

1. Record Nr.	UNINA9910822721603321
Autore	Ordas Ana
Titolo	Gamificacion en bibliotecas : el juego como inspiracion / / Ana Ordas
Pubbl/distr/stampa	Barcelona, Spain : , : Editorial UOC, , [2018] ©2018
ISBN	84-9180-178-2 84-9180-177-4
Descrizione fisica	1 recurso en linea (141 paginas)
Collana	EPI/Dokumentation
Disciplina	025.5
Soggetti	Game theory Gamification Libraries - Marketing
Lingua di pubblicazione	Spagnolo
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di bibliografia	Incluye bibliografia.
Sommario/riassunto	Según el diseñador de juegos Jesse Schell, «un juego es una actividad para resolver problemas desde una aproximación lúdica». De eso trata la gamificación, de ponerse las gafas lúdicas y enfocar los problemas reales sin perder de vista que resolverlos debe ser una experiencia significativa y divertida. Tener en cuenta los juegos y la gamificación y optar por introducirlos en las bibliotecas, o en cualquier otra organización, es aplicar una actitud lúdica para que las personas aprendan, realicen y mantengan comportamientos que les ayuden a solucionar problemas o desafíos en entornos no lúdicos. Es valorar el poder del juego como una forma de implicar a las personas en los espacios físicos y virtuales de las instituciones culturales para generar conversaciones, aprendizaje, creación y descubrimiento colectivo, convirtiéndolas en motores de transformación.