



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

 **UNED**  **BIBLIOTECA**

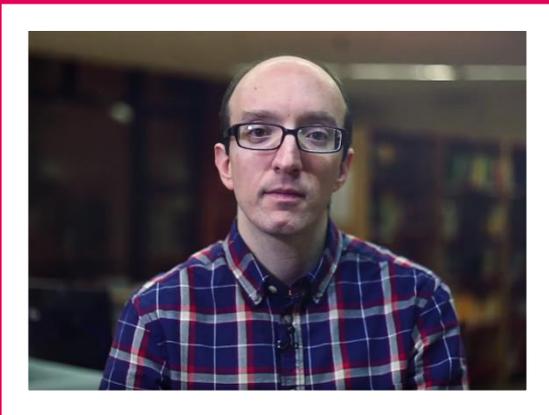
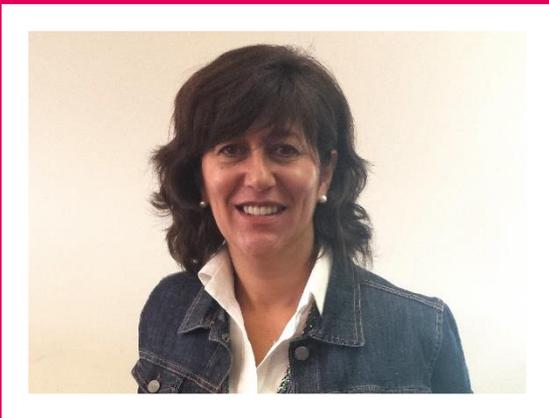
Taller 2:

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?

The background features a green maze with a character at the top left and several grey blocks scattered throughout. A text box at the bottom left of the maze says "You have 9 blocks left." To the right, there are several purple and blue code blocks from the Blockly programming environment, including "move forward", "turn left", "repeat until", "if path to the left", "do", and "else".

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

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



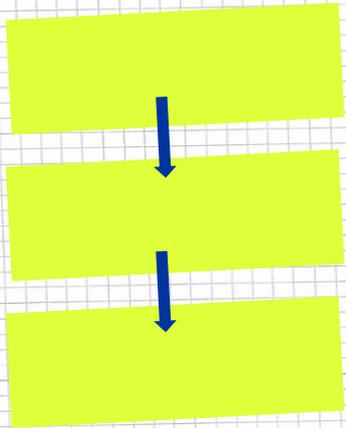
Sugerencia para un marco narrativo:

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

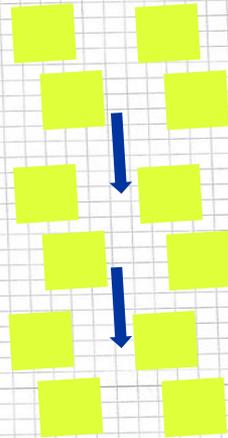
Sugerencia para tipologías de actividades

- “ [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

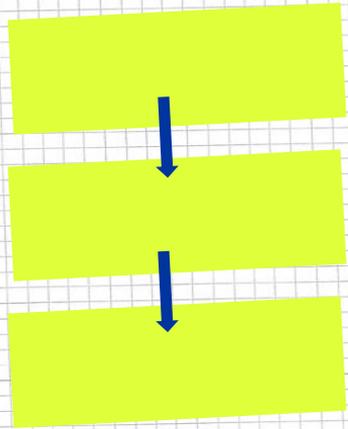
Regularidad (o no)

Ayudar
(o no)
a los otros

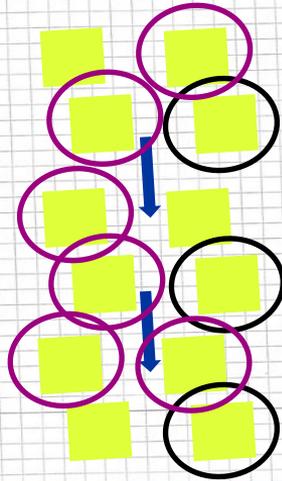
Niveles: novato...
maestro!



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