

Formación para la dinamización desde el juego en bibliotecas escolares y públicas



La formación tiene como objetivo principal capacitar a profesionales para transformar las bibliotecas en espacios más lúdicos, inclusivos y estimulantes y que puedan usar el juego como una forma de mediación comunitaria y de acercamiento a la lectura.

**¿A dónde
queremos ir?**

Profundización

Presentación del tema de una persona experta

Preguntas y respuestas al final para profundizar

Taller

Una sesión de profundización

Trabajo en casa por parte del alumnado

Retorno de algunas de las propuestas

Reto corto en clase

Desde la experiencia

Presentación de una experiencia por parte de una persona experta

Aceleradora de proyectos (encuentro presencial)

Tres (+1)
formas
de aprender

Aprendizajes y evidencias

Módulo	¿A qué vamos a responder?	Evidencias de aprendizaje
Jugar y aprender	¿Qué aporta el juego al aprendizaje?	Estrategias para hacer que el juego enriquezca el aprendizaje
Jugar y leer	¿Cómo hago el viaje del juego a la lectura?	Estrategias para transitar desde el juego a la lectura
Crear juegos	¿Cómo diseño un juego?	Consejos en el momento de crear un juego literario
Mediación	¿Cómo hago de la vida libro-juego un espacio de construcción?	Estrategias para la mediación
Nuevas literaturas	¿Qué otras formas de leer existen?	Batería de recursos
Tecnologías	¿De qué forma me puede acompañar la tecnología?	Batería de recursos
Integración	¿Y a partir de ahora, cómo continuo?	Desarrollo de un proyecto

Metodologías y herramientas

Presentación teórica

Cuaderno de bitácora

Experiencias
inspiradoras

Rúbricas de autoevaluación y
coevaluación de proyectos

Clase inversa

Retorno de propuestas
elaboradas por algunos
participantes

Adaptación de juegos

Trabajo en grupo (?)

Resultados
de los
aprendizajes



Cuaderno de
bitácora con retos



Proyecto final
coevaluabile



Evaluación del
proyecto acelerado

Equipo docente



Lara Lasave. Profesora de historia. Investiga y experimenta sobre la implementación para la enseñanza



Eli Ramírez. Bibliotecaria. Revoluciona la comunidad de lectores a través de sus tiras cómicas e ilustraciones.



Fabián Zamit. Diseñador de juegos de mesa y experiencias lúdicas. Diseña e implementa ludotecas. Mediador Lúdico. Docente universitario.



Pak Gallego. Creador de juegos de mesa. Editor de juegos de mesa y rol. Ha diseñado varios juegos narrativos.



Simone do Carmo Gomes. Especialista en tecnologías educativa y literatura brasilera. Profesora de portugués como lengua extranjera.



María Gajas. Profesora de lengua y literatura. Mediadora de literatura infantil y juvenil en las escuelas Vedruna Catalunya y a través de las redes.



Oriol Ripoll. Especialista en juegos y su aplicación en educación, comunicación y cultura.



Cecilia Fernández. Especialista en tecnologías para creación de videojuegos y narrativas interactivas.

