



***Gamificar una propuesta docente  
Diseñando experiencias positivas de aprendizaje***

Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens  
[fgallego@dccia.ua.es](mailto:fgallego@dccia.ua.es), [rmolina@ua.es](mailto:rmolina@ua.es), [Faraon.Llorens@ua.es](mailto:Faraon.Llorens@ua.es)  
Dpto. de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial  
Universidad de Alicante

**Definiciones de gamificación:**

"Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos"

*Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*  
José Luis Ramírez

"La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. 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 o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora"

*Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*  
Imma Marín y Esther Hierro

"Gamificación (gamification en el ámbito anglosajón) es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos"

<http://www.gamificacion.com/que-es-la-gamificacion>

"Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems"

*The Gamification of learning and instruction*  
Karl M. Kapp

"Gamification is the use of game thinking and game mechanics in non-game contexts to engage users in solving problems"

Wikipedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Gamification>

"Gamification is the use of game mechanics to drive engagement in non-game business scenarios and to change behaviors in a target audience to achieve business outcomes. Many types of games include game mechanics such as points, challenges, leaderboards, rules and incentives that make game-play enjoyable. Gamification applies these to motivate the audience to higher and more meaningful levels of engagement. Humans are "hard-wired" to enjoy games and have a natural tendency to interact more deeply in activities that are framed in a game construct."

Gartner, <http://www.gartner.com/it-glossary/gamification-2>



### Nuestra definición:

#### *Visión clásica*

Gamificación (o ludificación) es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión.

#### *Visión game thinking*

Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso gamificado.

### Más allá de una definición:

1. Tratando de integrar todo en la frase más corta posible, para que se entienda mejor y capture la esencia:

- *Gamificar es diseñar formas óptimas para transmitir conocimiento.*

2. Extendiendo el concepto:

- *Los buenos videojuegos tienen la capacidad de transmitir mucha información de forma óptima, haciendo que el jugador quiera más información. La Gamificación pretende conseguir esto mismo en otros ámbitos, utilizando la experiencia y métodos de los videojuegos: retroalimentación inmediata, autonomía de decisión, situaciones abiertas, reintentos infinitos, progresividad, reglas claras y sencillas, evaluación en tiempo real, etc.*

3. El background:

- *La diversión es la recompensa del cerebro por aprender cosas nuevas. Diversión implica nueva información fijada en el cerebro. El secreto del aprendizaje óptimo reside en la diversión. Los buenos videojuegos consiguen esta diversión, mientras aprendemos lo que nos aportan. Analizar cómo lo hacen es básico para poder diseñar estrategias similares en otros ámbitos y conseguir transmitir la información que queremos para que esta sea aprendida y fijada. Es importante tener en cuenta, eso sí, que la información transmitida por los videojuegos es de carácter práctico (no teórico) principalmente. Los videojuegos, como base de la Gamificación, nos enseñan qué información prefiere nuestro cerebro, cómo le gusta y qué tenemos que hacer para producir más y mejor aprendizaje, principalmente a nivel práctico.*

### Videos:

- *What is Gamification? A Few Ideas*, Karl Kapp, <https://www.youtube.com/watch?v=BqyvUvxOx0M>
- *Gamification*, Inspire Lab, <http://www.youtube.com/watch?v=-N-jMSymzBM>