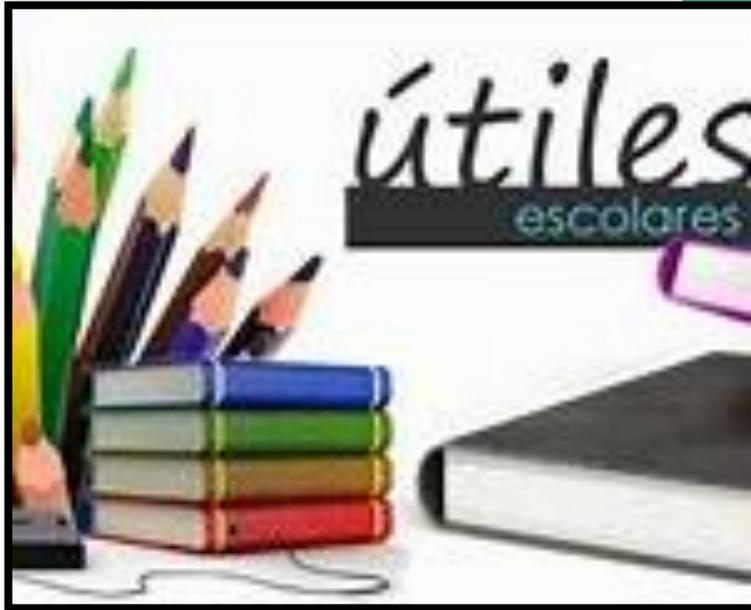


**“LOS PROFESORES SON
LOS CONSTRUCTORES DE
UN MUNDO MAJOR”**

Gracias por su atención



REFERENCIAS



[ACRL Institute for Information Literacy.](http://www.ala.org/acrl/issues/infolit/professactivity/iil/welcome)
<http://www.ala.org/acrl/issues/infolit/professactivity/iil/welcome>

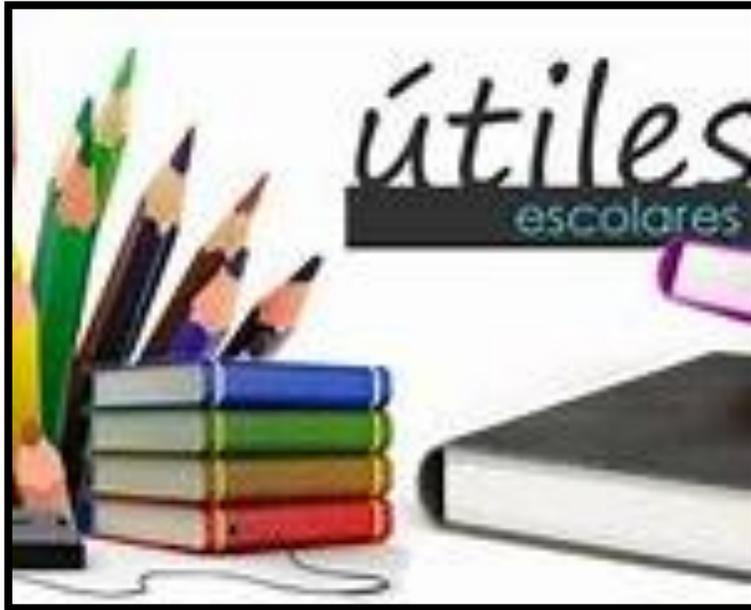
[Carta Circular # 4-2011-2012. Departamento de Educación de Puerto Rico.](#)

Biblioteca Madre Canals: Faculty Literacy In-Servinnig. (nd). Retrieved from <http://bmctcpr.blogspot.com/p/faculty-training.html>

Destrezas de información (2009). Universidad de Puerto Rico, Cayey. Retrieved from <https://bibliotecaupr.wordpress.com/salas/destrezas-de-información>.



REFERENCIAS



Definición de Alfabetización digital INESCO. (n.d) Retrieved Mayo 10, 2016, from <http://stellae.usc.es/red/view/9107>.

<http://emocionesbasicas.com/>

López, D. (2015). Programa de Desarrollo de Destrezas de Información / Information Literacy Program. Universidad Politécnica de Puerto Rico. Biblioteca.

UNESCO-Information Literacy Portal
<http://portal.unesco.org/ci/ev.phd>

