

V JORNADA DE BUENAS PRÁCTICAS DE LA BUZ

11/12/2024



Conoce Hypatia
con un
Escape Room

Eva Morera Gracia
emorera@unizar.es

Jesús Alonso Ordóñez
jalonsor@unizar.es



Biblioteca
Hypatia de Alejandría
Universidad Zaragoza

BIBLIOTECA HYPATIA

Contexto y motivación

- Parte del Curso 0 para conocer Hypatia (años anteriores)
- Escape room: práctica de ocio que permite captar la atención y aprender
- Se pretende atraer al alumnado recién llegado del instituto



Objetivos

- Aumentar el número de estudiantes asistentes al curso 0
- Transformar el Curso 0 tradicional en un juego de pistas a modo de escape room
- Dar a conocer las instalaciones, servicios y actividades de la Biblioteca Hypatia de Alejandría
- Enseñar de una manera más lúdica
- Interactuar con los estudiantes



Idea final

- Presentación, normas del juego y enigma ficticio
- Juego de pistas para tratar los contenidos del Curso 0:
 - Búsqueda en Alcorze (monografías y revistas)
 - Bibliografía recomendada
 - Conocimiento de las signaturas y ordenación
 - Normativa de préstamo
 - Portal del Estudiante
 - Boletines de novedades: “ArquiEbro” y “libros electrónicos”
- Recorrido por las instalaciones de la biblioteca
- Entrega obsequio y foto grupal



Cuándo

- Lunes 2 de septiembre 2024.
- Dos sesiones, a elegir, de 45 minutos cada una



Dirigido a

- Estudiantes recién matriculados en primero

Metodología I

- Delimitar los contenidos básicos que queremos que el estudiantado recién llegado a la Universidad, aprenda
- Pensar en un enigma ficticio (relacionado con la colección de la biblioteca) a partir del cual se desarrollará el juego
- Diseño de pruebas para superar el curso
- Trazar el recorrido por dónde transcurrirá el juego (instalaciones y equipos de la biblioteca)
- Selección de documentos (libros y revistas) dónde esconder las pistas
- Ordenar las pistas, pruebas y recorrido para descifrar el enigma

Puesta en práctica

- Inscripción de los estudiantes (correo-e)
- Distribuir a los estudiantes en dos sesiones según su preferencia
- Convocar a los estudiantes el día y la hora fijados
- Dar la bienvenida y presentar la actividad (Directora)
- Explicar normas del juego y dar nociones básicas de la biblioteca, para la comprensión de las pistas. Acompaña y guía (Coordinador)
- Introducción al enigma y caracterización a través de un personaje (Arquitecta ficticia) para comenzar el juego. Acompaña y ameniza (Bibliotecaria)



Juego I

- Entrega de un sobre grande que contiene:
 - Enigma y objetivo para superar el curso (Encontrar una imagen en un libro de la biblioteca)
 - Tarjeta de despiste (Portal del Estudiante, biblioteca de los objetos y marca de agua con pista)
 - 5 tarjetas plastificadas con pistas (Búsqueda en Alcorze, Localización de libro en sala y préstamo)
- Dentro del libro encuentran un sobre con tres pistas
- En mostrador se les entrega tres sobres con tres llaves y tres claves numéricas (normativa préstamo por grupo de usuarios)



Juego II

- Encontrar caja fuerte (sala de trabajo en grupo) con pista en el interior
- Localizar revista en Hemeroteca con nuevas pistas
- Escanear QR de Boletín de novedades “Arquiebro” y completar pista
- Ir al expositor de novedades y localizar el libro indicado con nuevas pistas
- Resolver acertijo matemático (solución: número de signatura)

UBUNTU
17 octubre
2023

ZALBA NONAY
29612
¿nº libros e?

+



-

CONÓCENOS
BIBLIOTECAS
Hypatia-EINA
SÍGUENOS
¿Cuántas?



Juego III

- Desplazarse a centro de interés Club de lectura Ubuntu y encontrar un libro con pista (solución: Signatura sin número)
- Localizar el libro y ayudarse de pista entregada al inicio del juego

La BIBLIOTECA es mucho más que LIBROS

Portal del Estudiante

AlcorZe

Tecllea tus términos de búsqueda

Buscar

Todo Disponible UZ (catálogo-online)

Primeros pasos

Desvío de correo
Carné universitario
Inscripción desde fuera de la UZ
Preguntas frecuentes

Búsqueda y préstamo

Reservar, renovar y devolver
Búsqueda en Alcorze, Bases de datos
Reservar por materias
Préstamo de Portátiles

Recursos para tus asignaturas

Bibliografía recomendada
Referencias bibliográficas
Cómo citar
Plagio
Propiedad intelectual
Software y Apps
TIG / TFM

Nuestros espacios

Biblioteca
Ocupación a tiempo real
Horarios
Salas de Trabajo
Actividades culturales

Te ayudamos

Chat
Cita previa
Preguntados
Guías de ayuda
Formación

Encuétranos en las redes sociales

Blog
Tirabuzón
Facebook
Twitter
Instagram
Pinterest
Flickr
YouTube
Slideshare

BIBLIOTECA de los OBJETOS

Servicio de préstamo de la Biblioteca Hypatia (Unizar)

¿Qué necesitas?

Dispositivos electrónicos Portátiles Alargaderas Ratones Calculadoras Auriculares Escaner Apps

Resuelve tus dudas por chat

355 p.



Making of



Q

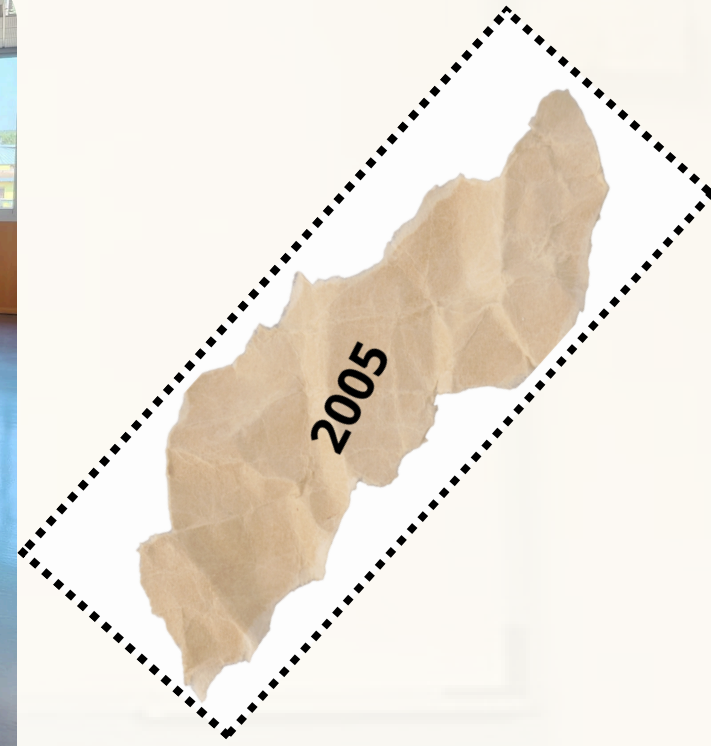
R

Broeck, Charlotte Van den Acantilado, 2024

Oscilando con elegancia entre la reflexión ensayística y la descripción narrativa de su propio proceso de crecimiento personal, Charlotte Van den Broeck presenta trece miniaturas sobre la tragedia personal y profesional de diversos arquitectos que, incapaces de confrontar su propio fracaso, tomaron la radical

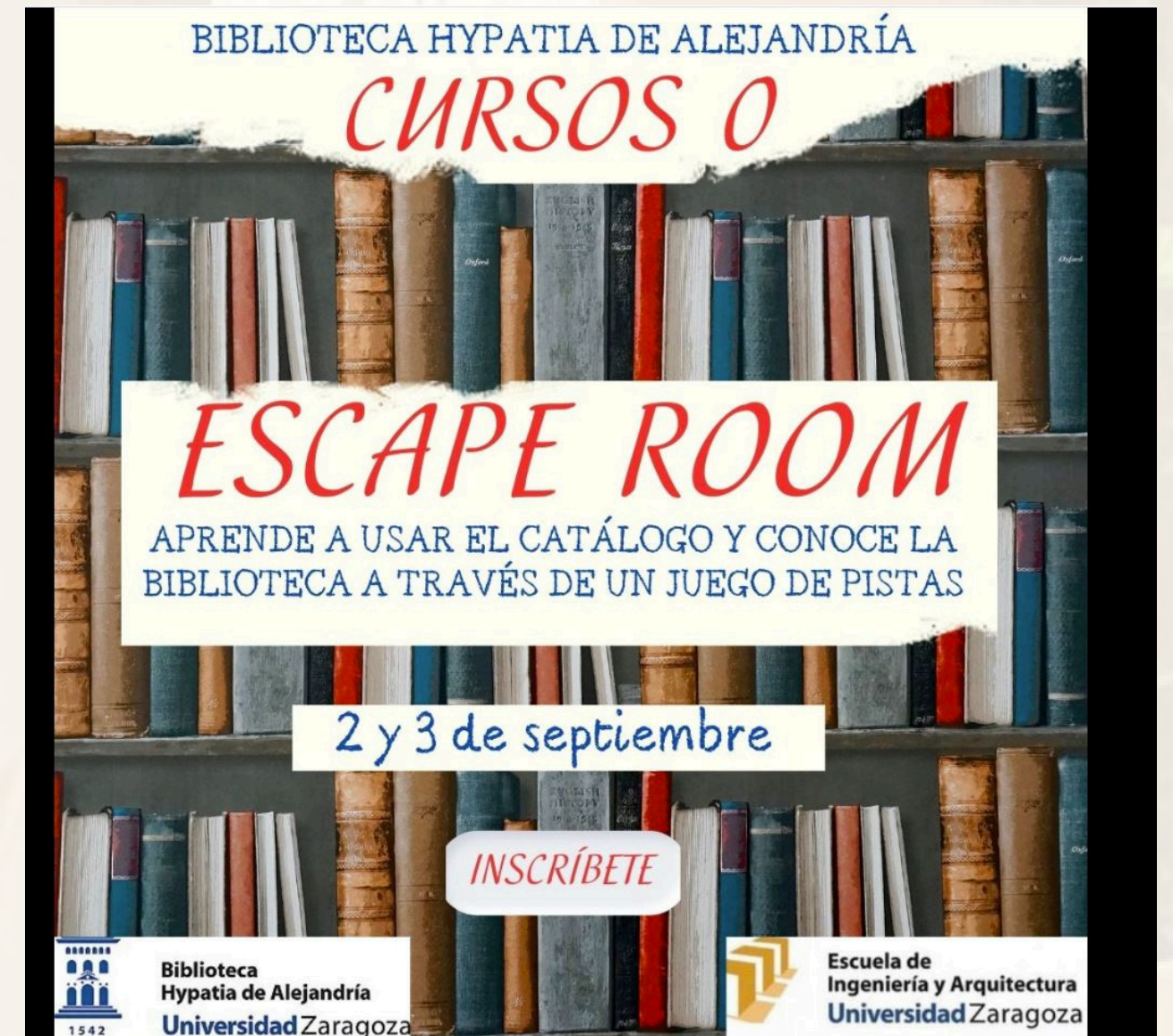


Resultado final



Difusión

- Cartelería
- Redes sociales Hypatia (Facebook, Instagram, X, Youtube)
- Web EINA
- Mupi (Pantalla)
- Blog Biblioteca Hypatia



Valoración

- Aumento de la participación con respecto a los últimos años
- Buena aceptación por parte de los estudiantes:
 - Durante el desarrollo del juego
 - Encuesta de satisfacción
- Mayor conocimiento de los servicios, infraestructuras y actividades de la biblioteca





GRACIAS

