



RED AMI
Red para la Alfabetización
Mediática e Informativa

2^{do} ENCUENTRO Bibliotecas Escolares BIBESCO 2021

Del 27 al 29 DE OCTUBRE

ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA
E INFORMACIONAL (AMI)

CONFERENCIA PLENARIA



Competencias AMI en la escuela desde el Gaming

Dr. Pablo Parra Valero
Universidad Complutense de Madrid

Viernes
29 de octubre
10:00 horas



EDUCACIÓN COMPETENCIAL



Competencias en Educación

La alfabetización digital y la formación de la ciudadanía del siglo XXI (Area, 2015)

- Instrumental
- Cognitiva
- Comunicativa
- Axiológica
- Emocional

Competencias en Educación → Competencias en información y en comunicación

→ Competencias digitales

Figura 1

DIMENSIONES DE LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL		
DIMENSIÓN INSTRUMENTAL	Saber acceder y buscar a información en distintos tipos de medios, tecnologías, bases de datos o bibliotecas online	Adquirir las habilidades instrumentales para emplear cualquier tipo de medio, (impresos, audiovisuales, digitales)
DIMENSIÓN COGNITIVA	Saber transformar la información en conocimiento (habilidades de selección, análisis, comparación, aplicación)	Saber plantear problemas, analizar e interpretar con significado la información
DIMENSIÓN COMUNICATIVA	Saber expresarse y comunicarse a través de múltiples lenguajes y medios tecnológicos	Tener las habilidades y conocimientos para crear documentos textuales, hipertextuales, audiovisuales, y multimedia, así como saber interactuar con otros en redes sociales
DIMENSIÓN AXIOLÓGICA	Saber usar ética y democráticamente la información	Adquirir actitudes y valores críticos y éticos sobre la información y la comunicación
DIMENSIÓN EMOCIONAL	Controlar los impulsos negativos desarrollando empatía emocional hacia los otros y uno mismo en los espacios virtuales	Tomar conciencia de la experiencia emocional que representa la utilización de las TIC y desarrollar una personalidad equilibrada



DigComp: The European Digital Competence Framework



DigComp is the European reference framework to support a shared, comprehensive understanding of digital competences.

DigComp maps the knowledge, skills and attitudes we all need to use digital technologies in a critical, collaborative and creative way in all aspects of life.



Social Europe

KE-02-18-995-EN-N ISBN: 978-92-79-91315-0 00110 2767/535814 ©European Union 2018 Images ©Shutterstock



Fuentes:

Marco Común de Competencia Digital Docente v 2.0 (INTEF)
 DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding
 Digital Competence in Europe (Ferrari, 2013)

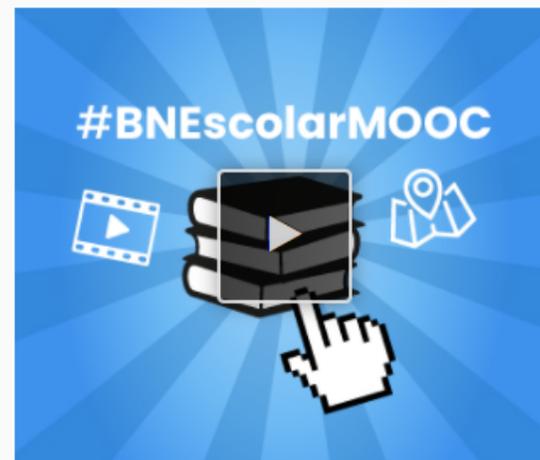


DESIGNED BY [vector open stock](#)

designed by [freepik.com](#)

BNEscolar: descubrir y crear experiencias de aprendizaje con los recursos de la Biblioteca Nacional de España (2ª edición) *INTEF*

TE HAS INSCRITO EN ESTE CURSO



#BNESCOLARMOOC - EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE CON LA BIBLIOTECA NACIONAL DE ESPAÑA (2ª EDICIÓN)

DESCRIPCIÓN GENERAL

En **#BNEscolarMOOC** podrás conocer el proyecto BNEscolar en profundidad con todo su potencial educativo, y poner en práctica alguna de sus propuestas de la mano de la Biblioteca Nacional de España y Red.es, en colaboración con el INTEF. Te permitirá trabajar con fuentes primarias de información con las que poder desarrollar proyectos propios, y compartir propuestas y nuevos enfoques didácticos con el resto de participantes.



📄 Código del curso	BNEscolarMOOC
📅 Inicio de las clases	02 Nov, 2021
📅 Fin de las clases	10 Dic, 2021
✍️ Esfuerzo estimado	5 horas semanales

DE LAS ALFABETIZACIONES A LAS MULTIALFABETIZACIONES



EDUCABILITY

BUILDING THE CAPACITY OF EDUCATORS & LIBRARIANS IN INFORMATION LITERACY

UNIWA-Greece, CUT-Cyprus, UC3M-Spain, UNS-SERBIA, CSICY-Cyprus



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Grant Agreement No: 2020-1-CY01-KA202-066032

“The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.”

educability

A holistic, user-driven approach

for the development of an innovative, open-access

Educational Framework for

six emerging **i**nformation-related **l**iteracies

1. Media Literacy

2. Digital Literacy

3. Mobile Literacy

4. Critical Literacy-focusing on inequalities

5. Sustainability Literacy

6. Data Literacy

EDUCABILITY

**Building the Capacity of Educators & Librarians in
Information Literacy**



The Project has received funding from the European Union's Erasmus+ programme under grant agreement 2020-1-CY01-KA202-066032

COMPETENCIAS

+

GAMING





Competencias **AMI** + **GAMING**

Gaming como medio didáctico para las alfabetizaciones múltiples: Videojuegos en la educación del siglo XXI (Cruz-Palacios y Marzal, 2017)

“En un contexto digital, conectado, multimodal, multilingüe y global, las Alfabetizaciones Múltiples afloran como marco teórico de una casuística *de literacy* específicamente desarrollada para explicar cómo son en la Sociedad del siglo XXI los factores relativos a la creación de significados, los medios de comunicación, las experiencias de socialización cultural, la evaluación crítica de contextos, y los sistemas democráticos. Con todo ello, se justifica la utilización de videojuegos (*Gaming*) para las Alfabetizaciones Múltiples y como medio didáctico”



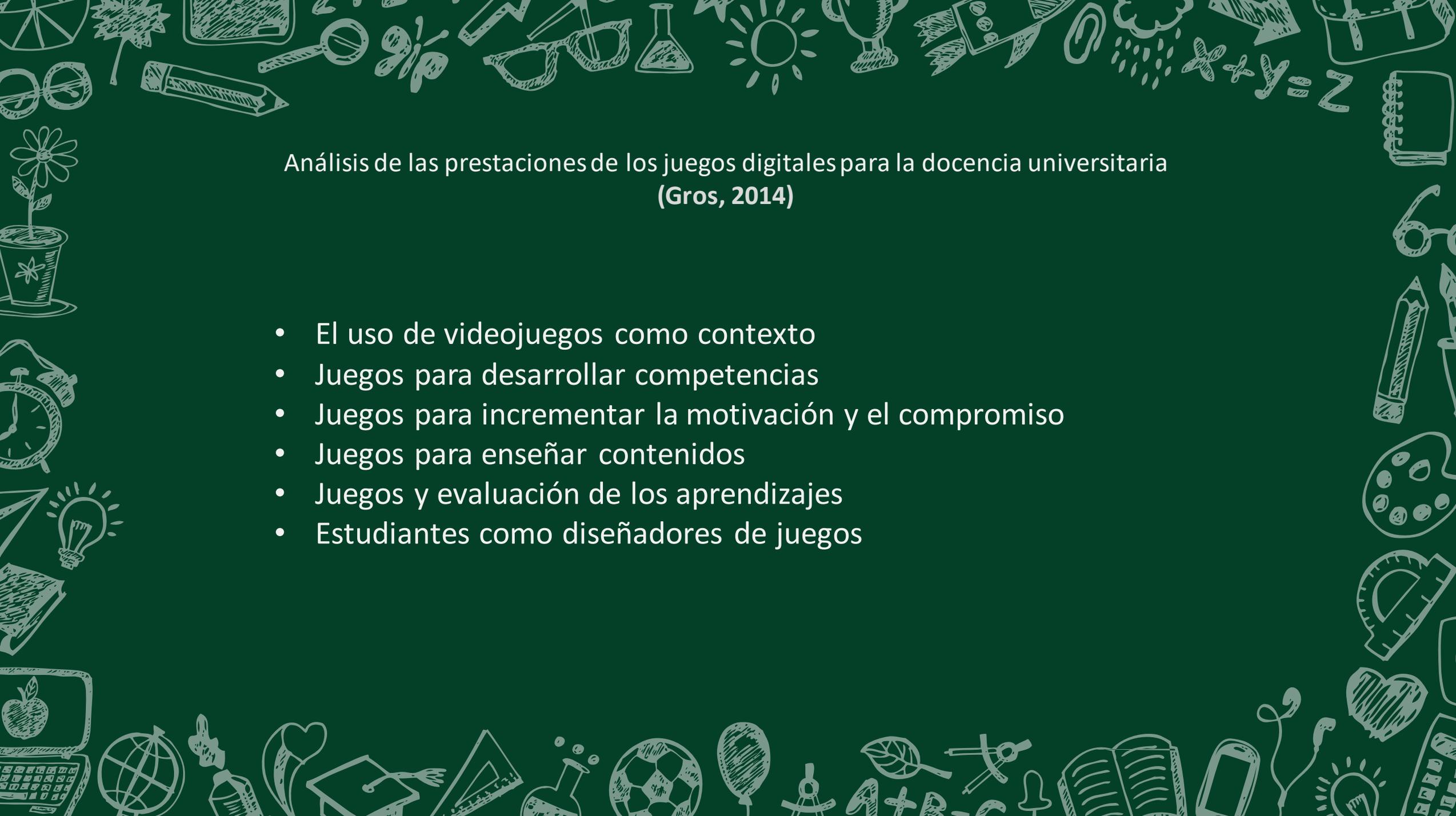
Competencias **AMI** + **GAMING**

Gaming La educación competencial desde Visual Literacy y Gaming para la innovación educativa: propuesta para un diseño instruccional de curso (Marzal y Parra, 2021)

“Este contexto ha impulsado la imagen mediante el uso de videojuegos como material curricular (*Gaming*) y para el proceso educativo (Gamificación), optimizando el aprendizaje competencial y desarrollando la innovación educativa, entendida como conjunto de contenidos flexibles y cambiantes, el saber como efecto de un aprendizaje continuo, la enseñanza como espacio para situaciones de aprendizaje, el currículo como instrumento de competencias”

¿BENEFICIOS PARA EL APRENDIZAJE?





Análisis de las prestaciones de los juegos digitales para la docencia universitaria
(Gros, 2014)

- El uso de videojuegos como contexto
- Juegos para desarrollar competencias
- Juegos para incrementar la motivación y el compromiso
- Juegos para enseñar contenidos
- Juegos y evaluación de los aprendizajes
- Estudiantes como diseñadores de juegos

SELECCIÓN DE JUEGOS PARA AMI



- Acceso, uso y preservación de la información
- Noticias, medios y publicidad
- Ética y conducta
- Uso de la biblioteca
- Juegos de escape
- Juegos de rol
- Plataformas digitales de juegos de mesa
- Plataformas de autodiagnóstico (Kahoot!, Plickers, Quizizz, etc.)



Acceso, uso y preservación de la información



LUMINO CITY

Ganador del Premio BAFTA 2015, Lumino City es una maravillosa aventura de puzzle creada completamente a mano con papel, cartón, luces en miniatura y motores.

A través de este fascinante entorno se desarrolla una ingeniosa, entrañable y enigmática aventura. El abuelo de Luma, el gerente de Lumino City, ha sido secuestrado. Para encontrarlo, debes explorar la ciudad y descifrar los secretos de los mecanismo que hacen que este mundo se mueva.

Noticias, medios y publicidad

BAD NEWS

Juego creado por la Universidad de Cambridge y la compañía de medios holandesa Drog que pretende luchar contra las noticias falsas que inundan las redes sociales, los blogs y algunos medios online

**BAD
NEWS**

From fake news to chaos! How bad are you? Get as many followers as you can.

[PLAY THE GAME](#)

[Info & other languages](#)

[For educators](#)

Ética y conducta

CYBER SCOUTS

El juego CyberScouts permite que toda la familia (a partir de los seis años) adquiera conocimientos para hacer un uso más seguro de los servicios de Internet, mediante retos en forma de juegos, preguntas y vídeos.



Uso de la biblioteca

NATIONAL SCHOOL LIBRARY STANDARDS CARD GAME

Juego de cartas de la Asociación Americana de Bibliotecarios Escolares (AASL) que tiene el objetivo de explorar y dar a conocer los estándares bibliotecarios al personal de las bibliotecas escolares, además de brindarles la posibilidad de desarrollarse profesionalmente.



Plataformas de autodiagnóstico

The screenshot shows the website interface for 'El juego de la primera vuelta al mundo a través de los libros'. At the top, there is a navigation bar with the Universidad Complutense Madrid logo and name on the left, and a search bar with the text 'Navegar identificado' and 'Buscar en la web' on the right. Below the navigation bar is a red banner with the text 'Proyectos de Innovación'. Underneath this banner is a white navigation menu with four items: 'El proyecto', '¿Aceptas el desafío?', 'Guía de lectura', and 'Contacto'. The main content area features a large banner with the title 'EL JUEGO DE LA 1ª VUELTA AL MUNDO A TRAVÉS DE LOS LIBROS' in orange, 3D-style text. To the right of the title is a logo consisting of a black square divided into four quadrants: top-left is red with a white triangle, top-right is blue with a white diamond, bottom-left is yellow with a white circle, and bottom-right is green with a white square. At the bottom of the page, there are logos for the 'GOBIERNO DE ESPAÑA' and 'MINISTERIO DE DEFENSA', along with the text 'SECRETARÍA GENERAL DE POLÍTICA DE DEFENSA'. A small note at the bottom right states: 'Esta actividad ha recibido una subvención de la Secretaría General de Política de Defensa del Ministerio de Defensa'.

CONCLUSIONES





¡Muchas gracias por la atención!

pablo.parra@ucm.es