



¿GAMIFICATION, GAMIFICACIÓN o LUDIFICACIÓN ?

Herramientas digitales para la gamificación

Leticia Barrionuevo

Biblioteca Universidad de León

buffl@unileon.es

Ext.1004

- ❑ Selección de herramientas complementarias
- ❑ Moodle como entorno de aprendizaje básico
- ❑ **PARA QUÉ** y no tanto **CÓMO**
 - ❑ **Entornos sencillos,** intuitivos, que faciliten y no dificulten



- ❑ **Innovación educativa**
- ❑ **Motivación, participación,
aprendizaje **dinámico**,
creativo y divertido**
- ❑ **Docentes y estudiantes**
 - ❑ **Ideas mediante
experiencias concretas**



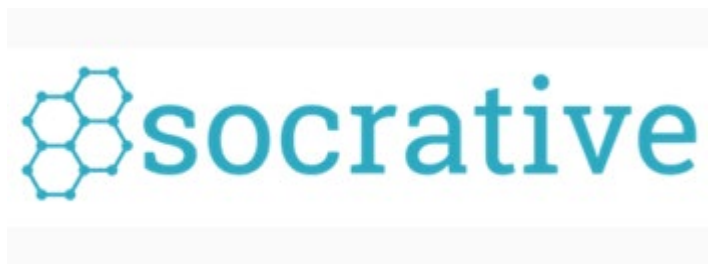
“La gamificación es, a la vez, una **estrategia, un método y una técnica. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-JUEGO, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego. Todo ello para conseguir el compromiso de los estudiantes, incentivar un comportamiento y promover un aprendizaje. Es decir, creando siempre una experiencia significativa y motivadora (Marín y Hierro, 2013)**

Gestión de clases gamificadas



Aprendizaje basado en juegos.

Cuestionarios



Aprendizaje basado en juegos. Flashcards



BRAINSCAPE












Aprendizaje basado en juegos. Gestión de audiencias



 **Mentimeter**



	Punto lúdico	Gamificación	Dinámicas lúdicas	Serious Game	JUEGOS
Le mueve principalmente el comportamiento (a corto plazo)					
Le mueve principalmente el comportamiento (a medio/largo plazo)					
Le mueve principalmente el transmitir competencias					
La mueve principalmente la diversión					

1 **MECÁNICAS**

Puntos Niveles Las reglas

Recolección Clasificaciones Feedback



2 **DINÁMICAS**

Lo que el jugador experimenta mientras juega

Recompensas Cooperación

Reconocimiento Expresión

Estatus Altruismo Competición




3 **COMPONENTES**

Aplicaciones específicas

Avatares Logros Recompensas

Insignias Regalos Desbloqueos








4 **ESTÉTICA**

El diseño

1. Colores
2. Ambientes
3. Medallas
4. Personajes
5. Formas
6. Interfaz




TIPOS DE JUGADOR

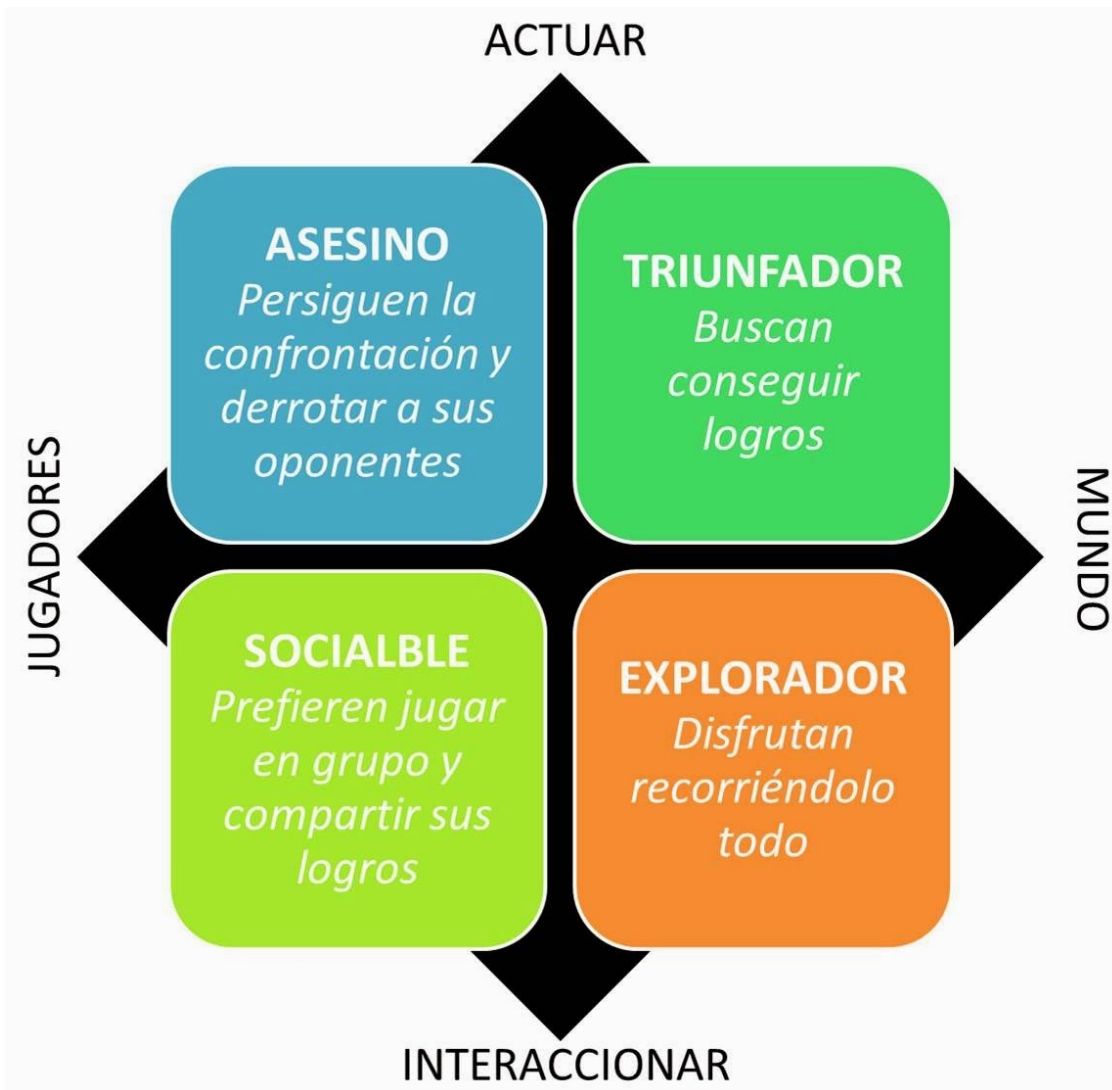
ASESINOS **TRIUNFADORES**






SOCIALIZADORES **EXPLORADORES**

Elementos del juego



JUGADORES

Diseño de la gamificación

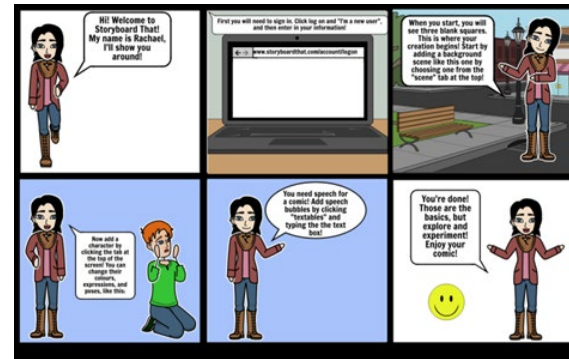
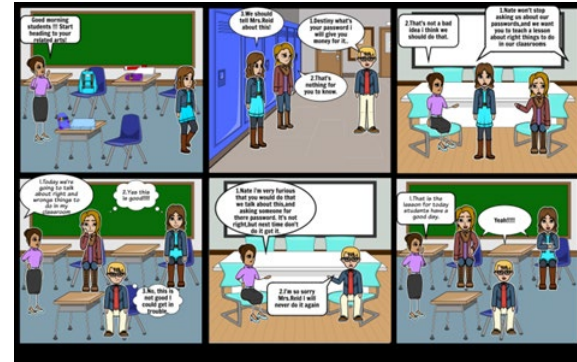


NARRATIVA, ESTÉTICA

Ambientes

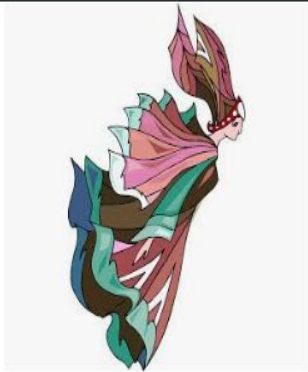
Mundos

Escenarios





pixabay



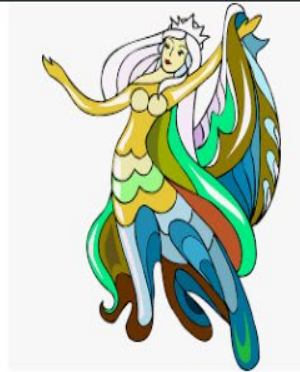
Resumen Colorido Personajes ...
pixabay.com



Resumen Colorido Personajes ...
pixabay.com



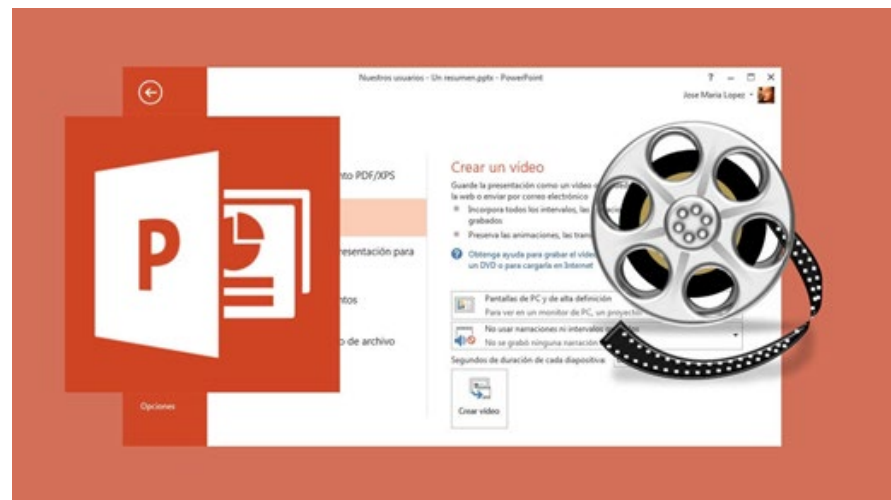
Resumen Colorido Personajes ...
pixabay.com



Resumen Colorido Personajes ...
pixabay.com



Resumen Colorido Personajes De...
pixabay.com



MECÁNICAS, DINÁMICAS

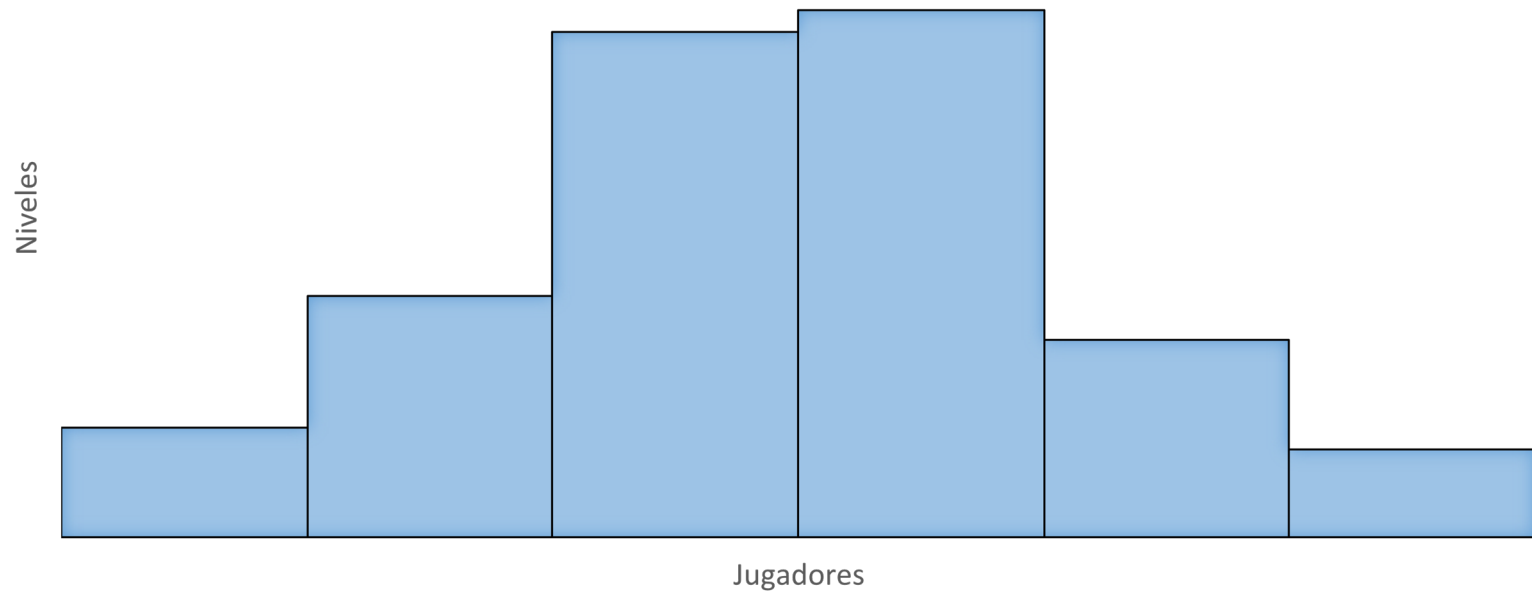
Recompensas

**Puntos,
Medallas o insignias,
clasificaciones**

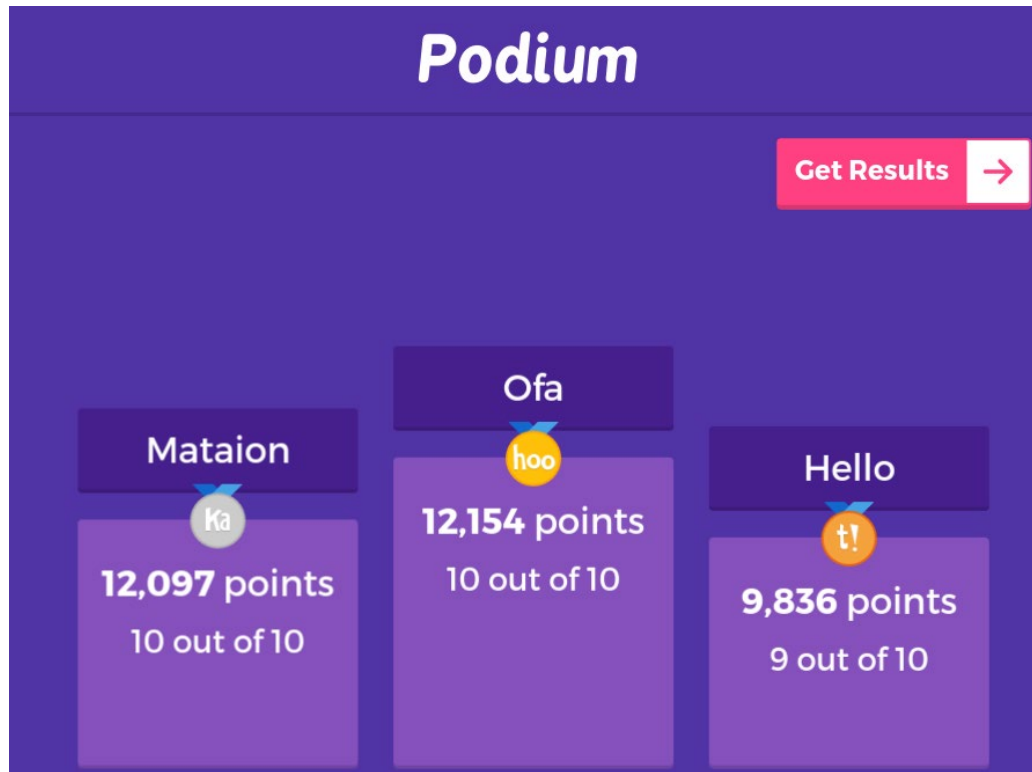


NIVELES

NIVELES SUPERADOS POR LOS JUGADORES



CLASIFICACIONES



CLASIFICACIONES



Google™

Otras TICs



Google Maps

Google™

Otras TICs



Roundme
Virtual Tours Made Simple



Google™

Otras TICs

<https://bit.ly/2GffkpW>

<https://bit.ly/2Bnjinwi>

<https://bit.ly/2DXmxsx>

Εjemplos



La guía definitiva para crear tu #breakoutedu o #Escaperoom

Publicat el 10 de desembre 2017 per cHristian

No me vengas con monsergas y déjame ver la guía!

[Accede a la Guía Definitiva para crear tu #breakout o #EscapeRoom](#)

Bueno, leeré un poco más...



CERTIFIED
Innovator

Google for Education

Translate to:

English

Translate

Powered by Google Translate.

Busques alguna cosa?

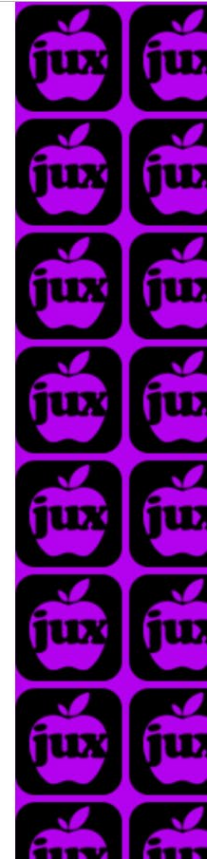
Cerca

Novetats // Novedades //
News



Categories

- actes i activitats a calella (35)
- amics i familia (21)
- articles amb imatges (19)
- articles amb video (95)
- cuina de batalla (31)



DISEÑO

Objetivos o
necesidade
s

Juegos y
pruebas

Recursos (TIC,
analógicos)

Elementos
a introducir



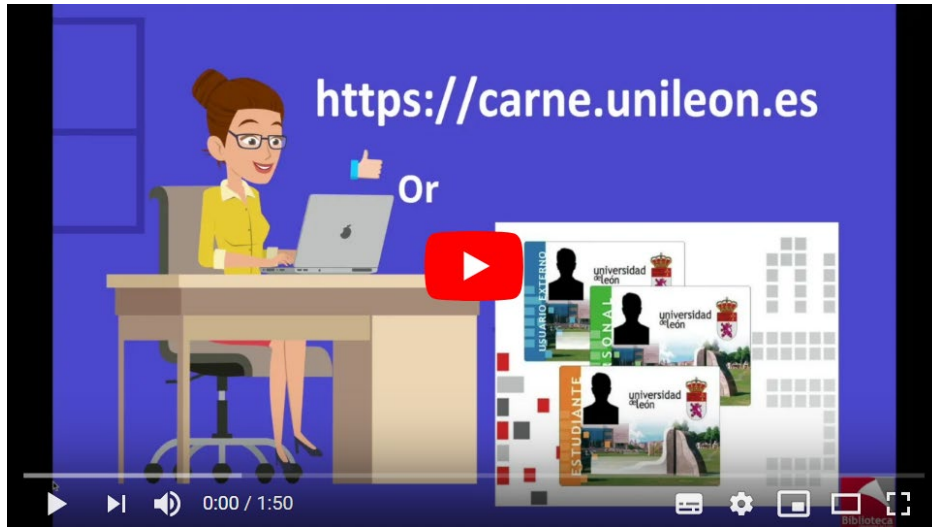
- Alumnos de 2º de Bachillerato
- Extranjeros (Semana Internacional de la ULE) **2018, 2019, 2020**
- Asistentes Workshop de Proyectos Digitales (REBIUN)
- Open Access Week 2018

GameIn



<https://www.lanuevacronica.com/el-rescate-del-biblioescape-de-la-ule>

GameIn





Gamificando el aprendizaje desde la biblioteca. ¿Juegas con nosotros?

Ver/

8 UNILEON pk.pdf (2.472Mb)

URI

<http://hdl.handle.net/10433/5771>

Exportar



Compartir



Estadísticas

[Ver Estadísticas de uso](#)

Autoría

Barrionuevo, Leticia; Martínez Casado, Ignacio

Palabras clave

Gamificación
Biblioteca de la Universidad de León

Fecha de publicación

2018-10

Colecciones

XVII Workshop REBIUN de Proyectos Digitales [28]

Búsquedas



- Buscar en RIO
- Esta colección

LISTAR

Todo RIO

Comunidades y colecciones

Por fecha de publicación

Autores

Títulos

Materias



Sigue la pista del Acceso Abierto

Participa en la yincana que se celebra del 21 al 24 de octubre.

Del 21 al 27 de octubre se celebra en todo el mundo la **Semana Internacional de Acceso Abierto** (**International Open Access Week**), una iniciativa anual para promover el **Acceso Abierto (OA)** en el mundo académico y de la investigación. Os retamos a jugar con nosotros y adentraros en las herramientas de Acceso Abierto que la Biblioteca de la Universidad de Sevilla tiene a vuestra disposición. Las conoceréis a través de una serie de pistas que se ofrecerán diariamente del 21 al 24 de octubre a través de los perfiles de nuestras redes sociales **@Biblioteca_US** en Twitter y **@biblioteca.universidad.sevilla** en Facebook.

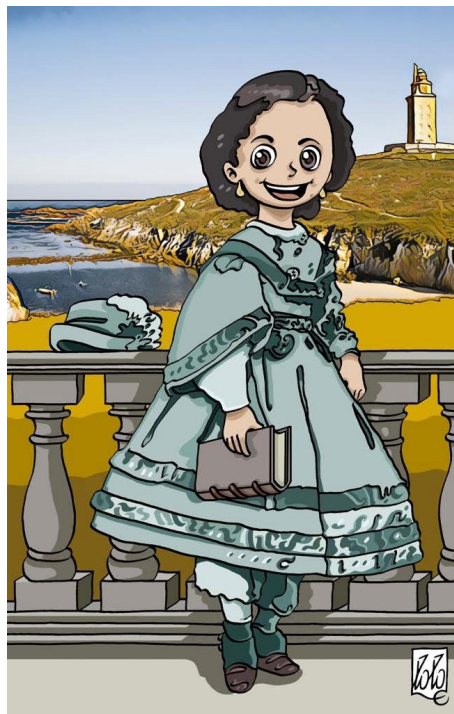
¡Habrá premios para el primero que resuelva las 2-3 pistas diarias (un premio al día, patrocinado por EBSCO y PROQUEST)! (solo miembros de la US)

- Entre los días 21 y 24 de octubre, pistas diarias (y la resolución de un problema)
- Tendréis que ir buscando en repositorios y recursos en Acceso Abierto
- Sigue la etiqueta **#siguelapistadelOA** en Facebook y Twitter en los perfiles de la Biblioteca de la Universidad de Sevilla
- Puedes incorporarte cualquier día, tendrás que resolver las pistas del día en curso
- Cuando tengas las referencias envíanoslas al correo **bibinvestigacion@us.es**



20/10/2019

Gameln



El Club de los Minigenios





Jugar con libros en verano

LNC VERANO

IR ▶

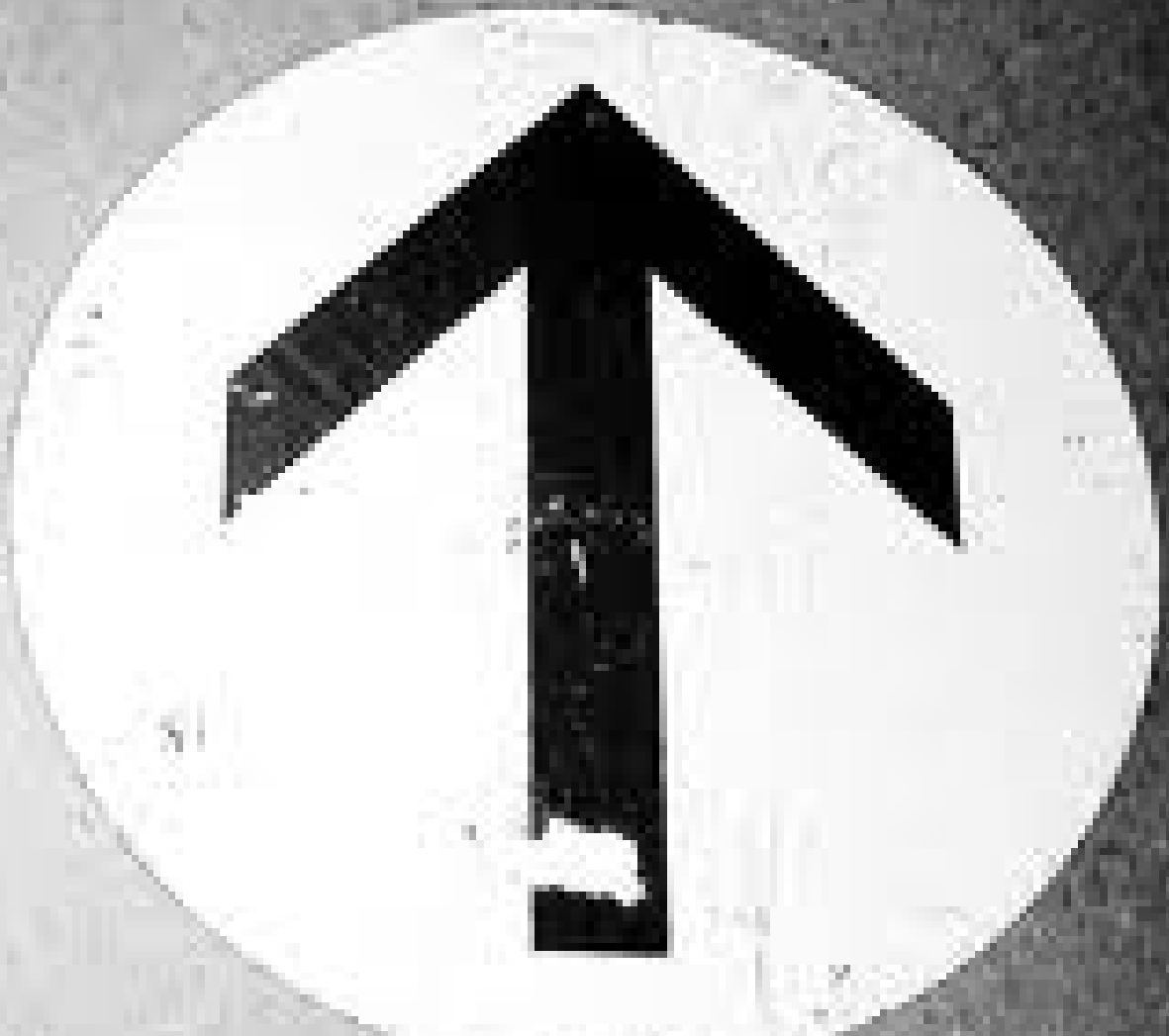


Luis Ignacio Martinez y Leticia Barrionuevo. | L.N.C.

<https://www.lanuevacronica.com/jugar-con-libros-en-verano>



**follow
me**



Las fotos utilizadas han sido extraídas de Google Imágenes