

ENTREVISTAS CON LOS PONENTES DE LAS III JORNADAS TÉCNICAS DE BIBLIOTECAS:

Ana Ordás García



***Ana Ordás García. Freelance.
Consultoría y formación en juegos y gamificación en bibliotecas.***

Hola. En breve celebramos las III Jornadas Técnicas de Bibliotecas. ¿Qué reto de aprendizaje te marcas en esta Jornadas con respecto a lo que se pueden llevar los asistentes y ponerlo en práctica en sus bibliotecas?

Que vean los juegos y videojuegos como parte de la industria cultural, y como una puerta de entrada a las historias y al aprendizaje significativo.

En cuanto a la parte virtual, ¿Qué nos puedes adelantar sobre algún contenido o práctica, que los alumnos no verán en la parte presencial?

Los contenidos de la parte virtual permitirán al alumno a acceder a información más detallada sobre lo tratado en la parte presencial, ver vídeos sobre la materia e interactuar con algunos de los juegos.

Danos un adelanto de tu intervención, ¿Qué nos vas a mostrar en ella?

La idea es dejar clara la diferencia entre el uso del juego con fines pedagógicos y de participación, y la gamificación. No tener complejos a la hora de usar la estrategia del juego, y llamarlo por su nombre, para cumplir los objetivos que se tengan, antes de lanzarse a gamificar.

¿Cómo ves el panorama bibliotecario con respecto a las herramientas que innovan la biblioteca y que tratamos en estas Jornadas? ¿Habría que corregir algunas malas “praxis”?

Creo que las bibliotecas, ante la falta de recursos, siempre han buscado nuevas formas de cumplir sus objetivos, y esa creatividad es la que las ha llevado a la innovación. Lo que echo en falta es que se comparta esa información y que se detallen los objetivos y resultados obtenidos, en base a indicadores.

Desde tu perfil profesional, ¿Las bibliotecas públicas municipales y las provinciales están planteando bien estas herramientas?

En relación al uso de una actitud lúdica -uso de juegos y algunos de sus elementos- creo que si se ha sacado provecho de las ventajas que aporta, pero a mi modo de ver, en muchos casos no se han planteado como una estrategia a largo plazo.

Centrándonos en nuestra Comunidad Autónoma, ¿En Andalucía nuestras bibliotecas hacen un buen uso de estas herramientas?

Conozco alguna experiencia basada en juegos bien planteada, como es el caso de la Biblioteca de Archidona “Clave 2075”, un juego de rol en la Biblioteca de Linares, pero seguro que hay muchos más. De ahí surgió la colección de Google+ para recoger todas las experiencias que existan <https://plus.google.com/u/0/collection/4jgoZB>

En cuanto al futuro, ¿Qué nos espera en los próximos años con respecto a las bibliotecas?

En el campo del aprendizaje basado en juego -ABJ- igual que lo está haciendo en educación, cada vez habrá más profesionales de las bibliotecas que lo utilicen, que compartan experiencias y colaboren, creando proyectos de varias bibliotecas. El futuro está en la colaboración.

En cuanto a la actualidad, ¿Qué deben poner en práctica las bibliotecas de manera inmediata para estar la día en las nuevas herramientas que innovan las bibliotecas?, nos das algún consejo para que los bibliotecarios inicien de manera inmediata la andadura en el tema que nos rodea.

El punto de partida debe ser localizar esos bibliotecarios y bibliotecarias que ya juegan, tanto a juegos de mesa como a videojuegos, para que sean prescriptores de estos materiales y puedan hacer una buena selección.

Para acabar, ¿Que nos puedes decir de la labor desarrollada por la AAB?

Por la relación que mantengo con la Asociación, me consta que está comprometida con la formación continua de los profesionales del sector, y con dar un servicio de calidad.



ASOCIACIÓN ANDALUZA
DE BIBLIOTECARIOS