

Sello CCB 2022

Bibliotecas Públicas más de 10.000 habitantes

“Formación de usuarios para Educación Secundaria y Bachillerato en la Biblioteca Municipal de Burgos. Una experiencia gamificada con videojuegos de creación propia como herramientas didácticas”

Denominación: Biblioteca Municipal de Burgos.

Localidad (Provincia): Burgos.

Comunidad Autónoma: Castilla y León.

Responsable del proyecto: Rafael Ibáñez Hernández.

Título del proyecto: Formación de usuarios para Educación Secundaria y Bachillerato en la Biblioteca Municipal de Burgos. Una experiencia gamificada con videojuegos de creación propia como herramientas didácticas.

Ámbito y tipología

Tipología de biblioteca: Biblioteca pública: Modalidad más de 10. 000 habitantes.

Objetivos de la Convocatoria en los que se enmarca el proyecto:

- Crear espacios, servicios y experiencias que promuevan la igualdad de género, la atención a la diversidad y la inclusión social y en especial aquellas que se realizan en cooperación con otros sectores.
- Desarrollar las competencias informacional y mediática.

Descripción del Proyecto

Breve explicación del proyecto

Este proyecto está compuesto por dos programas de Formación de Usuarios interrelacionados y complementados entre sí, que forman parte de la programación ALFIN de la Biblioteca Municipal de Burgos y cuyo núcleo son sendos videojuegos de creación propia, ambientados en diferentes épocas y lugares. Dirigido fundamentalmente a un público joven, este proyecto busca no sólo acercar a estos usuarios a la biblioteca, sino además proporcionarles competencias para su transformación en usuarios independientes y autónomos que sepan cómo satisfacer sus necesidades de información, a la vez que cultivan conceptos y valores como el trabajo en equipo, la igualdad, la integración, etc.

Objetivos

Objetivo genérico: Atraer al público juvenil con el uso de las nuevas tecnologías y la gamificación, con el propósito de que la biblioteca sea un espacio que forme parte de su vida diaria, al tiempo que alcanzan la autonomía suficiente en el uso de la colección bibliográfica y mejoran su capacidad de gestión de la información.

Objetivos individuales:

- Conocer la organización de la biblioteca y su colección, tanto en las Salas Infantil y Juvenil ("Asesinato en Roma") como también además en la Sala de Adultos ("A la sombra de la catedral").
- Identificar los datos básicos necesarios a la hora de realizar una búsqueda de un documento.
- Reconocer los diferentes elementos identificadores de la obra: título, autor, editorial, etc.
- Manejar el catálogo de la biblioteca: diseño de criterios de búsqueda, aplicación de filtros, recuperación e interpretación de la respuesta para acceder a los ejemplares.
- Potenciar las capacidades y adiestrar las habilidades necesarias de los alumnos participantes ante un reto de investigación (planteamiento, desarrollo, hipótesis, conclusiones) como modo de aprendizaje, no solo de la distribución de una biblioteca y la localización de documentos, sino como entrenamiento para actividades que deberán desarrollar a lo largo de su trayectoria académica.
- Transmitir valores como el trabajo en equipo, el respeto a los restantes usuarios de la biblioteca, a los materiales, etc.
- Acercar e interesar a los participantes en la historia de la ciudad.

Población objeto

La población objeto abarca los alumnos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), alumnos de Bachillerato y alumnos de Ciclos Formativos de Formación Profesional, con edades comprendidas entre los 12 y los 18 años.

Al margen de este público, también se desarrollan algunas sesiones con alumnos y profesorado universitario, pero con otros objetivos complementarios, como son fundamentalmente conocer el proyecto para valorar su posible uso en su propio ámbito educativo, el desarrollo de proyectos vinculados a nuevas tecnologías, la utilización de la gamificación dentro de programas didácticos, etc.

Metodología

A la hora de programar este proyecto didáctico y formativo se ha tomado como base la experiencia propia a través de la observación y la interacción con los usuarios. Para ello hemos recabado información sobre las necesidades del alumnado en materia de Formación de Usuarios en el ámbito de la biblioteca, así como de sus motivaciones, para desarrollar un proyecto formativo que resulte eficaz, lúdico y motivador.

Todas las fases del programa, desde su creación y desarrollo hasta su puesta en marcha, ejecución y posterior evaluación, han tratado de seguir una metodología demostrativa y semidirecta, donde el formador presenta el cuerpo teórico que los participantes deben tratar de asimilar, así como el planteamiento de la fase lúdica y práctica de la actividad, en la que los alumnos se convierten en protagonistas y usuarios autónomos que deben resolver las cuestiones planteadas por el formador.

Se han empleado para ello contenidos de carácter técnico y tecnológico (videojuegos creados expresamente para las sesiones formativas, acceso a internet, OPAC, etc.), buscando la práctica constante de destrezas y habilidades en el ámbito de la biblioteca (interpretación de la información devuelta por el catálogo, localización de documentos en las estanterías, etc.).

Esta metodología otorga un protagonismo muy relevante al alumno-usuario que, no obstante, cuenta en todo momento con la guía y el apoyo del formador.

Fases y Líneas de actuación

Constatada la necesidad de establecer una programación de Formación de Usuarios novedosa y atractiva destinada a alumnos de ESO y Bachillerato, se planteó la elaboración de un primer programa ("Asesinato en Roma", puesto en práctica durante el curso 2019/2020), seguido más tarde de otro ("A la sombra de la Catedral", estrenado en el curso 2021/2022).

En ambos programas la primera fase de actuación consistió en su diseño y creación, tanto en su aspecto teórico (propósito, objetivos, metodología, guiones) como en su materialización práctica (programas informáticos, fotografías, videograbaciones, montaje, selección documental, etc.), concluyendo con su testeo.

La segunda fase ha consistido en el ofrecimiento de estos programas a los centros docentes de la ciudad y profesores que pudieran estar interesados en la participación de sus alumnos. Para ello ha resultado fundamental su inclusión en la oferta educativa del Ayuntamiento de Burgos, que tiene por título "La ciudad también enseña".

La tercera fase consiste en la ejecución y desarrollo: visualización de un vídeo introductorio, pequeña visita guiada a las instalaciones y distribución en grupos para obtener toda la información posible sobre el hecho que están investigando, siguiendo las diferentes pantallas del videojuego, buscando en el catálogo, consultando documentos, manejando luz violeta o un "cryptex" codificado y desbloqueando candados...

Finalmente se recogen diversos datos de evaluación para su posterior análisis.

Resultados/Logros

La implementación de ambos programas didácticos ha supuesto un notable incremento de las visitas a la biblioteca de un público inserto en una franja de edad que hasta el momento estaba prácticamente ausente de nuestras instalaciones.

El primer año que se puso en funcionamiento el proyecto ya se pudo apreciar un notable interés de los centros docentes por conocer el mismo, siendo ocho los centros educativos que nos visitaron y alcanzando casi el medio centenar de participantes, hasta el obligado cierre por la situación sanitaria.

Una vez reanudadas las actividades, y tras la experiencia del primer año y la puesta en funcionamiento del segundo programa, se pudo apreciar un notable incremento, duplicándose las cifras tanto de centros educativos como de usuarios participantes.

Estos resultados se han hecho eco con diversas notas de agradecimiento llegadas tanto a los buzones de correo propios de la biblioteca como al servicio de atención ciudadana, así como con el reportaje que con fecha de 3 de noviembre de 2021 publicó el "Diario de Burgos", reforzando la notoriedad e impacto del proyecto entre la ciudadanía.

Más recientemente, este proyecto ha resultado galardonado con el Premio REBIUN a las Buenas Prácticas en Biblioteca en su edición de 2022.

Indicadores de evaluación

Recursos materiales: Se cuenta con un parque informático de cinco ordenadores portátiles para que los participantes puedan utilizar el videojuego, y un cañón proyector para los momentos comunes; además, se cuenta con los documentos de la biblioteca y los catálogos para realizar las búsquedas.

Recursos humanos empleados en las actividades: Todo el personal de la Biblioteca Municipal de Burgos.

Recursos económicos: Recursos propios de la Biblioteca Municipal de Burgos.

Resultados: Fidelización de los centros educativos y aumento del número de solicitudes. Si en su primer curso se pudo ver la expectación despertada, en el curso 2021/2022, ya con los dos programas en funcionamiento y habiendo podido completar el curso, se ha podido ver un crecimiento muy significativo. Los resultados más valorables como estadísticas de participación y recogida de datos en cuanto a satisfacción de los participantes y cumplimiento de los objetivos se ofrecen más ampliados en la memoria del proyecto adjunta.

Impacto: Aun es relativamente pronto para poder evaluar el impacto real de este programa sobre sus destinatarios, ya que lleva poco tiempo, hasta el punto de que solamente algunos de los participantes iniciales han iniciado este curso sus estudios universitarios. En un futuro próximo, gracias a la colaboración con la biblioteca de la Universidad de Burgos, se podrá medir el impacto real que esta actividad tiene sobre los universitarios que hayan participado.

Igualdad de género y/o atención a la diversidad en el proyecto

Explicación de la aportación a la igualdad de género y/o a la atención a la diversidad en los objetivos y finalidad del proyecto

Se trata de un proyecto de investigación, de un proyecto de formación de usuarios y aprendizaje de competencias informacionales, para todos los alumnos de los institutos y centros educativos de la ciudad. Esto implica que no pueden darse situaciones de discriminación por cuestiones de sexo ni tampoco por cuestiones de diversidad, sino todo lo contrario.

Todos juegan, todos compiten, todos aprenden, desde una misma situación de partida. Las únicas diferencias que existen son las propias de las capacidades personales del alumno para la investigación y el trabajo en equipo.

Desarrollo de la contribución a la igualdad de género y/o a la atención a la diversidad en las actividades/actuaciones y resultados del proyecto

Por una parte, como no podía ser de otra forma, al elaborar el contenido del juego, la selección de materiales para las búsquedas se plantea desde el respeto a la diversidad de autores, sin ningún tipo de discriminación. Por otra parte, al constituir los equipos de juego se busca en ellos la mayor diversidad posible, sin ningún tipo de discriminación por ningún motivo de género, raza, etc.

Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 a los que contribuye el proyecto

ODS y metas asignados

- 4. Educación de calidad
- 5. Igualdad de género
- 10. Reducción de las desigualdades

Explicación de la contribución del proyecto a cada uno de los ODS y metas que se hayan asignado al proyecto

ODS 4. Educación de calidad. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

-Permitir un acceso igualitario a la información y la cultura, de modo que toda la población tenga un acceso equitativo a los recursos necesarios para su formación y progreso personal a lo largo de su vida.

-Acercar el uso innovador de las tecnologías en el proceso de aprendizaje, válido tanto en el contexto bibliotecario como en el contexto educativo.

-Adquisición y mejora en las competencias digitales propias de su edad, reforzando las competencias informacionales que van a necesitar en su formación superior.

ODS 5. Igualdad de género.

-Trabajar a favor de la igualdad de género en el desarrollo de la investigación. La creación de los equipos de trabajo e investigación busca que aprendan a trabajar sin discriminar a nadie por ninguna cuestión de sexo, discapacidad, raza, etc.

Los materiales seleccionados para las búsquedas permiten conocer a diferentes autores y temáticas que integran a todos por igual, atendiendo a la diversidad LGTBIQ+.

ODS 10. Reducción de las desigualdades.

-Dar a conocer todos los servicios bibliotecarios disponibles en esta franja de edad, para todos los escolares que viven en nuestra ciudad. Estas actividades permiten afianzar la igualdad de género, la atención a la diversidad, la inclusión social y la integración de los jóvenes inmigrantes que acuden a nuestras bibliotecas. Todos han de tener el derecho de acceder a los mejores recursos para su formación y desarrollo como ciudadanos.

-Ampliar los vínculos con los centros escolares, de modo que conozcan todos los recursos que las bibliotecas ofrecen a docentes y alumnos.

-Incidir en el acceso libre y gratuito que permiten las bibliotecas a las tecnologías de la información y la comunicación.

Cooperación con otros sectores o entidades

Identificación del sector o la entidad con la que colaboran y modos y formas de colaboración que llevan a cabo.

Para la puesta en marcha y desarrollo de estos programas la Biblioteca Municipal de Burgos ha contado con la colaboración de diversas entidades, abriéndose a su vez diferentes canales de cooperación:

- Ayuntamiento de Burgos: difusión de la actividad a nivel de ciudad y con otras administraciones.
- Gerencia Municipal de Cultura y Turismo de Burgos: difusión del proyecto y su inclusión dentro de la oferta cultural.
- Área de Educación del Ayuntamiento de Burgos: inclusión en la oferta educativa La ciudad también enseña y difusión entre todos los centros educativos.
- Archivo Municipal de Burgos: conocimiento de los proyectos formativos desarrollados por ambas entidades e intercambio de materiales de las diferentes propuestas didácticas.
- Centros escolares de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos, tanto públicos como concertados, de la ciudad de Burgos: difusión entre el profesorado y alumnos en prácticas para conocer la oferta formativa de la biblioteca.
- Biblioteca Pública del Estado de Burgos: cooperación para crear actividades de investigación destinadas a alumnos de secundaria, bachillerato y ciclos.
- Universidad de Burgos: intercambio de experiencias ALFIN y análisis del impacto de esta programación en las nuevas promociones de alumnos.
- Centro de Formación del Profesorado e Innovación Educativa de Burgos: difusión entre el profesorado e inclusión en la oferta formativa al profesorado en torno al uso de las nuevas tecnologías.

Documentación adicional

Documentos adjuntos

- [Proyecto-Biblioteca-Municipal-de-Burgos](#)

Enlaces /url al proyecto

- [Biblioteca humana - Zaragoza](#)
- [Drive con documentación relacionada](#)
- [Programas educativos - Asesinado en Roma](#)
- [Programas educativos – A la sombra de la catedral](#)