



# ¿GAMIFICATION, GAMIFICACIÓN o LUDIFICACIÓN ?

## Herramientas digitales para la gamificación

**Leticia Barrionuevo**

Biblioteca Universidad de León

[buffl@unileon.es](mailto: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





	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**



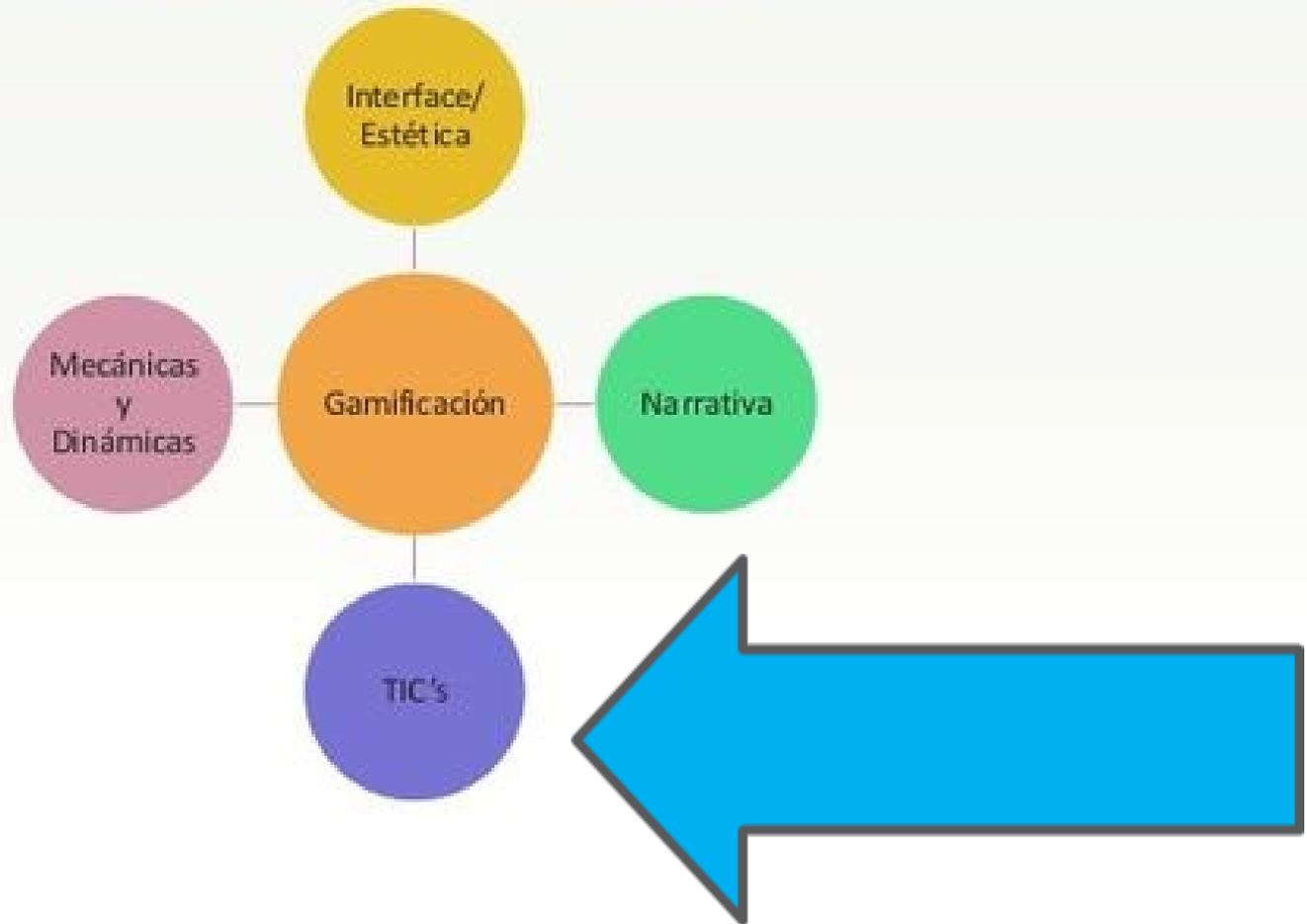



**SOCIALIZADORES** **EXPLORADORES**

# Elementos del juego



# Diseño de la gamificación

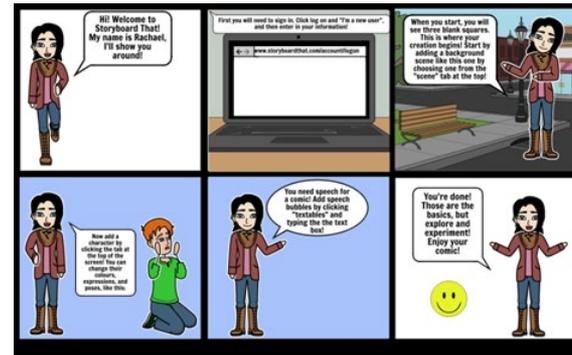
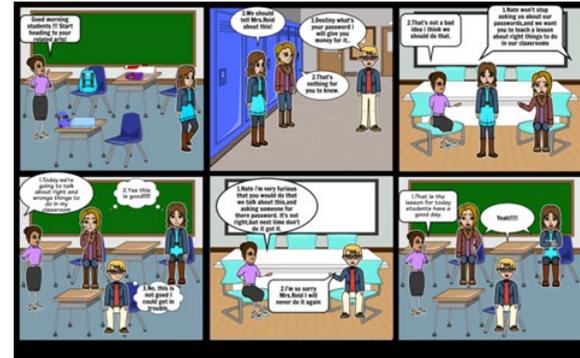


**NARRATIVA, ESTÉTICA**

**Ambientes**

**Mundos**

**Escenarios**





# pixabay



Resumen Colorido Personajes ...  
pixabay.com



Resumen Colorido Personajes ...  
pixabay.com



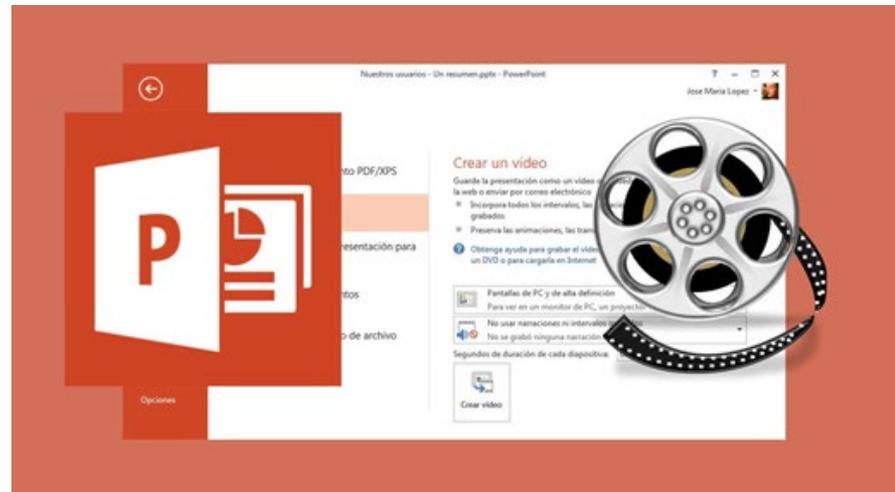
Resumen Colorido Personajes ...  
pixabay.com



Resumen Colorido Personajes ...  
pixabay.com



Resumen Colorido Personajes De...  
pixabay.com



# MECÁNICAS, DINÁMICAS

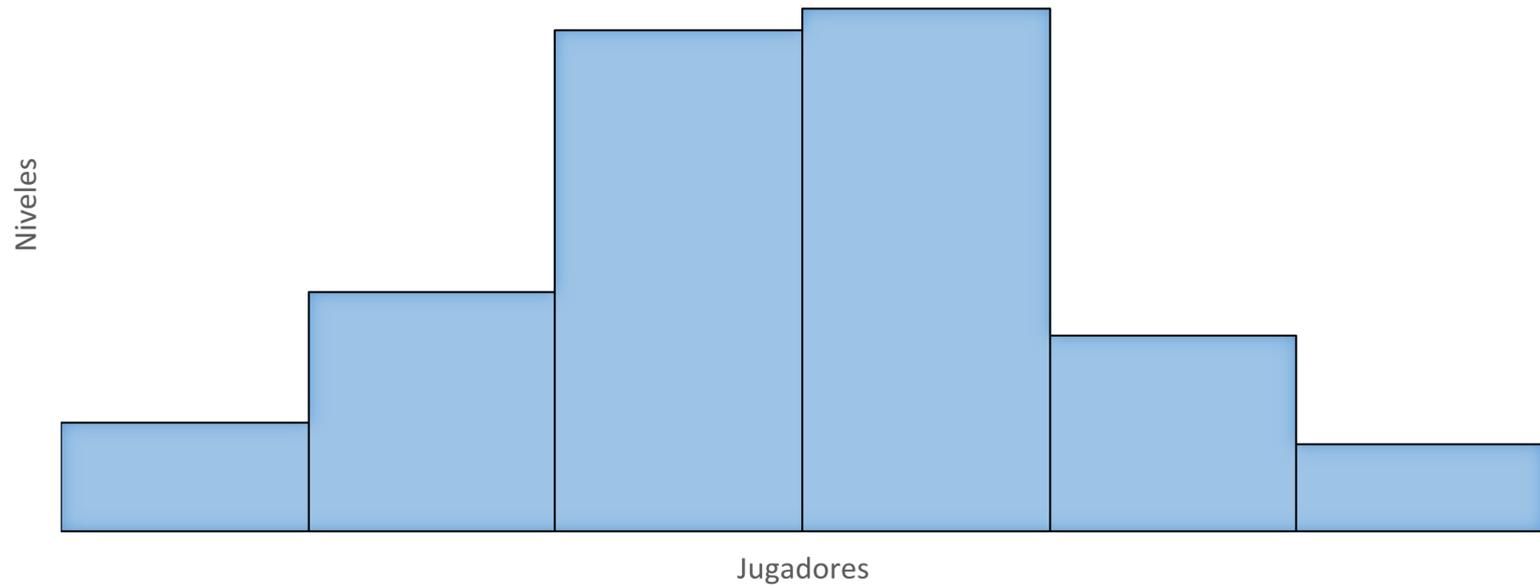
## Recompensas

**Puntos,  
Medallas o insignias,  
clasificaciones**

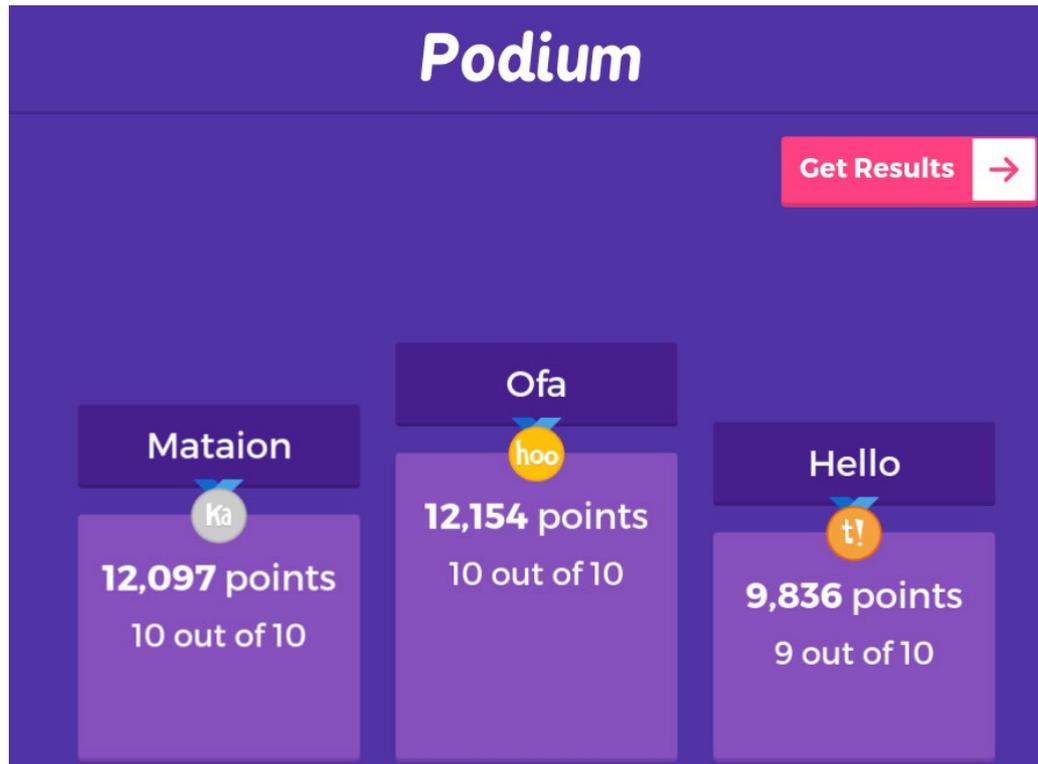


# NIVELES

## 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?

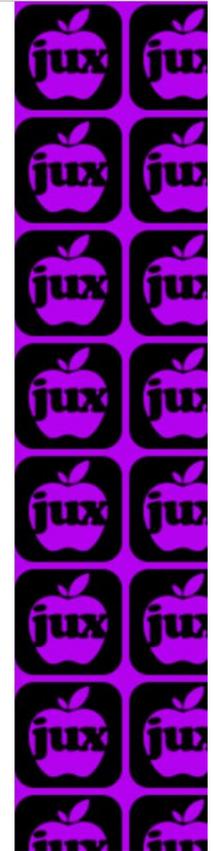
Cerca

Novetats // Novedades //  
News



Categories

- actes i activitats a calella (35)
- amics i família (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



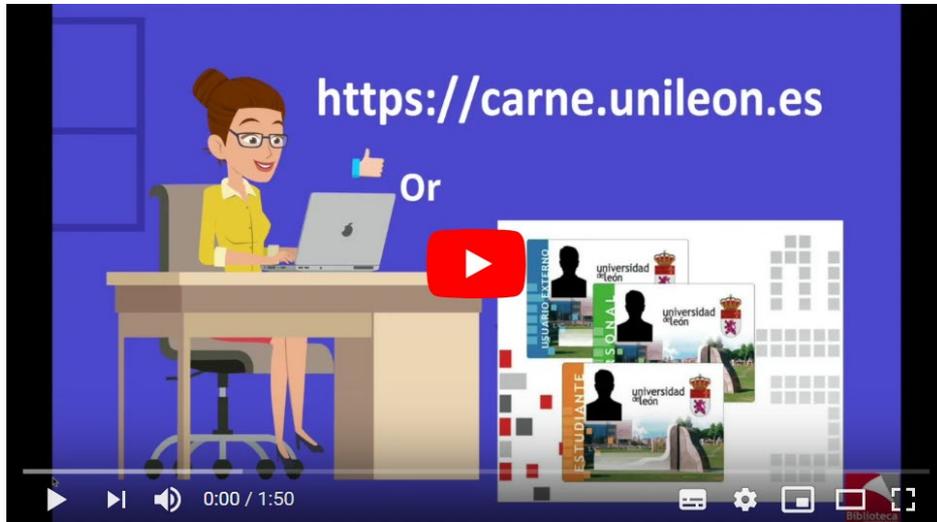
- Alumnos de 2º de Bachillerato
- Extranjeros (Semana Internacional de la ULE) **2018, 2019, 2020**
- Asistentes Workshop de Proyectos Digitales (REBIUN)
- Open Access Week 2018

# 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 ▶

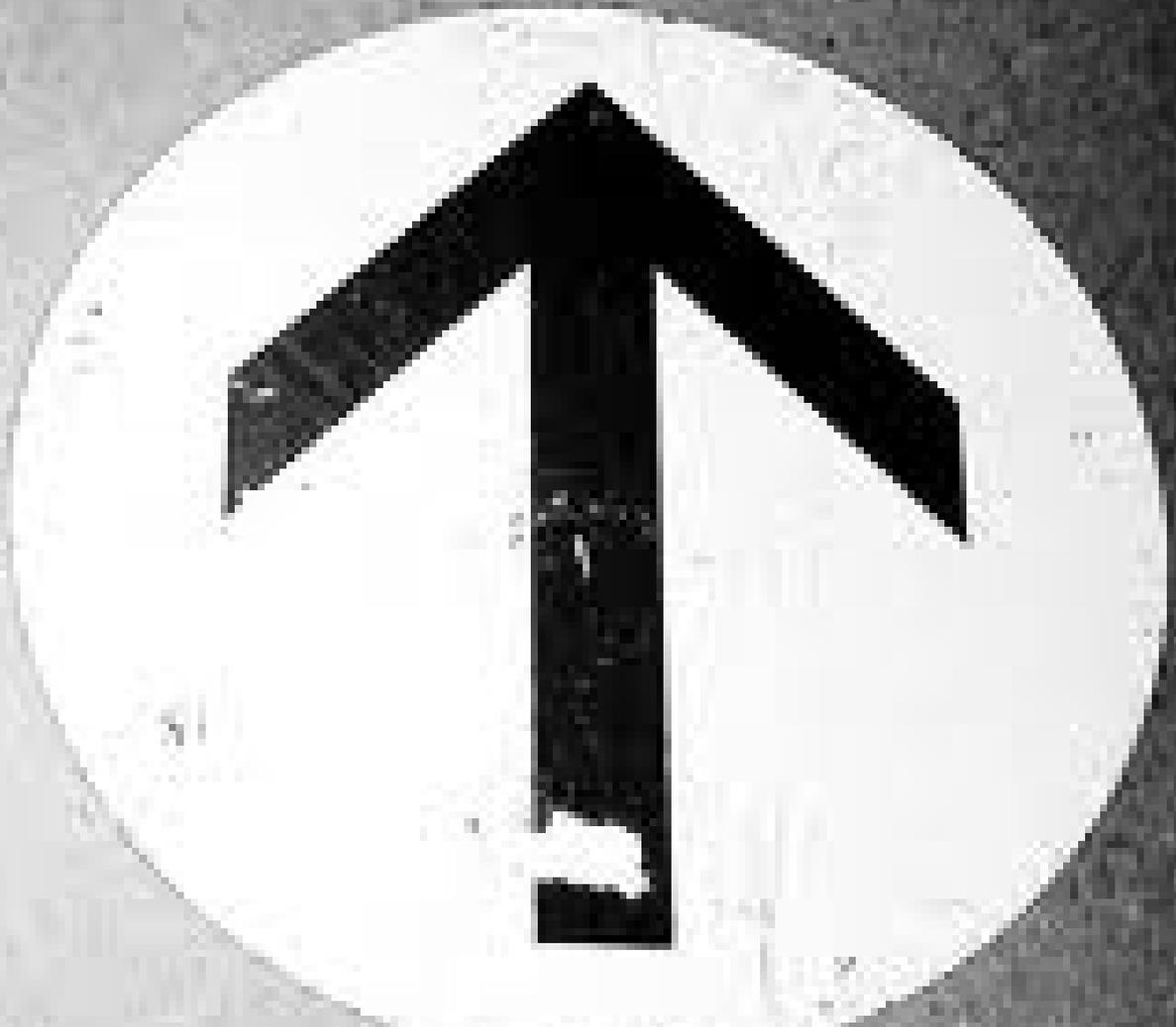


Luis Ignacio Martínez y Leticia Barrionuevo. | L.N.C.

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



**follow  
me**



Las fotos utilizadas han sido extraídas de Google Imágenes