

**EVENTOS**

XV JORNADAS CRAI

UNED

**e**

2017

**Taller 2.**

**Ludificación: tipologías de recursos y actividades**



XV Jornadas  
**CRAI REBIUN**

TALLERES PARA EL ÉXITO  
DE UN CURSO EN LÍNEA  
Madrid, 15 y 16 de junio  
2017

 **crue**  
Universidades  
Españolas  
Red de Bibliotecas  
REBIUN

 **BIBLIOTECA**

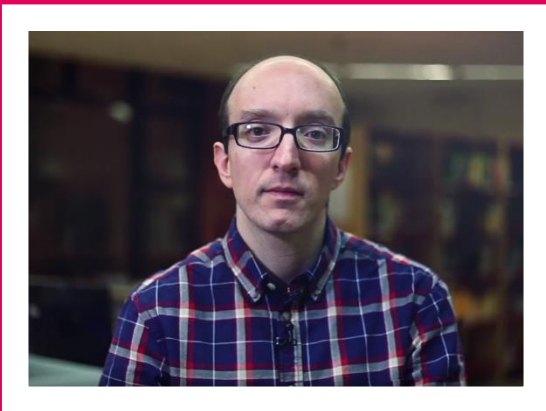
Taller 2:

# LUDIFICACIÓN

## Tipologías de recursos y actividades

Rosa Sánchez / Raúl Aguilera

Universidad Carlos III de Madrid



Hola, somos...

ROSA SÁNCHEZ

RAÚL AGUILERA

UNIDAD DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA  
E INNOVACIÓN DOCENTE - UTEID

**uc3m** | Universidad **Carlos III** de Madrid  
BIBLIOTECA

En este taller  
vamos a  
aprender...

1. ¿QUÉ ES LA LUDIFICACIÓN?

2. ¿CÓMO DESARROLLARLA? > TALLER

PRIMERA PARTE: LA LUDIFICACIÓN COMO DISEÑO INSTRUCCIONAL

SEGUNDA PARTE: LA LUDIFICACIÓN COMO SISTEMA DE  
RECOMPENSAS

1.

**¿QUÉ ES LA LUDIFICACIÓN?**



GAMIFICATION  
IS THE USE OF GAME ELEMENTS  
AND GAME DESIGN  
TECHNIQUES  
IN NON-GAME CONTEXTS.

Kevin Werbach\*

University of Pennsylvania

# LUDIFICACIÓN

## Diseño instruccional

### RECURSOS

Audiovisuales  
(vídeos,  
animaciones...)

Textuales

### ACTIVIDADES

Simulaciones /  
experimentos,  
ejercicios...

**Individuales**  
Tests  
Proyectos



**Colectivos**  
Proyectos  
Evaluaciones  
por pares  
Blogs / Wikis

*Formativas*

*Sumativas*

## Sistema de recompensas

### LÚDICAS

Insignias  
(*badges*)



### FORMALES

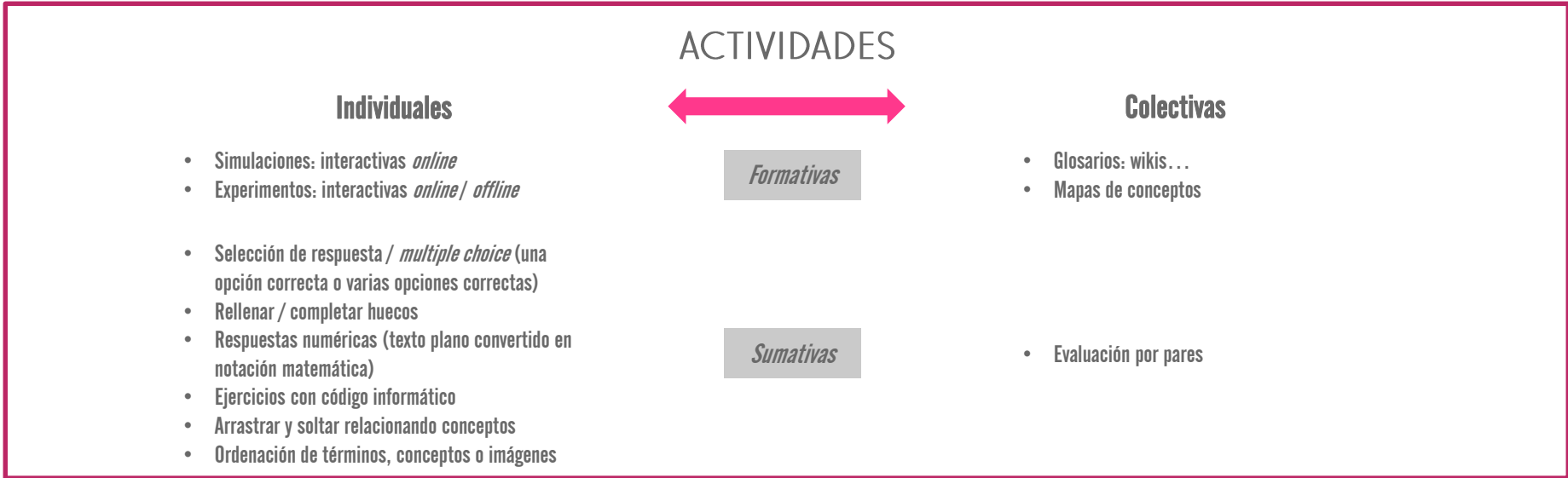
Calificaciones

### Elementos lúdicos

- Narrativa (*storytelling*): misión + desafíos
- Personalización / socialización del aprendizaje
- Dinámicas de cooperación / competitividad

# LUDIFICACIÓN

## Diseño instruccional



### Más información:

- [Instructional design](#). (2017). Wikipedia
- [“Adding exercises and tools”](#), *Building and Running an Open edX Course* (2017). edX.org

# LUDIFICACIÓN

## Diseño instruccional

### ACTIVIDADES

Simulaciones / experimentos,  
ejercicios...

#### Individuales

Tests  
Proyectos



#### Colectivos

Proyectos  
Evaluaciones  
por pares  
Blogs / Wikis

*Formativas*



*Sumativas*

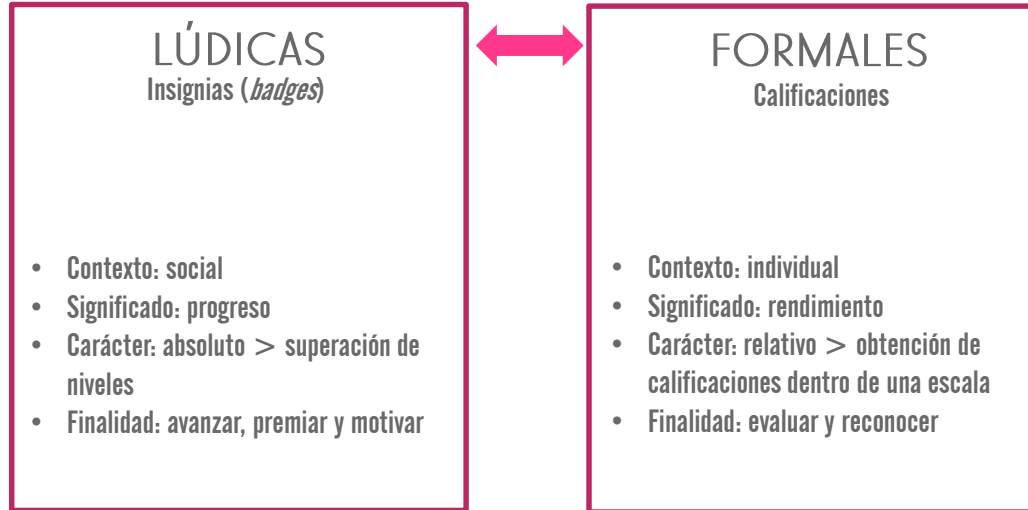
- **Ubicación:** entrelazadas con los materiales educativos de un mismo módulo
  - **Desarrollo:** durante el proceso de adquisición de conocimientos / competencias / habilidades
  - **Finalidad:** que el estudiante / profesor se asegure de un correcto proceso de aprendizaje
  - **Resultado:** reforzar / repasar lo aprendido
- 
- **Ubicación:** al finalizar los módulos y/o el curso
  - **Desarrollo:** al finalizar el proceso de adquisición de conocimientos / competencias / habilidades
  - **Finalidad:** alcanzar el nivel mínimo necesario para superar los módulos y/o el curso
  - **Resultado:** obtener / otorgar notas de acuerdo con un marco de calificaciones

#### Más información:

- [Formative assessment](#). (2017). Wikipedia
- [Summative assessment](#). (2017). Wikipedia

# LUDIFICACIÓN

## Sistema de recompensas



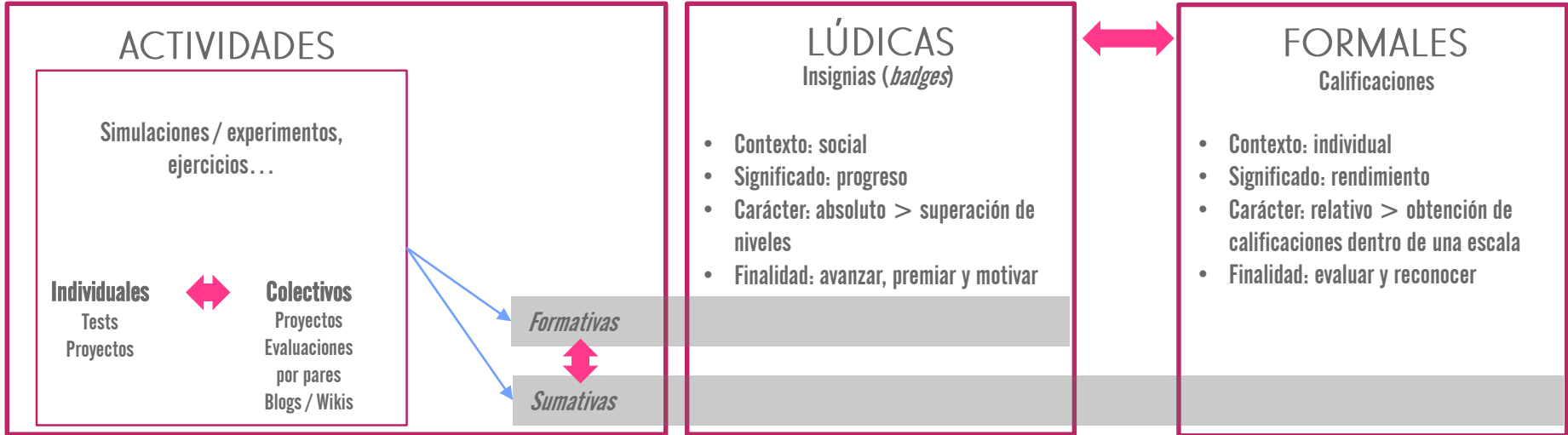
### Más información:

- [Digital badge](#). (2017). Wikipedia
- [Grading](#). (2017). Wikipedia

# LUDIFICACIÓN

## Diseño instruccional

## Sistema de recompensas



### Elementos lúdicos

- Narrativa (*storytelling*): misión + desafíos
- Personalización / socialización del aprendizaje
- Dinámicas de cooperación / competitividad



Inspirar, motivar y entretener

2.

**TALLER**

## PRIMERA PARTE: LA LUDIFICACIÓN COMO DISEÑO INSTRUCCIONAL

Trabajo en equipo

40 minutos

Puesta en común

10 minutos





Enigmas del Trabajo Fin  
de Grado al descubierto



Propiedad intelectual  
para muy torpes

# TEMAS



Redes sociales para  
investigadores solitarios



????????????????????

# RECURSOS



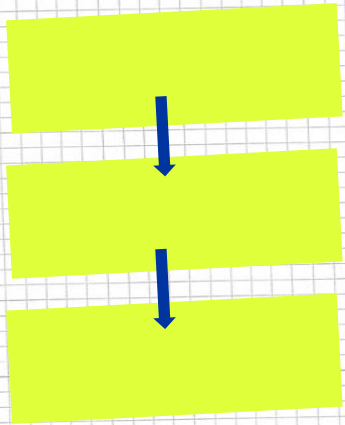
Sugerencia para un marco narrativo:

- [El héroe de las mil caras](#). (2017) . Wikipedia

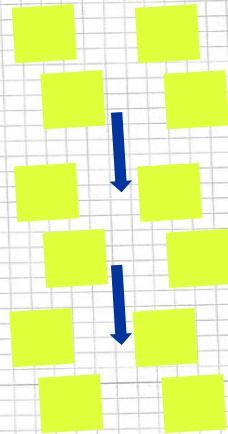
Sugerencia para tipologías de actividades

- “ [Adding exercises and tools](#)”, *Building and Running an Open edX Course* (2017) . edX.org

## Narración / Juego



## Actividades



¿Formativa?

¿Sumativa?

## SEGUNDA PARTE: LA LUDIFICACIÓN COMO SISTEMA DE RECOMPENSAS

Trabajo en equipo

30 minutos

Puesta en común

10 minutos



# PUNTUACIONES Y RANKINGS

Visionado completo  
(o no) de videos

Acertar a la primera  
(o no)

Acabar pronto (o  
tarde)

Finalizar  
(o no) contenidos

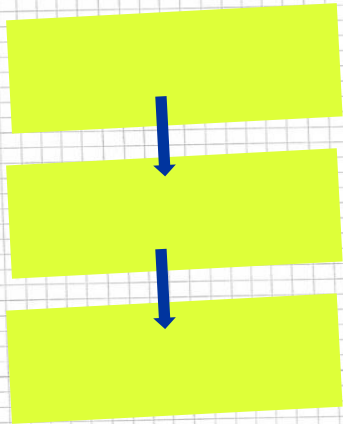
Regularidad (o no)

Ayudar  
(o no)  
a los otros

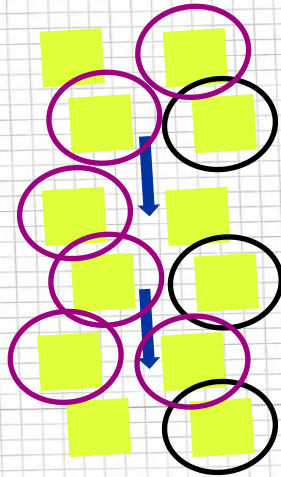
Niveles: novato...  
maestro!



Narración / Juego



Actividades



Recompensas



## CONCLUSIONES

Puesta en común

10 minutos

Grabación de vídeo

10 minutos



# MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN

---

rosa.sanchez@uc3m.es

raul.aguilera@uc3m.es

<http://www.uc3m.es/uteid>

# XV Jornadas CRAI REBIUN

TALLERES PARA EL  
ÉXITO DE UN CURSO  
EN LÍNEA

Madrid, 15 y 16 de junio 2017



ELSEVIER



CAMBRIDGE  
UNIVERSITY PRESS

SPRINGER NATURE