



**UPN**

UNIVERSIDAD  
PRIVADA  
DEL NORTE



# GAMIFICACIÓN

**DONDE EL JUEGO SE CONVIERTE EN APRENDIZAJE Y DIVERSIÓN**

- ↑ ¿QUÉ ES?
- ↑ EVOLUCIÓN
- ↑ DIFERENCIAS
- ↑ Y MÁS

**CLASE  
FUTU  
RA**

Edición: N° 2

## ÍNDICE

- TEMA**  
**01** ¿QUÉ ES LA  
GAMIFICACIÓN?  
pág. 03
- TEMA**  
**02** EVOLUCIÓN DE LA  
GAMIFICACIÓN  
pág. 06
- TEMA**  
**03** DIFERENCIA ENTRE  
GAMIFICACIÓN Y RECURSOS GAMIFICADOS  
pág. 08
- TEMA**  
**04** LA GAMIFICACIÓN Y SU  
INFLUENCIA EN OTRAS ÁREAS Y DISCIPLINAS  
pág. 10
- TEMA**  
**05** ¿CÓMO APLICAR LA  
GAMIFICACIÓN EN EL AULA?  
pág. 12
- TEMA**  
**06** HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR  
EN EL AULA  
pág. 14
- TEMA**  
**07** LA GAMIFICACIÓN  
EN UPN  
pág. 17
- TEMA**  
**08** RECOMENDACIONES DE USO  
PARA DOCENTES  
pág. 20

Desde la Universidad Privada del Norte estamos comprometidos en promover las tendencias educativas que están moldeando el aprendizaje del futuro. Por esa razón te presentamos el boletín digital **Clase Futura**, donde profundizaremos en los principales temas de innovación tecnológica y su impacto en la educación superior. Esperamos que este boletín sea una ayuda valiosa para toda la comunidad y un medio idóneo para compartir nuestras experiencias como promotores de una educación de calidad.



# ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

EXPERIENCIA BASADA EN EL JUEGO

## LA GAMIFICACIÓN BUSCA INFLUIR EN EL COMPORTAMIENTO, AUMENTAR LA MOTIVACIÓN Y FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS USUARIOS.

El término gamificación proviene del vocablo inglés gamification (game: juego en español), y fue acuñado por el programador de videojuegos Nick Pelling en el año 2002.

La gamificación implica utilizar elementos de juegos en contextos no lúdicos para cambiar el comportamiento, aumentar la motivación y fomentar la participación de las personas. Por tanto, se ha convertido en una técnica muy popular en diversas áreas y disciplinas en la sociedad actual.

Esto coincide con el avance que también ha logrado la digitalización, pues ahora varias empresas utilizan sus plataformas web o aplicativos para ofrecer experiencias gamificadas a sus usuarios.



**JUGAR NOS BRINDA LA OPORTUNIDAD DE EMPLEAR NUESTRAS FORTALEZAS, TENER UNA MENTALIDAD ABIERTA PARA SUPERAR EL MIEDO AL FRACASO Y APRENDER MIENTRAS DISFRUTAMOS DE LA EXPERIENCIA.**

## LAS MECÁNICAS, DINÁMICAS Y ESTÉTICA SON ELEMENTOS PARA DESARROLLAR Y ANALIZAR PROYECTOS GAMIFICADOS.

### MECÁNICAS

**¿Cuáles son las reglas?**

Son las acciones, comportamientos y mecanismos de control ofrecidos al jugador. Aquí se desarrollan las **reglas básicas** que determinan el desarrollo del juego.

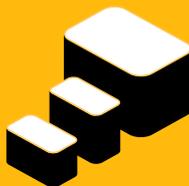


El objetivo de las mecánicas es proporcionar un marco estructurado para la participación y el progreso de los usuarios.

### DINÁMICAS

**¿Cómo hago para avanzar?**

Son los patrones de comportamiento y la interacción que surgen de las mecánicas. Representan la forma en que las personas participan y se comprometen con el sistema de gamificación



**Ejemplo:** Aprendizaje, competencia, colaboración, logro, exploración y narrativa.

### ESTÉTICA

**¿Qué emociones vive y siente el jugador?**

Elementos que hacen la experiencia memorable, son los aspectos sensoriales y emocionales.



Se refiere a la construcción audiovisual de una experiencia a nivel gráfico, musical, de ambientación o narrativa.

Además, es importante señalar que el sector educativo también ha adoptado el desafío de incorporar la gamificación, viéndola como un recurso innovador que involucra a los estudiantes de manera más activa durante el proceso de aprendizaje.

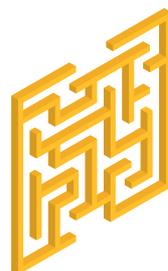
Esta metodología permite generar un aprendizaje significativo en el alumno, facilitando la interiorización de contenidos y aumentando su motivación y participación. La idea de la gamificación no es crear un juego, sino valerse de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

A continuación, se presentan algunos de los elementos de los juegos del MDA (mechanics, dynamics y aesthetics) que se pueden utilizar en la gamificación educativa:



### Desafíos o metas

Establecer objetivos claros que los estudiantes deben alcanzar para avanzar en el juego.



### Obstáculos o impedimentos

Presentar desafíos que los estudiantes deben superar para lograr el objetivo.



### Incentivos

Recompensar a los estudiantes por sus logros y progresos.



### Avatar

Construir una representación visual del personaje de un participante.



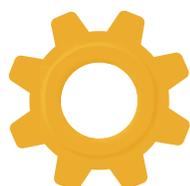
### Insignias

Representación visual de los logros.



### Misiones

Actividades concretas que plantea el juego. Son más habituales que los desafíos, y consisten en pruebas que se deben ir superando para completar los niveles.



### Mecánicas

Reglas de juego y estrategias de interacción que se utilizan en los juegos para generar disfrute, fidelización, compromiso, motivación, entre otros objetivos.



### Narrativa

Hace referencia al argumento de la historia, es decir, el fondo en que se basan las acciones a realizar. Ofrece un contexto, guía la acción y debe tener personajes, trama, nudo y desenlace.

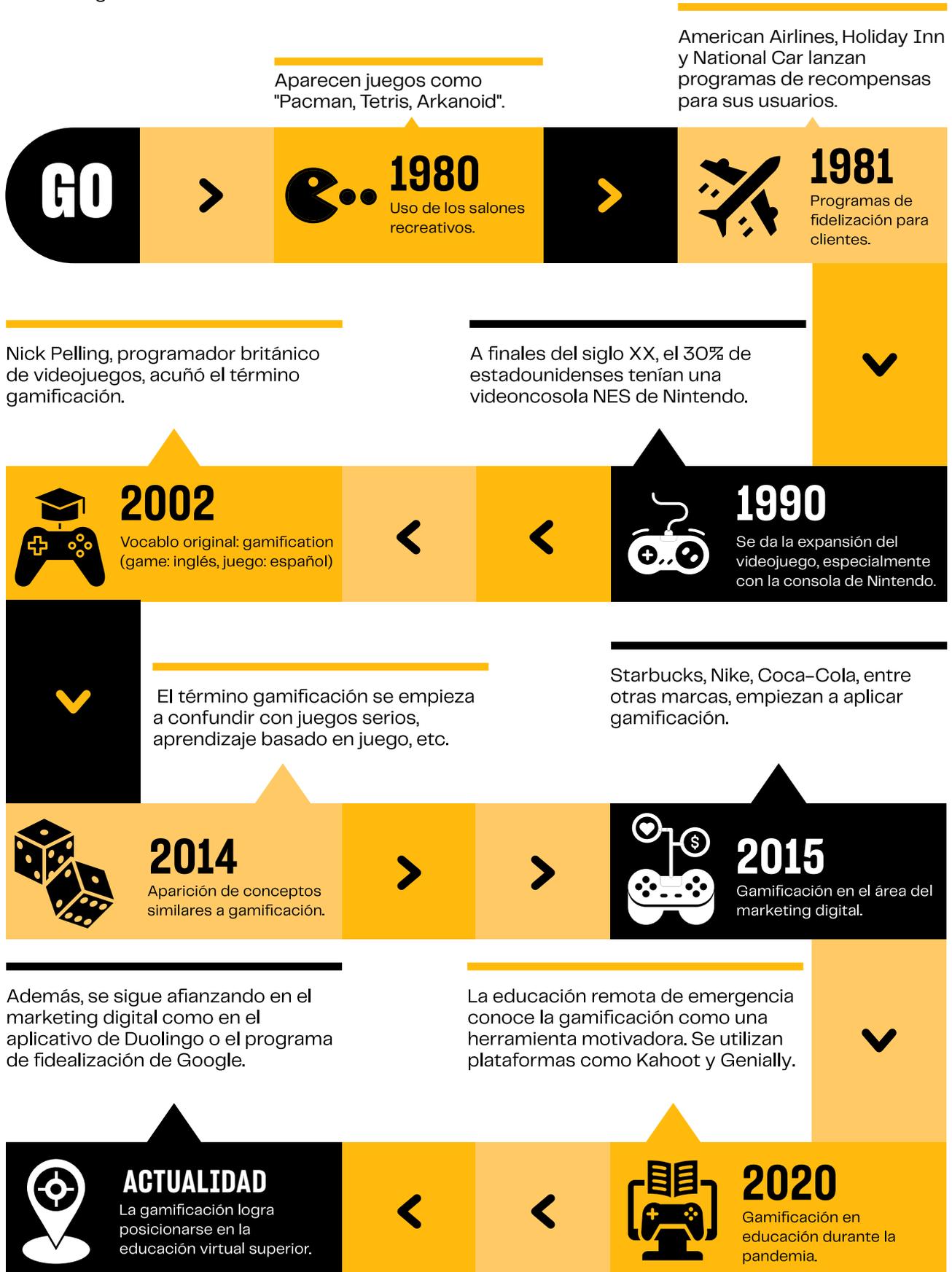


# EVOLUCIÓN DE LA GAMIFICACIÓN

DESDE 1980 HASTA LA ACTUALIDAD

# LA GAMIFICACIÓN ES CONSIDERADA COMO UNA METODOLOGÍA INNOVADORA

La gamificación, aunque parece ser un concepto nuevo, tiene sus inicios en 2002 y actualmente se encuentra en auge.





# DIFERENCIA ENTRE GAMIFICACIÓN Y RECURSOS GAMIFICADOS

ASPECTOS A ANALIZAR



# GAMIFICACIÓN



## Definición

Uso de las mecánicas y dinámicas del juego en un entorno no lúdico. Se usan las bases del juego, las mecánicas, la estética y el pensamiento de juego para involucrar a las personas, motivarlas a actuar y favorecer el aprendizaje y la resolución de problemas. (Kapp, 2021).

## Objetivo

Aumentar la motivación de los participantes en actividades cotidianas.

## Reglas

Perder no es una opción porque lo principal es motivar a los participantes.

## Motivación

La motivación del participante depende del sistema de recompensas.

## Tecnología

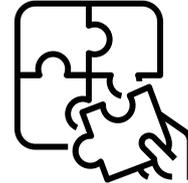
Se pueden usar las ventajas de las TIC para gamificar el aula. Por ejemplo, utilizar la plataforma Canva para crear insignias o diplomas digitales.

## Inversión

Fácil y barata de crear / estructurar.




# RECURSOS GAMIFICADOS



## Definición

Uso del juego, análogo o digital, para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje. El juego se convierte en el vehículo para realizar un aprendizaje o para trabajar un concepto determinado. (Cornella et al, 202, p.9).

## Objetivo

Enseñar un contenido específico de una forma dinámica y divertida a través de un recurso gamificado.

## Reglas

Existe la posibilidad de perder.

## Motivación

Los participantes se divierten al completar los objetivos del juego.

## Tecnología

Se pueden utilizar juegos ya creados, adaptados, plataformas digitales o aplicaciones. Por ejemplo: Kahoot, Socrative, Quizizz o Genially.

## Inversión

Es más complicado y costoso de desarrollar. Se requiere contratar empresas especialistas o pagar licencias de algunos softwares.





# LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN OTRAS ÁREAS Y DISCIPLINAS

**INFLUENCIA E IMPACTO**

Esta metodología ha demostrado ser efectiva en diversas áreas y disciplinas, generando un aprendizaje más significativo y motivador para los usuarios. A continuación, se presentan algunos ejemplos de la influencia de la gamificación en diferentes contextos:

## 1 SALUD

Se usa para motivar a las personas a llevar un estilo de vida más saludable, realizar ejercicios físicos, adherencia a tratamientos médicos y programas de telemedicina.

**Mango Health** es una aplicación en la que los pacientes pueden llegar a ganar recompensas monetarias simplemente por tomar su medicación.

## 2 MARKETING

Es una forma de interactuar con los clientes y fidelizarlos. El uso de las mecánicas de juego a través de retos, puntos, niveles, etc., da lugar a un aumento del compromiso de los usuarios con la marca.

**Starbucks** con el programa **My Starbucks Rewards**, con el cual el cliente acumula puntos que sucesivamente le permitirán escalar a una serie de niveles en los que le corresponde un determinado "premio".

## 3 RECURSOS HUMANOS

Busca aplicar las mecánicas de juego en las relaciones entre la empresa y los empleados. Se puede usar con diferentes objetivos como la motivación, fomentar la cultura empresarial, cambiar comportamientos, entre otros.

**Deloitte** creó un proceso para la incorporación de talento a la empresa a través de un recorrido virtual por la oficina, que se configura como un videojuego. Comienza con una escena en el aeropuerto donde los visitantes eligen su destino y llegan a la oficina virtual, en la que pueden hablar con los empleados y hacerse una idea de la cultura.

## 4 MEDIO AMBIENTE Y SOSTENIBILIDAD

Se ha aplicado para concientizar sobre temas ambientales y promover prácticas sostenibles. A través de juegos educativos las personas son recompensadas por tomar decisiones ecológicas, como reciclar o reducir su huella de carbono.

**2030 Objetivos Globales** es un juego creado para poner a prueba los conocimientos sobre los objetivos de desarrollo sostenible. El juego contiene 186 cartas únicas, cada una asociada a las metas específicas de los **ODS**, y puede jugarse en cuatro modalidades diferentes.



# CÓMO APLICAR LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA

UNA GUÍA PARA EL DOCENTE

Esta metodología ha demostrado ser efectiva en diversas áreas y disciplinas, generando un aprendizaje más significativo y motivador para los usuarios. A continuación, se presentan algunos ejemplos de la influencia de la gamificación en diferentes contextos:



### **Paso 1. Establece objetivos de aprendizaje claros**

Identifica los objetivos de aprendizaje que deseas lograr con la gamificación. Estos objetivos deben estar alineados con el plan de estudios y las metas educativas.



### **Paso 2. Diseña una narrativa o contexto**

Crema una historia o un contexto que envuelva a los estudiantes en la experiencia de gamificación. Puedes diseñar una trama que relacione las actividades con los conceptos que estás enseñando.



### **Paso 3. Elige la mecánica del juego**

Define las mecánicas de juego que utilizarás, como recompensas, puntos, niveles, desafíos y competencias. Asegúrate de que estas mecánicas sean apropiadas para el grupo de edad de tus estudiantes.



### **Paso 4. Recursos y tecnología**

Ten un ecosistema de herramientas tecnológicas y recursos educativos que faciliten la gamificación, como plataformas en línea, aplicaciones educativas o juegos de mesa diseñados específicamente para el aprendizaje.



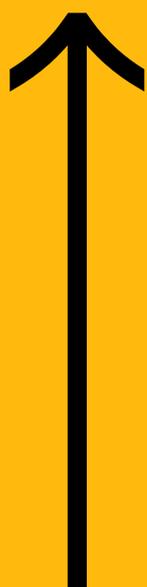
### **Paso 5. Evalúa el impacto**

Realiza evaluaciones periódicas para medir el impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes. Compara los resultados con las evaluaciones tradicionales para determinar su eficacia.



### **Paso 6. Realiza ajustes y mejoras**

Con los resultados de la evaluación, ajusta las actividades gamificadas según sea necesario. Considera que no todas las herramientas o actividades creadas se podrán aplicar a todos los grupos, es muy importante conocer a tu público objetivo.



# HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR EN EL AULA

PLATAFORMAS DIGITALES

Te presentamos algunas herramientas digitales muy útiles para crear experiencias gamificadas en el aula:



**Nearpod** es una plataforma colaborativa que permite crear presentaciones interactivas con encuestas, cuestionarios, videos y actividades en tiempo real. Incluye una función de realidad virtual para que los estudiantes exploren entornos relacionados con el curso, haciendo las clases más participativas y atractivas.



**Educaplay** es una plataforma educativa en línea que permite a los profesores crear actividades interactivas como crucigramas y cuestionarios. Estos se pueden personalizar según los temas y objetivos de aprendizaje.



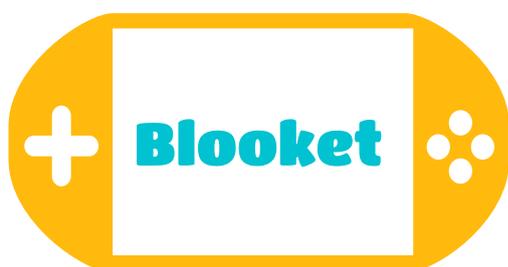
**Quizizz** es una plataforma de evaluación en línea que permite crear cuestionarios interactivos. Ofrece varios tipos de preguntas, desde opciones múltiples hasta alternativas verdadero/falso. Además, proporciona retroalimentación instantánea y puntajes para que los estudiantes evalúen su progreso y comprendan mejor los conceptos.



**Mentimeter** es una herramienta de presentación interactiva que permite involucrar a su audiencia en tiempo real. Los usuarios pueden crear encuestas, cuestionarios, preguntas abiertas y nubes de palabras, entre otros. Permite que las sesiones sean más participativas y dinámicas.



**Genially** es una de las plataformas más usadas en el mundo de la gamificación. En ella encuentras diferentes opciones como escape rooms, cuestionarios y encuestas interactivas, además te permite incrustar actividades lúdicas en las presentaciones.



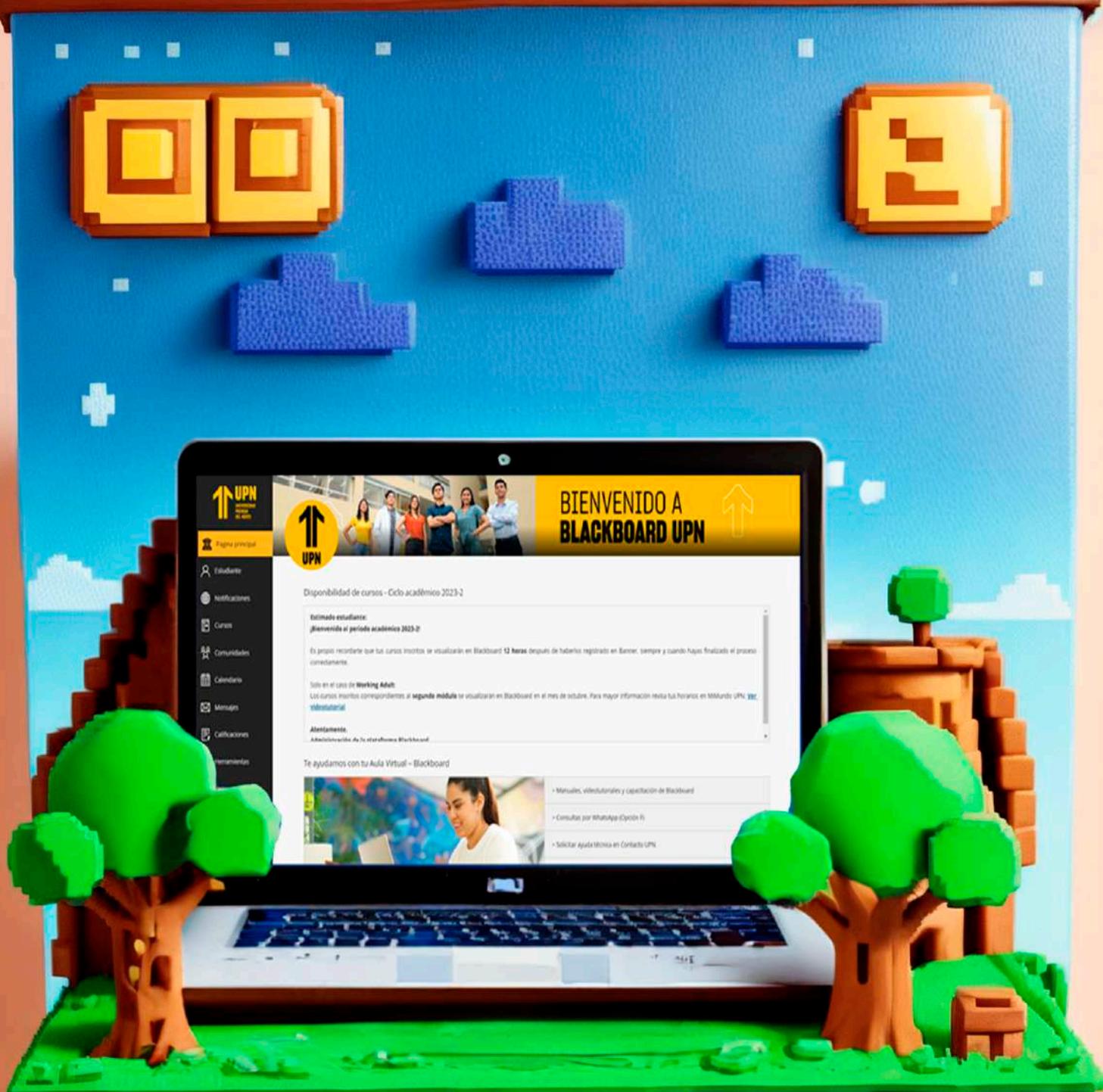
**Blooket** es una herramienta muy intuitiva para crear evaluaciones en línea con una propuesta más dinámica y divertida. El estudiante podrá elegir un personaje y verá su progreso en el juego. Al finalizar la evaluación, te muestra una tabla de posiciones y también hay una premiación.



Esta herramienta es una plataforma en línea que permite crear evaluaciones interactivas y encuestas en el aula, facilitando la retroalimentación instantánea y el seguimiento del progreso de los estudiantes.



Esta herramienta permite que tus estudiantes se creen un avatar y que conozcan su progreso en las actividades gamificadas planteadas en el aula, además de permitirles interactuar con sus compañeros de clase.



# LA GAMIFICACIÓN EN UPN

CONOCIENDO NUESTROS CURSOS

UPN desarrolla la metodología Flex Learning en cada uno de los programas que ofrece. Dentro de esta metodología se consideran diversas estrategias que permiten la participación activa de los alumnos en su propio aprendizaje. Una de ellas es la gamificación, la cual se aplica en UPN en la creación de recursos digitales originales según el contenido y el objetivo del curso que lo requiera.

Esto permite que los estudiantes se involucren de forma divertida en el desarrollo del curso a través de retos o desafíos, todo ello con el fin de potenciar su motivación hacia la consecución de los objetivos de aprendizaje trazados.

## ¿QUÉ ELEMENTOS UTILIZAMOS EN UPN PARA LAS ACTIVIDADES GAMIFICADAS?



### Misión o retos

Conjunto de casos planteados para que el alumno los lleve a cabo y logre alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos.



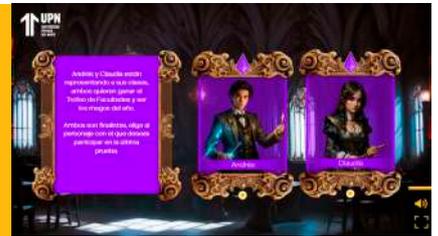
### Medallas

Para motivar al estudiante, se utiliza un sistema de recompensas que se otorgan al completar un conjunto de actividades.



### Avatares

Los jugadores tienen la opción de personalizar su actividad y sentirse identificados con uno de los personajes disponibles.



### Puntos

Se otorgan puntos por cada misión o desafío completado, que pueden ser representados por monedas, estrellas o de cualquier otra forma.



### Niveles

Cada nivel representa un mayor grado de dificultad y demuestra la experiencia y el dominio del jugador.



### Retroalimentación

Se proporciona retroalimentación sobre el desempeño de la actividad, incluyendo información sobre aciertos y errores.



# ENTREVISTA: “LA GAMIFICACIÓN NOS AYUDA A SUPERAR NUESTRAS LIMITACIONES”



**DOCENTE: CARLOS ALBERTO ÁLVAREZ SÁNCHEZ, COORDINADOR DE CARRERA DEL CAMPUS VIRTUAL. ACTUALMENTE DICTA EL CURSO NEGOCIOS INTERNACIONALES EMPLEANDO LA HERRAMIENTA MENTIMETER.**



## ¿Cómo ha sido su experiencia integrando recursos gamificados durante sus clases?

Conocía Mentimeter desde antes, pero ahora lo he podido explotar aún más recogiendo saberes previos y al final para establecer conclusiones en conjunto. Me sirve mucho para generar interacción con los estudiantes y también para que ellos puedan proponer y mostrar las ideas que traen a clase, propiciando el debate de los temas.

## ¿Cuáles considera que son los principales aprendizajes y desafíos que tuvo durante esta experiencia?

Un primer aprendizaje es que a los estudiantes les gusta participar y estas herramientas les permite superar las limitaciones del audio. A veces se encuentran en lugares en los cuales no pueden hablar por situaciones de trabajo o transporte, pero con este recurso tienen la posibilidad de escribir y participar de manera activa.

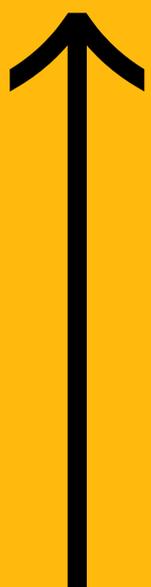
Por el lado de los desafíos, creo que el de la conectividad es uno de los más frecuentes. Siempre buscamos tener conectados a todos nuestros estudiantes y ellos tratan de hacerlo, pero hay factores de distancia o clima que interfieren.

## ¿Cuál es la dinámica con sus alumnos ante la inclusión de recursos gamificados durante sus clases? ¿Cómo reaccionan ante el uso de esta herramienta?

El valor que encuentran en Mentimeter es que pueden ver lo que han comentado y opinado. En un momento de la clase lanzamos preguntas que permiten que el estudiante brinde su opinión. Así, con esta herramienta, puede ver en la gráfica todo lo que vamos conversando. Mentimeter nos permite visualizar la interacción que sostenemos con nuestros estudiantes y ello refuerza su proceso de aprendizaje.

## ¿Qué recomendaciones les brindaría a otros docentes que están considerando integrar gamificación en sus aulas?

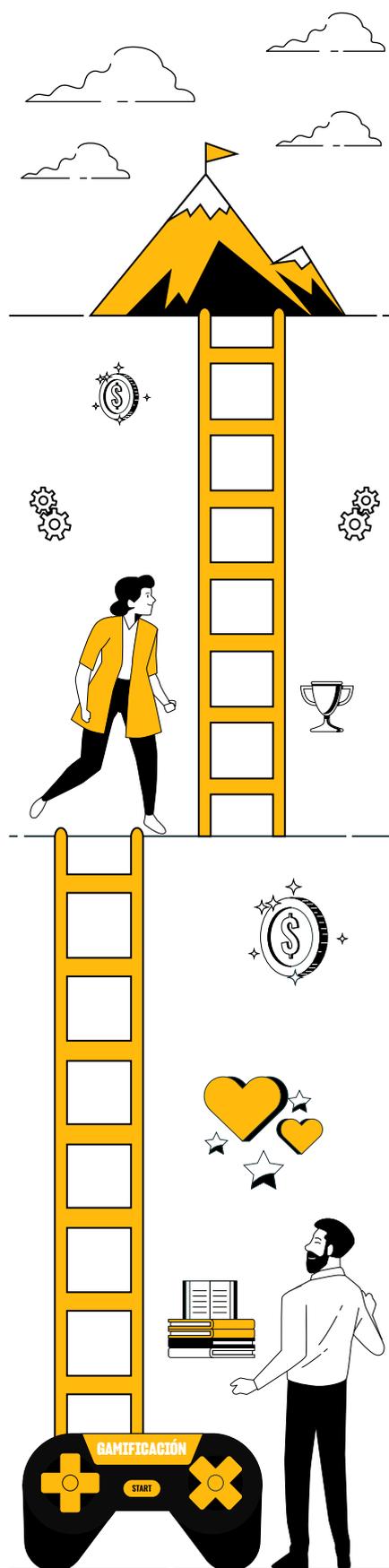
Mi recomendación es la planificación. Para que una herramienta tenga resultado tiene que ser planificada con anticipación. Si los estudiantes notan que hay improvisación corremos el riesgo de que no se involucren con el curso o se sientan disgustados. Mentimeter tiene varios modos de uso y al aplicarlo de manera planificada puedes recurrir al que mejor impacto logre. Dependiendo del objetivo que tengas en clase, puedes escoger el modo más conveniente.



# RECOMENDACIONES DE USO PARA DOCENTES

LIDERANDO EL CAMBIO

La gamificación es una táctica educativa altamente eficaz que puede incrementar la participación y el conocimiento de los alumnos en entornos universitarios. A continuación, presentamos algunas recomendaciones para profesores y expertos académicos que deseen incorporar elementos de juego en sus métodos de enseñanza:



1. **Comprende tus objetivos de aprendizaje:** Antes de implementar la gamificación, asegúrate de tener claros tus objetivos de aprendizaje. Define qué habilidades o conocimientos deseas que los estudiantes adquieran o mejoren a través de la gamificación.
2. **Diseña un juego con propósito:** Crea un juego que esté alineado con tus objetivos de aprendizaje. Asegúrate de que las actividades y desafíos del juego promuevan el logro de esos objetivos.
3. **Establece reglas claras:** Define reglas y normas claras para el juego. Los estudiantes deben entender las expectativas y las consecuencias de sus acciones en el contexto del juego.
4. **Ofrece retroalimentación constante:** Proporciona retroalimentación inmediata y constructiva a los estudiantes. Esto les ayudará a comprender sus errores y a mejorar sus habilidades.
5. **Varía los elementos del juego:** Incluye una variedad de elementos de juego, como desafíos, misiones, recompensas y niveles para mantener el interés de los estudiantes a lo largo del curso.
6. **Facilita la colaboración:** Diseña actividades en las que los estudiantes deban trabajar en equipo o colaborar para resolver problemas. La colaboración fomenta el aprendizaje entre pares y la construcción de habilidades sociales.
7. **Haz pruebas con las herramientas tecnológicas:** En el caso de incluir infraestructura tecnológica, verificar que se cuenta con un apropiado marco instruccional y con el soporte adecuado.
8. **Adapta el juego al contenido:** Asegúrate de que los elementos del juego se integren de manera coherente con el contenido del curso. Los ejercicios gamificados deben tener relevancia y significado para el tema que se está enseñando.
9. **Evalúa el impacto y realiza ajustes:** Realiza evaluaciones periódicas para medir el impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes. Ajusta tus estrategias en función de los resultados obtenidos.

Recuerda que la gamificación es una herramienta poderosa, pero su efectividad depende de cómo se implemente y se adapte a las necesidades específicas de tu curso y tus estudiantes. Experimenta, aprende de tus experiencias y busca siempre mejorar la experiencia educativa.

## REFERENCIAS

Agredal, M., Jordán, J., Ortíz-Colón, A. (2017). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, vol. 44, 2018 Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.

Arnedo, J. (2021). Gamificación: 10 años después. *Universitat Oberta de Catalunya*.

Betancur, S., Lozada, C. (2016) La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, vol. 16, núm. 31, pp. 97-124, 2017. Universidad de Medellín.

Briceño Arceo, E. E., Aguilar Vera, R. A., Díaz Mendoza, J. C., & Ucán Pech, J. P. (2019). Gamificación para la mejora de procesos en ingeniería de software: Un estudio exploratorio. *ReCIBE. Revista electrónica de Computación, Informática, Biomédica y Electrónica*, 8(1), 1-19.

Ciudad del saber (2021). Gamificación para la sostenibilidad: Juegos que cambian el mundo.

Cornellà, P., Estebanell, M., Meritxell, B y Belmonte, D. (2020) Gamificación y aprendizaje basado en juegos, 28(1), 5-19.

Crua, C. (2016). Gamificación en la salud: 6 casos de éxito. *IEBS School*.

Gobierno de Canarias. (s.f.) Gamificación ¡A jugar! Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes.

Josende, K. (8 de abril de 2018). Gamificación en la educación – Historia de la gamificación. *Wikilibros*.

Marín, I. (2018). ¿Jugamos?. Barcelona, España.

Mula, J (2018). Diseño de videojuegos basado en MDA. *Deusto Formación*.

Sacani, L. (2018). La Gamificación en el Marketing: El caso de my starbucks rewards.

Quiroz, J., Rizo, J., De La Torre, C., & Rizo, G. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos. Estudio de caso. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(3).



CRÉDITOS

**Edición Nº 2 / Año 1**

Noviembre 2023

**Comité editorial:**

Jefatura de producción y calidad de cursos virtuales – Campus Virtual UPN

**Colaboradores:**

Milagros La Rosa  
Carlos Mendieta  
Paola Zavaleta  
Verónica Sánchez

**Edición:**

Richard Licetti

**Diseño y Diagramación:**

Lenin Florian  
Jean Sarovio

↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑

Clase Futura es una publicación de la Dirección de Campus Virtual UPN, cuyo objetivo es identificar las tendencias y metodologías en el campo educativo, así como socializar los resultados de proyectos de investigación y experiencias de innovación que desarrollamos en nuestra unidad.



**UPN**

**UNIVERSIDAD  
PRIVADA  
DEL NORTE**