



“El uso de aplicaciones y juegos en la enseñanza de destrezas de información”

Preparado y presentado por: Prof. Shirley McPhaul



Universidad
de Puerto Rico





Prof. Shirley McPhaul

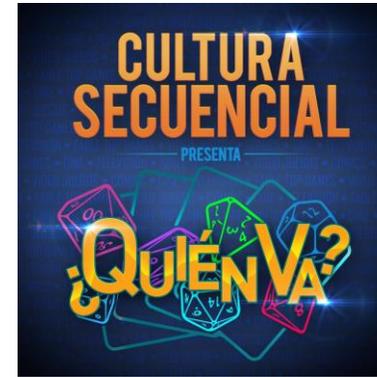
- Graduate Studies
 - M.A. Viking and Medieval Norse Studies
 - M.A. Comparative Literature
- Research and development
 - Interactive Narrative
 - Narrative Design
 - Game mechanics
 - User Interface (UI)
 - User Experience (UX)
 - Metanarrative
- Interactive media
 - Video Games
 - Virtual Reality
 - Augmented Reality
- Popular Culture
 - Adaptation and remediation of Norse material in pop culture.



Colaboraciones / Proyectos



**ATLANTIC
UNIVERSITY
COLLEGE**
LÍDER DEL CARIBE EN ARTES DIGITALES



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico





Objetivos:

- Para el final del taller, los participantes habrán aprendido:
 - el valor del juego en el aprendizaje de nuevas destrezas
 - cómo los videojuegos pueden ser incluidos como parte de un currículo de enseñanza.
 - cómo los videojuegos enseñan destrezas del siglo 21
 - por qué juegos y videojuegos deben ser parte de colecciones bibliotecarias.
 - Estrategias para el acceso a la información por medio del aprendizaje y el descubrimiento de juegos.
 - sobre aplicaciones para fomentar la lectura y la escritura en los estudiantes.
 - Estrategias divertidas para acercar a los estudiantes a la biblioteca.



Dinámica para romper el hielo



- Preséntese a la persona que se sienta al lado suyo.
- Va a tener 3 minutos para entrevistar a esta persona.
- De todo lo que su compañero (a) comparta con usted, haga nota de tres cosas que a usted le parezcan interesantes o curiosas.
- La profesora va a escoger varias personas al azar para que presenten a su nuevx amigx.
- Usted va a presentar a su compañero (a) y el o ella lo va a presentar a usted.
- Haga preguntas interesantes e inteligentes, como por ejemplo:
 - ¿Si fueras un vegetal, qué vegetal sería?
 - ¿Si pudieras hablar con una figura histórica, viva o muerta, con quién hablarías y qué le preguntarías?
 - ¿A cuál casa de Hogwarts pertenece?
 - Pirates or Ninjas? >.>”



“El uso de aplicaciones y juegos en la enseñanza de destrezas de información”

Preparado y presentado por: Prof. Shirley McPhaul



Universidad
de Puerto Rico



TRIVIA

- ●  Los videojuegos incitan a los video jugadores a cometer actos violentos en la vida real
-  Los video juegos tipo “FPS” enseñan destrezas de inteligencia espacial a quienes los practican.
-  El jugar videojuegos ayuda a controlar niveles de ansiedad y batallar contra los síntomas de la depresión
-  Los videojuegos hacen a la gente perezosa
-  El jugar videojuegos ayuda a los niños a desarrollar destrezas de pensamiento crítico.
-  El jugar videojuegos ayuda a crear vínculos afectivos entre miembros de una misma comunidad.



¿Por qué gaming?



BENEFITS OF VIDEO GAMES

Can video games offer more than just entertainment value? Many surveys, reports and experts believe they do:

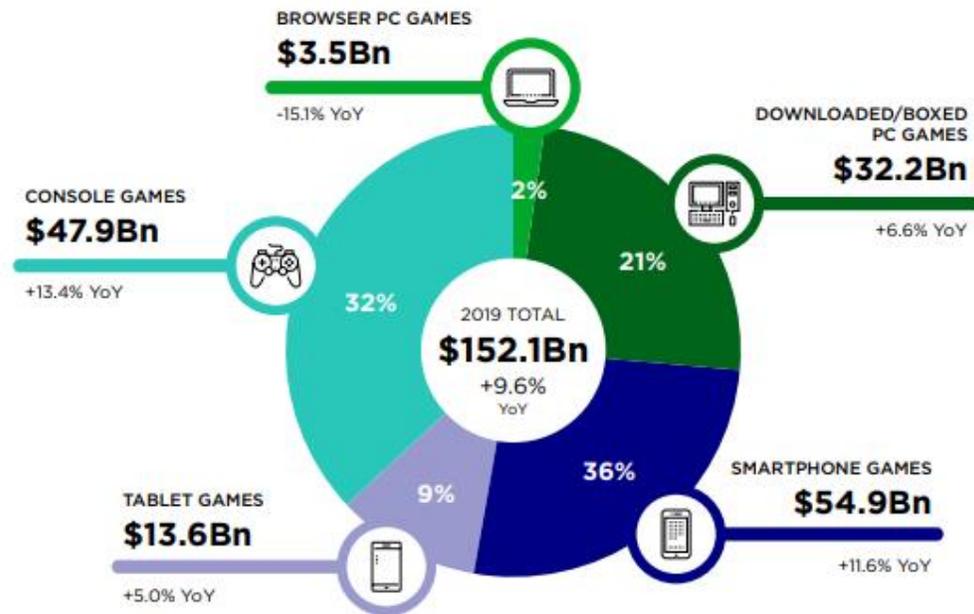
- People who play fast-paced games have better vision, attention and cognition.
- Certain video games encourage physical activity, some of which may be used in physical therapy, too.
- Video games can promote social interactions and friendships as kids make friends in person and online.
- Students who play "pro-social" games are more likely to help others in real-life situations.
- Tetris players develop a thicker cortex than those who don't play.
- Video games can test your memory skills, eye-hand coordination, and ability to detect small activities on the screen.
- Depending on the type of game, video games can help working memory, critical thinking and problem solving.

Sources: pri.org | cbsnews.com | psychologytoday.com | medicalnewstoday.com

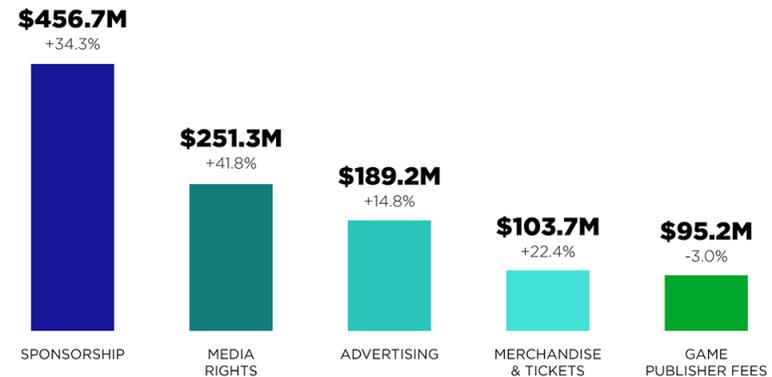


¿Por qué gaming?

2019 GLOBAL GAMES MARKET PER SEGMENT



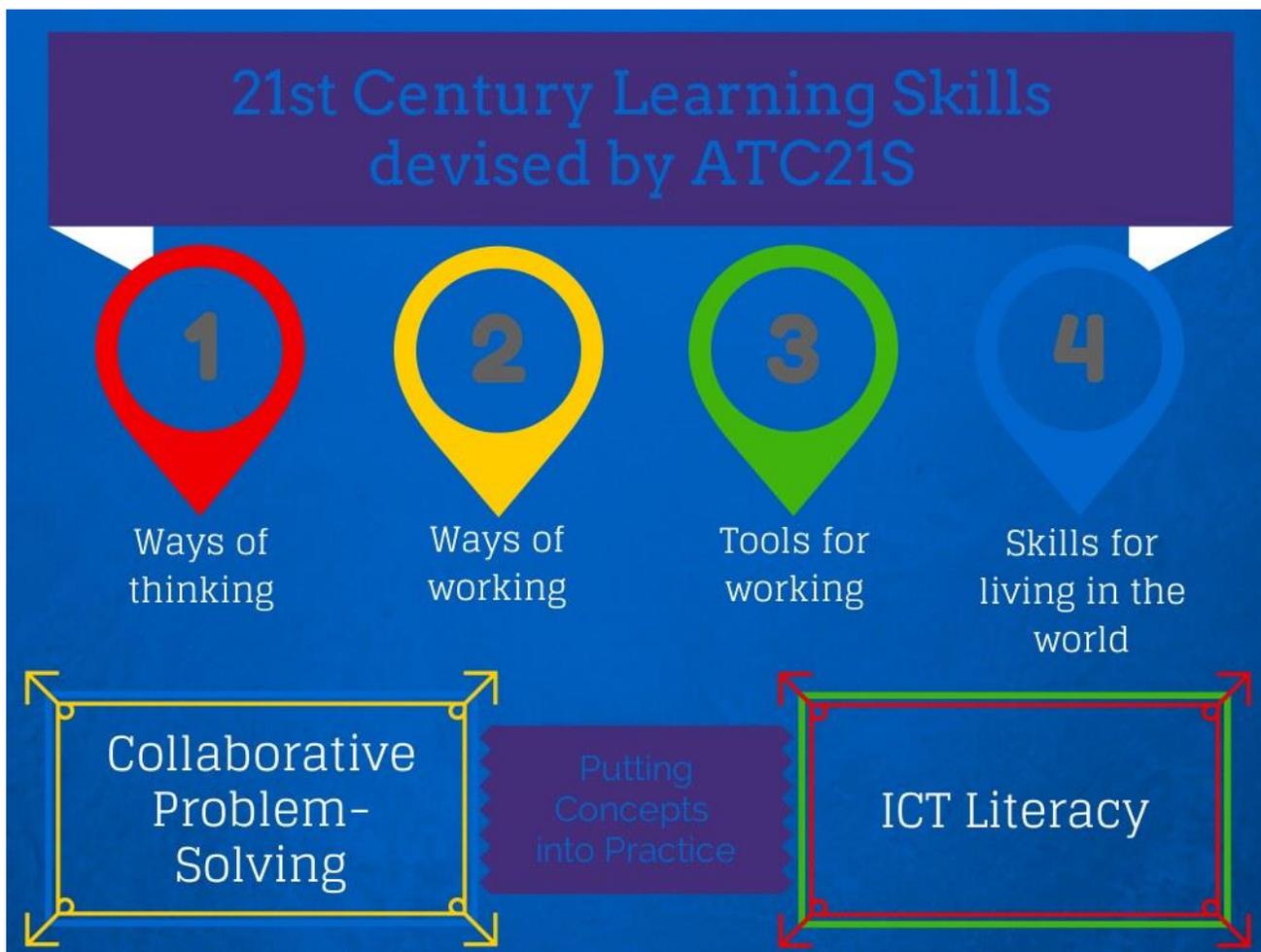
2019 ESPORTS REVENUE STREAMS | GLOBAL INCLUDING YEAR-ON-YEAR GROWTH



Newzoo's esports revenue figures always exclude revenues from betting, fantasy leagues, and similar cash-payout concepts, as well as revenues generated within games.

©Newzoo | 2019 Global Esports Market Report





Destrezas de aprendizaje



Los juegos son buenas herramientas para enseñar estas estrategias a cualquier persona



Destrezas S.XXI



- Pensamiento crítico
- Comunicación
- Colaboración
- Creatividad



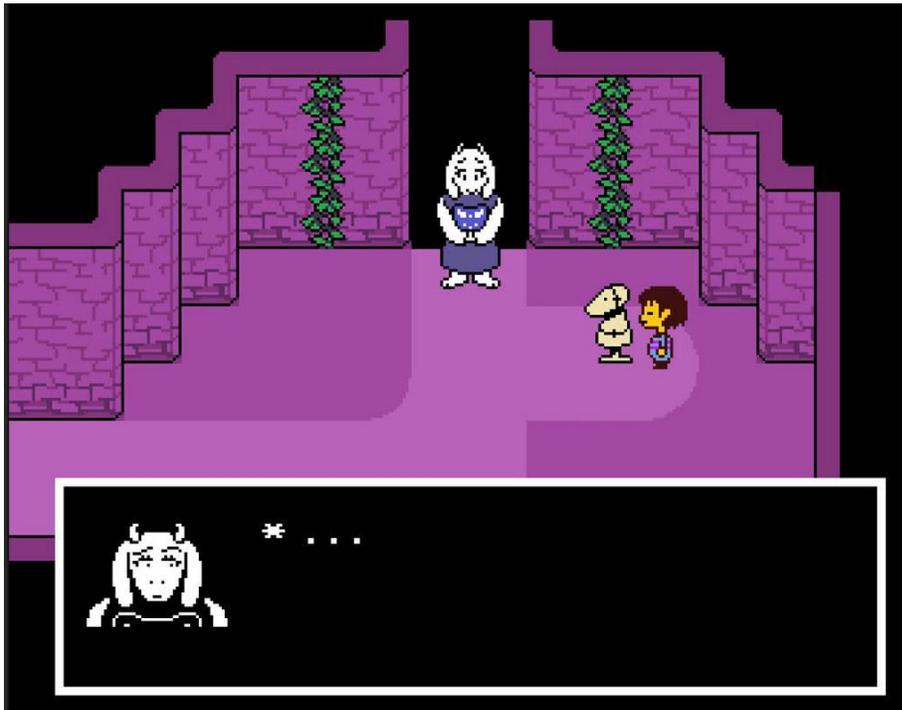
Pensamiento crítico



“El **pensamiento crítico** consiste en **analizar y evaluar la consistencia de los razonamientos**, en especial aquellas afirmaciones que la **sociedad** acepta como verdaderas en el contexto de la vida cotidiana.” (definicion.de)



UNDERTALE



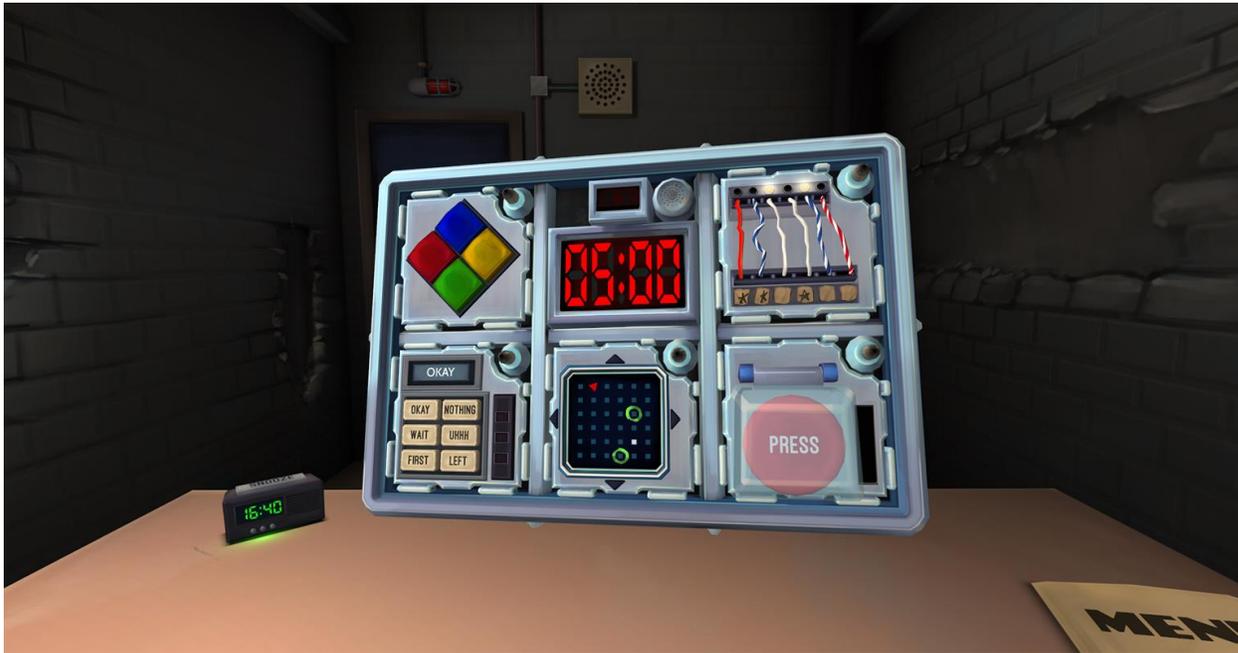
- ●
- La videojugadora debe escoger el modo de juego que desea implementar.
- A través de esta decisión de cómo interactuar con el juego, la experiencia cambia.
- Al final de la experiencia, la jugadora ha de considerar de manera crítica su papel como consumidora de videojuegos y sus mundos.

Comunicación



“El **proceso comunicativo** implica la **emisión de señales** (sonidos, gestos, señas, etc.) con la intención de dar a conocer un **mensaje**. Para que la comunicación sea exitosa, el **receptor** debe contar con las habilidades que le permitan **decodificar el mensaje** e interpretarlo. El proceso luego se revierte cuando el receptor responde y se transforma en emisor (con lo que el emisor original pasa a ser el receptor del acto comunicativo).” (definicion.de)





- ●
- Juego asimétrico de colaboración
- Al menos dos jugadores
 - Uno desarma la bomba
 - Los demás deben indicarle cómo hacerlo usando el manual.



Colaboración



“**acción y efecto de colaborar.** Este verbo refiere a trabajar en **conjunto** con otra u otras **personas** para realizar una obra.”
(definicion.es)





- ●
- Hasta 4 personas pueden jugar a la vez
- La meta es crear diferentes platillos
- Los video jugadores tienen que colaborar para lograr pasar cada nivel.



Creatividad



“Por **creatividad** se entiende a la **facultad que alguien tiene para crear** y a la **capacidad creativa de un individuo**. Consiste en encontrar procedimientos o elementos para **desarrollar labores de manera distinta a la tradicional**, con la intención de satisfacer un determinado propósito.” (definicion.de)





- ●
- video juego comparable con “Legos”
- permite la creación de ambientes virtuales, interacciones y básicamente lo que el videojugador quiera.



Video Juegos vs aprendizaje tradicional



- Los videojuegos transforman al jugador de un consumidor pasivo a un actor activo
- Transforman el contenido de información que el jugador debe recordar a una herramienta que el jugador puede usar para lograr el objetivo deseado
- Transforman el contexto de aprendizaje de uno en el que sólo existe la promesa de que este conocimiento será útil en el futuro, a la realidad presente que responde de inmediato a las acciones del jugador.”

Arici, A., Barab, S., Gresalfi, M,. Why should educators care about games. Educational Leadership, Sept 2009 pp 76-80





Literacidad de video juegos es literacidad tecnológica y de información.



Literacidad

Tecnológica



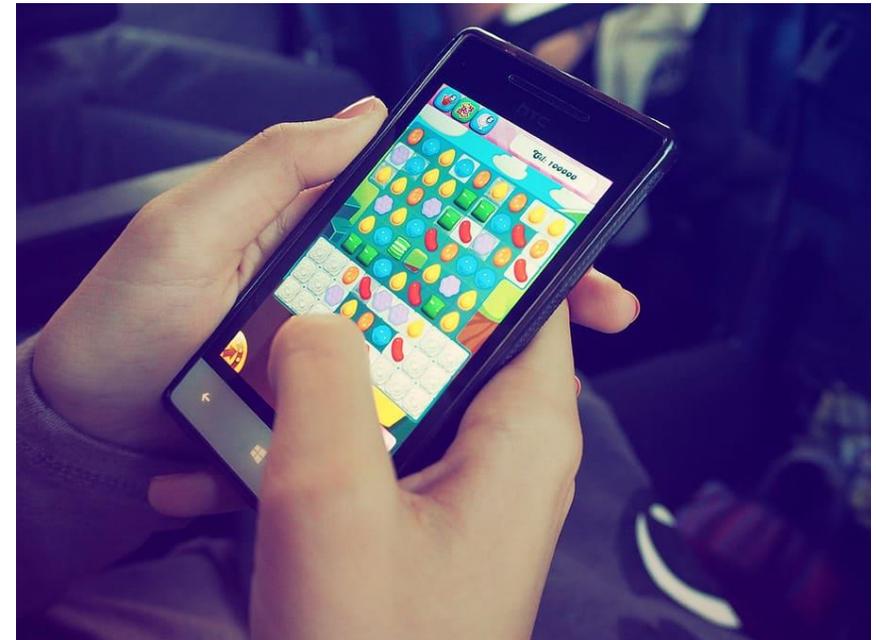
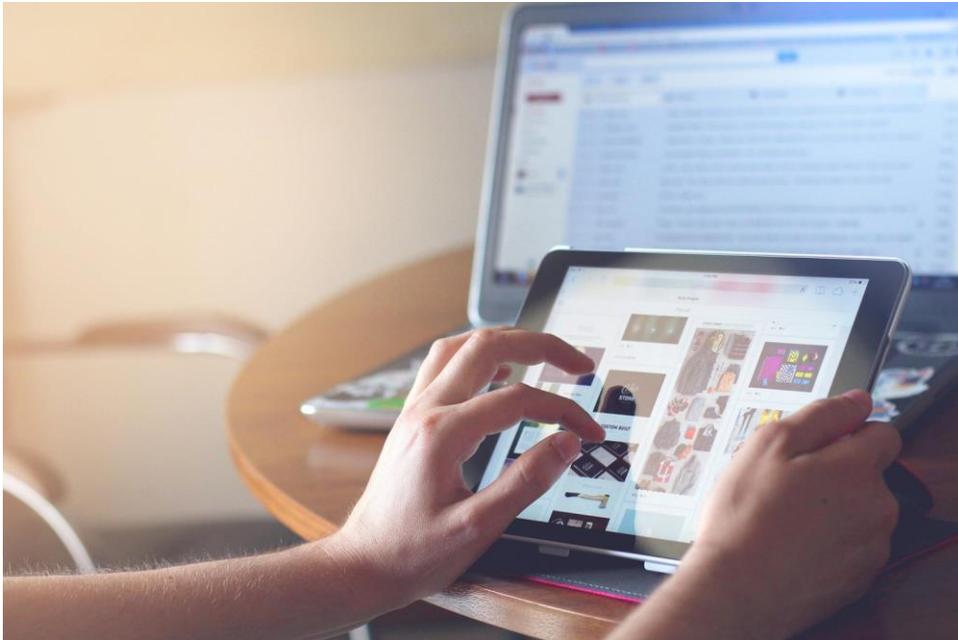
“At the most basic level, video game play itself is a form of digital literacy practice. If we define digital literacy as it is framed by O'Brien and Scharber (2008), then game play might readily be considered one particularly good case in point. Gaming is the production of meaning within the semiotic resources of the game (Gee, 2007). Gaming is a narrative, hewn out of the "verbs" made available within a game design. Unlike television, books, or any other media that came before them, video games are about a back and forth between reading the game's meanings and writing back into them. In effect, games are narrative spaces that the player inscribes with his or her own intent. From a more contemporary vantage point on literacy, then, game.”

Video Games and Digital Literacies by Steinkuehler C.

Journal of Adolescent & Adult Literacy 54(1) September 2010



Interacción con interfaces



Manejo de Hardware



Entendimiento de espacios (reales y virtuales)



“I hope that librarians and the general public know the importance of offering quality programs that meet both the educational and recreational needs of the community. I firmly believe that gaming programs do both.” - Julie Zeoli, Yorba Linda Public Library, CA

“Students are interested in the gaming and freedom offered in this kind of club, and they tend to be interested in other aspects of the library while they are here (they check books out, learn the catalog system to find things, etc...)”

- Ryan Self, teacher-librarian, Wheat Ridge Middle School

¿Por qué deben de haber juegos en las bibliotecas?



Según la “American Library Association”

Las bibliotecas públicas tienen la misión de proveer una variedad de materiales en una variedad de formatos. Los juegos de mesa, juegos de cartas y los video juegos son cuentos e información presentados en nuevos formatos. Las bibliotecas son el hogar de cuentos e información, no libros por el hecho de ser libro.



“Gaming” en las bibliotecas



Existen 3 modelos principales para “gaming” en bibliotecas públicas:

- La circulación de juegos, en donde el público “check-out” juegos y se los llevan para sus hogares
- Eventos centrados en juegos, en donde el público llega a la biblioteca a una hora específica con el único fin de jugar.
- “At-Will Gaming”, en donde el público puede jugar cuando deseé. Estos pueden ser juegos que siempre estén disponibles, como juegos de mesa o juegos pre-instalados en las computadoras, o juegos de consola que se puedan “check-out” para uso dentro de la sala de la biblioteca.

Una cuarta alternativa sería que la biblioteca se convierta en un centro de creación de juegos, por medio de clubes de diseño o dando talleres.



La circulación de juegos



○ TODOS



La circulación de juegos

¿Cuáles juegos deberían ser parte de la colección para check-out?

- Recursos para elegir:
 - Boardgame Geek - plataforma que contiene información sobre la mayoría de los juegos de mesa más populares, además de “reviews”
<https://boardgamegeek.com/>
 - “Reviewers” - hay un sin fin de blogs y vlogs que se encargan de instruir sobre el contenido de juegos de mesa, además de cómo jugarlos.
 - <https://www.shutupandsitdown.com/>
 - <https://www.dicetower.com/>



Juegos para uso único en la biblioteca

¿Cuáles juegos deberían ser parte de la colección para sólo usarse en la biblioteca?

- Criterios a considerar:
 - El juego, ¿haría que alguien se sienta incómodo?
 - ¿La biblioteca tiene suficiente espacio para acomodar a jugadores sin que interfieran con otros usuarios?
 - Elegir juegos que no requieran hacer mucho ruido
 - El juego, ¿va a capturar la atención de la audiencia regular de la biblioteca?
 - No se recomiendan juegos que duren más de 45 minutos.
 - Si se recomiendan juegos cooperativos como “Pandemic.



Juegos para uso único en la biblioteca

- ● **¿Cuáles juegos deberían ser parte de la colección para sólo usarse en la biblioteca?**
- **Elemental:**
 - Candy Land, Serpientes y escaleras, juegos de memoria y UNO.
 - Meow -
 - Ticket to Ride: First Journey
 - Picture Apples to Apples
 - Cloud Dungeon
 - Hero Kids
- **Tweens**
 - Clue, The Game of Life
 - Sushi Go
 - Oregon Trail
 - Exploding Kittens (Cuidado! Hay una versión para adultos)



Juegos para uso único en la biblioteca

- ● **¿Cuáles juegos deberían ser parte de la colección para sólo usarse en la biblioteca?**
- Highschool
 - Gloom
 - Villainous
 - King of Tokyo
 - D&D
 - Manuales y dados



Consolas de Videojuegos, ¿Cuáles debería adquirir?

- TODAS
- Consolas de Nintendo
 - Wii
 - Wii U
 - Nintendo Switch
- Consolas de Microsoft
 - xBox 360
 - xBox ONE
- Consolas de Sony
 - PS3
 - PS4
- Consolas “retro”
 - Super Nintendo
 - Nintendo 64
 - Sega Dreamcast
 - PS1/PS2
 - XBox



Videojuegos, ¿cuáles debería adquirir?

- TODOS
- Pero, OJO al rating!
 - M = “Mature” contenido no apto para personas menores de 18 años.



Videojuegos, ¿cuáles debería adquirir?

- Dependende
 - Población
 - Interés
 - Recursos
 - Materias
- Algunas recomendaciones “seguras”
 - Minecraft (PC, XBONE)
 - Civilization (PC, varias consolas)
 - Sim City (PC, varias consolas)



Consolas de Videojuegos, ¿cómo conseguirlas para uso de la Biblioteca?

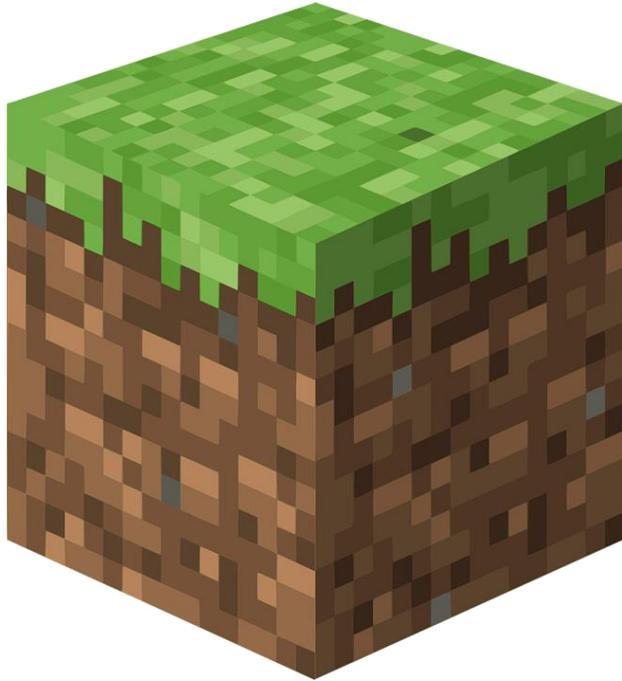
- ●
 - Hacer un “fundraiser”
 - Pedir donaciones a usuarios de la biblioteca
 - Buscar consolas usadas
 - Comprar consolas nuevas en Best Buy, Walmart, Amazon, etc.



Minecraft



Minecraft: Education Edition



- Minecraft: Education Edition es un videojuego de mundo abierto que promueve la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas en un ambiente inmersivo en donde el único límite es la imaginación
- Minecraft: Education Edition permite la colaboración entre estudiantes
- Tiene una excelente red de apoyo para los educadores con ideas y lecciones para que los estudiantes desarrollen destrezas relacionadas con
 - matemáticas
 - ciencia
 - lenguaje
 - historia
 - arte visual
 - programación
- Pueden probar la demostración gratis aquí
 - <https://education.minecraft.net/get-started>



Minecraft: Education Edition



MONSTER SELF-PORTRAITS

5-7 Years Science Geography

Based off the book series "My Very Silly Monster" by Tim & Barb Read, students are exposed to a number of silly monster characters, each with their own emotions, likes, and dislikes.

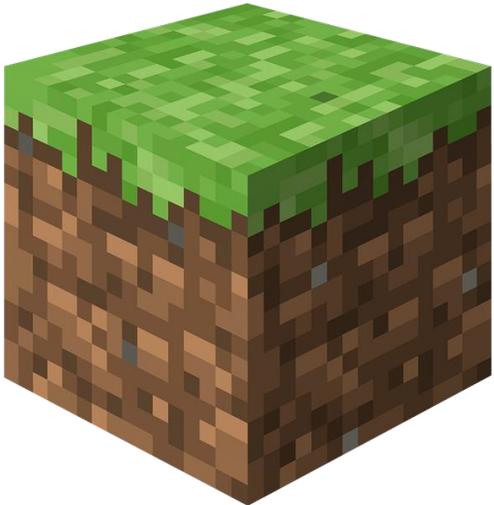
23 16

Lesson Plan Discussion My Notes

Learning objectives

- Students create pixel art "Silly Monster" designs that represent their individuality
- Students dig under their pixel art and bury items (Minecraft or designed) that represent their likes and dislikes
- Students present their "Silly Monster" to their classmates
- Students take pictures of their "Silly Monster" and a board of the "Class of Silly Monsters" is created

Download assets
Print Lesson
Share
Rework Lesson



Kahoot!



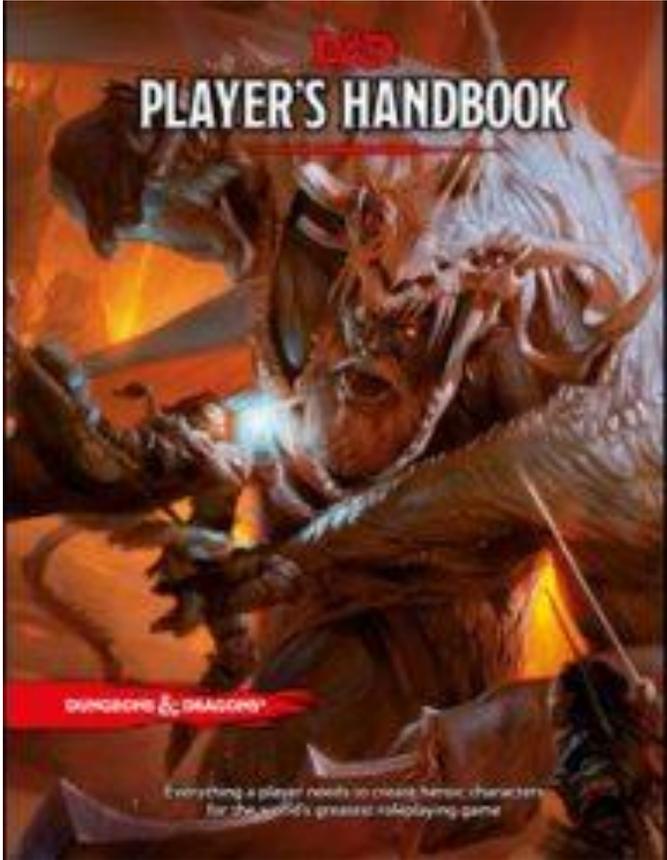
Kahoot!



- Aplicación para crear mini-juegos y pruebas
 - Puede usar “ templates” o crear desde cero
- La aplicación se puede usar “live” en el salón de clase para participación activa de todo el grupo (estudiantes necesitan su propio dispositivo móvil)
- Se le puede asignar juegos para móvil y/o PC
- Con cuentas “ Pro” se puede obtener feedback de los estudiantes.
- Maestros se pueden certificar



Dungeons and Dragons



Dungeons and Dragons



- D&D es un juego de rol en el que el narrador (Dungeon Master o DM) ayuda a el resto de los jugadores (3-7) a navegar un mundo imaginario. Los jugadores deben trabajar juntos usando las habilidades (y los roles) de sus personajes para vencer los retos que el DM les imponga usando su imaginación.
- En un juego de D&D se ejercita la imaginación, el análisis crítico, interacción social y la comprensión de lectura.
- Lo único que se necesita para jugar es papel, lápiz, las guías, unos dados y la imaginación.
- Excelente alternativa y/o adición a clubes de escritura creativa.
- <https://dnd.wizards.com/playevents/organized-play>



Pokemon



Pokemon



- Pokemon es uno de los juegos más exitosos de todos los tiempos.
- La meta principal es coleccionar Pokemones y crear relaciones con otras personas
- Varias formas de jugar
 - Juegos de consola
 - 3DS
 - Nintendo Switch
 - Pokemon Go
 - Teléfono móvil
 - Juego de cartas (PKMN TCG)
- Organizar torneos de Pokemon es relativamente fácil siempre y cuando los estudiantes tengan sus propias consolas/teléfonos/cartas



Juegos para enseñar destrezas de información

- Este tipo de juego existe, pero son pocos los que atienden esta necesidad de forma directa.
- PC -
 - **APA and MLA Citation Game**
 - http://depts.washington.edu/trio/quest/citation/apa_mla_citation_game/index.htm
 - Fuentes primarias y secundarias
 - https://www.quia.com/rr/107632.html?AP_rand=63753271&playHTML=1
 - Juego sobre diferentes fuentes de información
 - https://www.quia.com/rr/180044.html?AP_rand=888408890&playHTML=1



Juegos para enseñar destrezas de información

- Otra alternativa es enseñar destrezas de la información a través de un programa de diseño de videojuegos
 - Cyber seguridad
 - destrezas de búsqueda
 - https://www.academia.edu/36354278/GAMES_FOR_MEDIA_AND_INFORMATION_LITERACY_DEVELOPING_MEDIA_AND_INFORMATION_LITERACY_SKILLS_IN_CHILDREN_THROUGH_DIGITAL_GAMES_CREATION



“Gamification”



¿Qué se puede “Gamificar”?



¿Cómo?



- Cualquier sistema puede ser “gamificado” siempre y cuando hayan:
 - Metas/reglas claras, específicas y alcanzables a través de trabajo/ esfuerzo.
 - Resultados cuantificables
 - Factor de “diversión”
 - Recompensa emocional



“Gamification”



- Metas/reglas claras, específicas y alcanzables a través de trabajo/ esfuerzo.
 - El jugar y el trabajar no son muy diferentes
 - Busywork (Idle games)
 - Highstakes work (FPS)
 - Mental work (Puzzle games)
 - Physical work (rhythm games)
 - Exploration work (Open world RPGs)
 - Creative work (Minecraft)



“Gamification”



- Resultados cuantificables



“Gamification”



- Factor de “diversión”
 - Metas = Cuál es el propósito?
 - Reglas = Cómo consigo la meta?
 - “Feedback” = Cómo lo estoy haciendo?
 - Participación Voluntaria = Motivación?



“Gamification”



- Recompensa emocional
 - Leader boards
 - Orgullo de haber alcanzado algo que otras personas no
 - Saber que hiciste un mejor trabajo que tus compañeros
 - Obtener algún tipo de exclusividad o “ status”



Por ejemplo...



- Fulanita está encargada del club de videojuegos y quiere usar gamification para motivar a más personas a participar activamente de su club
 - Meta de Fulanita: motivar a más personas a participar activamente en el club
 - Meta del miembro del club: acumular puntos para ganar un reconocimiento/premio.
 - Reglas:
 - Cada vez que alguien asista a su club, va a obtener 10 puntos
 - Si participa activamente y/o hace una contribución valiosa obtiene 5 puntos
 - Una vez acumule 50 puntos recibirá un “badge” digital que podrá enganchar en sus medios sociales.
 - Una vez tenga cinco badges, recibirá una gift card de Starbucks (Starbucks patrocina a fulanita)
 - Con los cinco badges, el jugador también obtiene el título de “Game Master” y un pin único que puede usar.
 - “ Game Masters” pueden decidir el juego que se va a jugar.



Estrategias divertidas para

- ● **acercar a los estudiantes a la biblioteca**

Club de diseño de juegos

Club de juegos de rol

Noches de padres/abuelos

Torneos de video juegos

Torneos de juegos de cartas

Dias de “retro” gaming



Club de diseño de juegos



- Estudiantes de 10 años en adelante
- Acceso a una computadora por estudiante
- Acceso a “ software” para la creación de videojuegos
 - Scratch
 - Game Maker Studio 2
 - Google CS First
- Instructor
 - Profesional
 - Estudiantes de highschool
 - Oportunidad para crear relaciones de mentoría entre estudiantes de diferentes edades.



•• Ejemplos ••

Come design your own board, card, or tabletop games and test them out by playing them with new friends! There is no time frame to finish, just creativity, and no limit: just bring yourself! Grades 6-12. Registration is required. Monthly on Select Saturdays at 11:00. Jan. 18, Feb. 22, Mar. 28, Apr. 18, etc. The Kent Library is located at 17 Sybil's Crossing off Route 52 and can be reached at (845) 225-8585 or www.kentlibrary.org.



The poster for the Kent Public Library Board Game Design Club features a blue background with a yellow banner at the top. The Kent Public Library logo is in the top left, and social media icons for Instagram, Twitter, and Facebook are in the top right. The main title 'BOARD GAME DESIGN CLUB' is in large, bold, black letters on the yellow banner. Below the banner, the text reads: 'Monthly on Select Saturdays at 11:00 Jan. 18, Feb. 22, Mar. 28, Apr. 18'. The main body of text says: 'Come design your own board, card, or tabletop games and test them out by playing them with new friends! There is no time frame to finish, just creativity, and no limit: just bring yourself! GRADES 6-12. REGISTRATION IS REQUIRED.' A purple unicorn chess piece is on the right. At the bottom, a yellow banner contains the contact information: 'Call 845-225-8585 or visit us online @ www.kentlibrary.org to learn more Kent Library, 17 Sybil's Crossing, Kent Lakes, NY 10512'.



Ejemplos



Events

Home > Calendar of Events > Play Dungeons & Dragons Wi...



Play Dungeons & Dragons With Us!

📅 Sat, February 22, 2020 1:30 p.m.

[Add to your calendar](#)

[Lovett Memorial Library](#)

Come one, come all! The Dungeon Master requests your presence. Games are open to all players, including newbies who would like to learn how to play. Are you an experienced player? If so, please come with some ideas about who your character (village, hero, extremely tall, hairy...). We will set up multiple tables in the Meeting room.

This program runs for 2 hours.

ADULT

YOUNG ADULT

OTHER GREAT PROGRAMS

GAMES AND GAMING



GOBIERNO DE PUERTO RICO
Departamento de Educación



Universidad
de Puerto Rico

DEPARTAMENTO DE
EDUCACIÓN
GOBIERNO DE PUERTO RICO

¡Ultimos Tips!

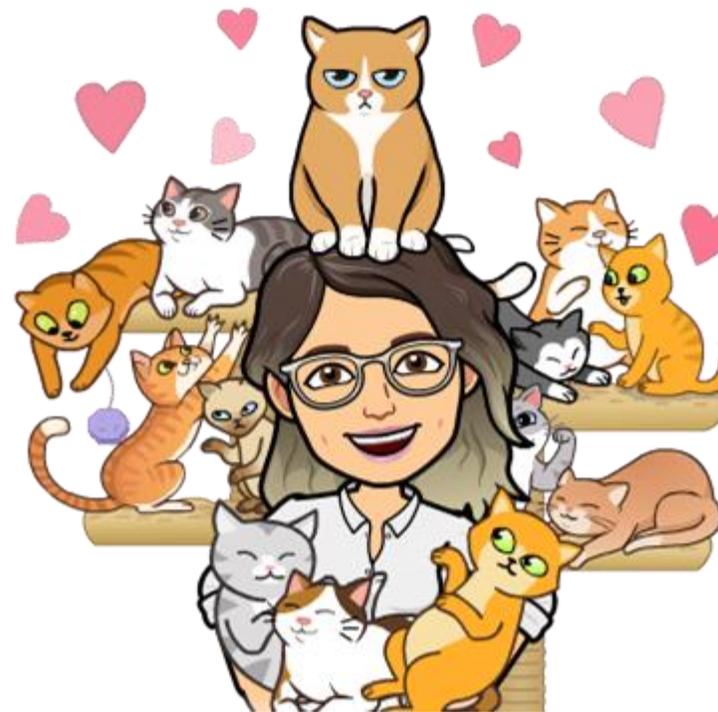


- Planifica con tiempo!
- Utiliza los medios sociales, especialmente los medios que usan los usuarios habituales de la Biblioteca (o sus papás)
 - Adultos
 - Facebook
 - Twitter
 - Instagram
 - Adolescentes
 - Instagram
 - Snapchat
 - TikTok
 - Tweens
 - Snapchat
 - TikTok
- Utiliza Youtube para subir “recaps” de las actividades.
- Darle promoción a los eventos es super importante!
- Si hay mucho interés en a un evento, divídelo en dos por edad. Por ejemplo:
 - niños de 11 a 13 temprano en la tarde
 - adolescentes de 14 a 17 por la tarde/noche
- Crear una “política de juego” para el espacio
 - ¿Quién puede jugar y cuándo?
 - ¿Qué “ratings” son permitidos?
- Usa proyectores
- ¡Experimental!
 - Lo más importante es que el público se divierta, aprenda más sobre el espacio de la biblioteca y se fomente el aprendizaje a través del juego.



GRACIAS!

shirley.mc@upr.edu



Bibliografía

Anderson, E. (2012, October 31). Want to be smarter? Play video games. Forbes. Retrieved January 15, 2014 from <http://www.forbes.com/sites/erikaandersen/2012/10/31/want-to-be-smarter-play-video-games/>

Barret, Yvonne. "A Whole New Game: Digital Games, Information Literacy and the School Library." *Thinkspace.csu*, Game-Based Learning Compendium, 2014, thinkspace.csu.edu.au/gblcompendium/part-2-provocation/a-whole-new-game-digital-games-information-literacy-and-the-school-library/.

Hutton, Jake. "Librarians Report: Dungeons and Dragons in the Library." *Games in Libraries*, Sept. 2017, games.ala.org/librarians-report-dungeons-and-dragons-in-the-library/.

"Games in Libraries." *Games in Libraries*, American Library Association, 2020, games.ala.org/games-in-libraries/.

Gamert. "Librarians Report: Choosing the Right Games for Your Library." *Games in Libraries*, ALA GameRT, Sept. 2017, games.ala.org/librarians-report-choosing-the-right-games-for-your-library/.

Shutts, Cindy. "Best Tabletop Games for the Library." *School Library Journal*, 2019, www.slj.com/?det=tabletop-games-for-the-library.

<https://www.cde.state.co.us/cdelib/teengamingpack> Gaming in Libraries: Building Relationships between Commu

<https://education.minecraft.net/>

