UNIVERSIDAD DE COLIMA

EDUCACIÓN CON RESPONSABILIDAD SOCIAL

Cátedra I+TI

#ExpandeTuMente

Julio: Innovación educativa con TI

Gamificación [Reseña]

D. en C. Juan José Contreras Castillo

Gamificación

[Reseña]

El término gamificación se refiere al uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas o lúdicas con el fin de potenciar la motivación.

Las características de la gamificación son:

- Puede aplicarse en muchas disciplinas: marketing, educación, psicología, etcétera.
- Permite crear y consolidar compromiso por parte de los miembros de una comunidad.
- Es un elemento para consolidar relaciones interpersonales.
- Tiene su base en mecánicas del juego.
- Se debe establecer claramente qué actividades pueden ser gamificadas y cuáles serán los objetivos.

La gamificación pretende introducir estructuras provenientes de los juegos en contextos no lúdicos para, por ejemplo, convertir una actividad aburrida en una que motive a la persona a participar en ella y recibir premios o recompensas. Los elementos que la conforman son: recursos, vidas, niveles, medallas por niveles, retos, avatar, gráfica social, etcétera.

Este tipo de estrategia se utiliza en distintos contextos, algunos ejemplos son:

Categoría	Ejemplos
Externo	• Mercadeo • Ventas • Fidelización de clientes.
Interno	• Prácticas de recursos humanos • Mejora de la productividad y compromiso de los trabajadores • Crowdsourcing o colaboración de personas para obtener la opinión sobre un tema.
Cambios de comportamiento en grupos para alcanzar un objetivo	• Salud y bienestar • Educación • Medio ambiente • Finanzas personales

La gamificación es utilizada en el ámbito educativo para motivar. Tiene aplicaciones en ámbitos internos, externos y de modificación del comportamiento Y permite involucrar muchas técnicas.

Algunas precisiones:

Es preciso escuchar y aprender lo que los juegos pueden enseñarnos para adaptarlo a nuestro contexto.
Aprender e identificar aquellos elementos que están involucrados en el diseño de juegos y que las ciencias nos permiten conocer (psicología, administración, mercadotecnia, economía, educación).
Es importante disfrutar la diversión. Disfrutar, como profesor, incluir la gamificación en el aula.
La gamificación NO es convertir todo a juego, pues no se cumpliría el objetivo.
La gamificación debe tener siempre un propósito, por lo tanto, no es posible introducir cualquier juego sin un fin.
Las simulaciones no es gamificación. Pues constituyen un juego en sí y no sólo los elementos del mismo.

Lo más importante en este tipo de estrategia son los jugadores: clientes, estudiantes, empleados, etc. Ellos son el eje central del juego. Hay que brindar la sensación de autonomía y control.
¿Qué elementos podemos integrar en la gamificación?: ganar, resolver problemas, explorar, trabajo en equipo, triunfar, reconocimiento, recolectar, sorpresas, imaginación, personalización, etc.
Los niveles que deben estar inmersos en la gamificación son: novato (básico), intermedio (medio), maestría (avanzado).

Técnicas en la gamificación:

Nombre	Utilización
Puntos	Mantener un record Determinar ganadores Conectar con las recompensas Proporcionar retroalimentación Despliegue de progreso Datos para el diseñador del juego
Medallas e identificadores	Representación de logros Flexibilidad Signo de importancia Credenciales Colecciones Estatus social
Comparativas y	Rankeo

clasificaciones	Retroalimentación en las competencias Clasificaciones personalizadas Relacionarse con los amigos-compañeros Estar en situaciones de PELIGRO