

#### Objetivos:

1. Generar los escenarios, las experiencias, los entornos y las acciones tanto virtuales como presenciales idóneas para el aprendizaje.

1.1 Hacer participar a los asistentes de BiblioMadSalud en una performance para la formación de usuarios en tiempo real.

#### Resultados:

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor los conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros.

Se presenta una plataforma de aprendizaje mixta basada en el juego que ha permitido a los alumnos investigar, crear y compartir conocimientos. Tiene un componente social importante y competitivo ya que promueve el intercambio y la colaboración de conocimiento a través de un concurso. Se puede jugar en línea o a través de smartphones. De manera individual o en grupo.

#### Conclusiones:

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El modelo de juego que se ha utilizado realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollar un mayor compromiso con el aprendizaje e incentivar su ánimo de superación.

Permite la evaluación formativa a través del juego porque nos indica en qué momento del proceso de aprendizaje está cada alumno, y a medida que avanza se hace necesario valorar sus progresos y sus dificultades para readaptar u orientar la actividad.

Esta evaluación se debe hacer mediante la observación sistemática y pautada de todas las actividades así como del seguimiento de los objetivos conseguidos.