

Informe de Trabajo Práctico N°2

14 de Mayo de 2025

Videojuegos del siglo XX y XXI y gamificación contemporánea



Elaborado por:

Civiero, Tomas Federico;
Galarco Barrios, Angelina;
Gonzalez, Facundo Nehuen;
Morales, Franco Emanuel.

Profesores : Kühn Franco y Spinelli Adolfo Tomás.

Videojuegos del siglo XX y XXI y gamificación contemporánea	1
Introducción	3
PARTE A - Videojuegos	4
Juego del Siglo XXI : Análisis de “Undertale”	4
Descripción general	5
Análisis del Juego a Tráves del Marco MDA	7
Juego del Siglo XX: Análisis de “Pokémon rojo y azul (1996) ”	11
Breve Historia	11
Descripción general	12
Análisis del Juego a través de la Tétrada Elemental	14
PARTE B : Gamificación	17
Gamificación en el contexto de las redes sociales: Steam	18
Gamificación como estrategia empresarial : NikeFuel	19
Bloque: Gamificación para la autorregulación y constancia del estudio	20
Conclusión	24
Bibliografía	25

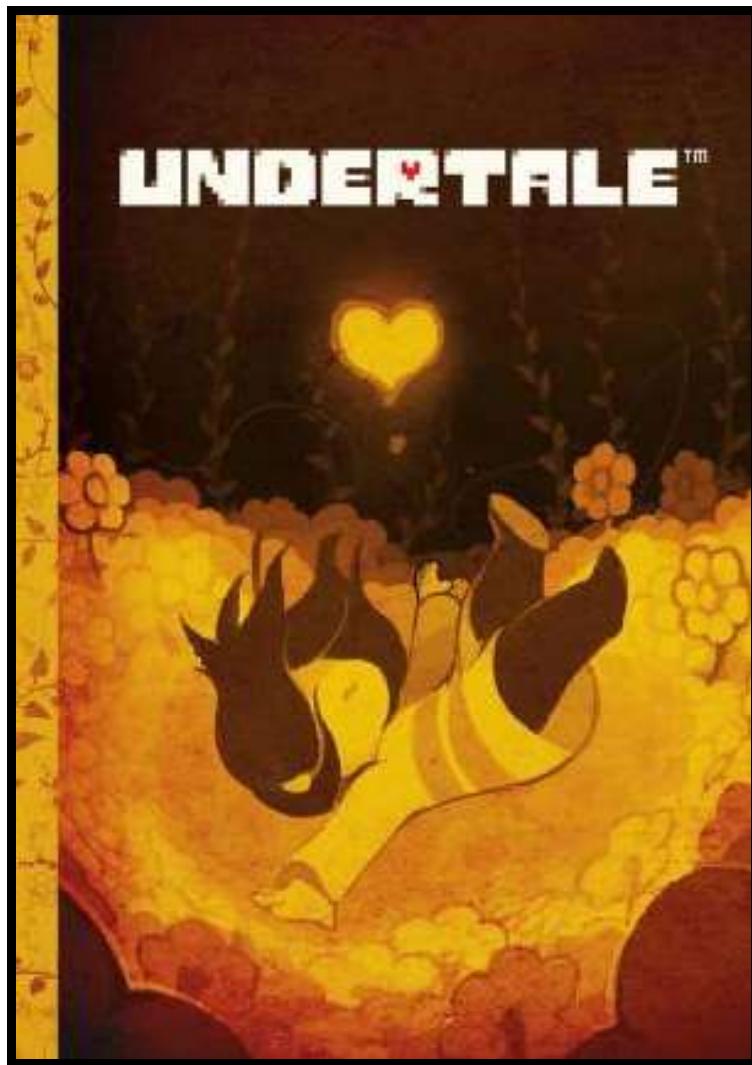
Introducción

*“La respuesta que me llegaba una y otra vez era el juego. Todas las sociedades humanas de la historia tienen juegos. No resolvemos problemas solo por necesidad. Lo hacemos por diversión. Incluso cuando somos adultos. Deja a un ser humano solo con una cuerda anudada y la desenredarán. Deja a un ser humano solo con bloques y construirá algo. Los juegos son parte de lo que nos hace humanos. Vemos el mundo como un misterio, un rompecabezas, porque siempre hemos sido una especie de solucionadores de problemas.” – **The Thalos Principle***

Desde tiempos antiguos hasta la era digital, el juego ha acompañado al ser humano como una de sus formas más naturales de conocer, explorar y transformar el mundo. No jugamos solamente para distraernos: jugamos para aprender, para desafiar límites, para experimentar posibilidades. En esa línea, el diseño de experiencias ha comenzado, en las últimas décadas, a incorporar cada vez más elementos del mundo de los videojuegos, no solo en entornos lúdicos, sino también en contextos educativos, empresariales o sociales. Este informe se centra en dos ejes complementarios: por un lado, la **gamificación** como estrategia aplicada en contextos no lúdicos para promover conductas deseadas, y por otro, el **análisis estructural de videojuegos** mediante modelos teóricos que permiten comprender cómo generan impacto en quienes los juegan.

PARTE A - Videojuegos

Juego del Siglo XXI : Análisis de “Undertale”



Descripción general

Undertale es un videojuego de rol independiente desarrollado por Toby Fox, lanzado en 2015. El jugador controla a un niño que ha caído en el subsuelo, un mundo habitado por monstruos. El juego se destaca por su sistema de combate no violento, su humor peculiar, sus personajes entrañables y la posibilidad de influir en la historia dependiendo de las decisiones morales del jugador. La narrativa se adapta según si el jugador elige luchar, perdonar o huir, generando múltiples finales.

Progreso del juego

El jugador identifica el progreso por el cambio de áreas y las interacciones con los NPCs, a su vez que va resolviendo varios tipos de misiones:

1. La principal (misiones implícitas): Salir del subsuelo y volver al mundo humano, lo cual guía toda la progresión. Para ello el jugador avanza recorriendo áreas temáticas, enfrentando obstáculos, tomando decisiones clave e interactuando con personajes clave como Toriel, Papyrus, Undyne, Mettaton y Asgore.
2. Misiones secundarias implícitas o emergentes: Las que el jugador puede cumplir dependiendo de su curiosidad y exploración, por ejemplo: "Ayudar a Papyrus a tener una cita", "Entregar la carta de Undyne a Alphys", resolver puzzles de la zona o recolectar items secretos

Cada sección presenta nuevos personajes, mecánicas y retos. Al llegar al final, el juego ofrece un desenlace condicionado por el camino elegido (Pacifista, Neutral o Genocida).

El progreso no se basa solo en subir de nivel, es de hecho posible no subir de nivel, sino en el impacto emocional y moral de las acciones.

Narrativa mediante el desarrollo argumental:

Desarrollo de Personajes: Transformación personal y psicológica

En *Undertale* el personaje principal puede seguir una ruta —Pacifista, Neutral o Genocida— cada ruta del juego desencadena transformaciones psicológicas tanto en el protagonista como en los personajes secundarios.

Por ejemplo:

- **Sans**, inicialmente un personaje cómico y relajado, revela una faceta profundamente filosófica y amarga si el jugador sigue la Ruta Genocida, enfrentándolo en una batalla extremadamente difícil donde expone su desesperanza frente a la indiferencia del jugador.

- **Flowey**, el antagonista principal, encarna una evolución inversa: antes era un personaje compasivo (Asriel Dreemurr), pero al perder la capacidad de sentir amor, se transforma en un ser manipulador que busca control absoluto.
- Incluso **Toriel**, una figura maternal, muestra conflicto interno al tener que dejar ir al protagonista para que siga su camino.

Esta transformación de los personajes refleja las consecuencias emocionales y psicológicas de las elecciones morales del jugador, promoviendo una narrativa donde la empatía y la responsabilidad personal tienen un impacto directo.

Historia: Marco argumental

La historia de *Undertale* gira en torno a un/a niño/a humano/a que cae al subsuelo, un mundo oculto donde habitan monstruos exiliados por los humanos tras una guerra. El objetivo principal es encontrar una manera de regresar al mundo humano.

A través de distintas rutas narrativas, el jugador descubre gradualmente detalles del conflicto entre humanos y monstruos, la historia del príncipe Asriel, y la conexión con un anterior humano caído. La historia se adapta radicalmente según las decisiones del jugador, creando una estructura ramificada con múltiples finales que reflejan el impacto ético de sus acciones.

Narrativa: Cómo se relatan los sucesos

Undertale se destaca por su narrativa reactiva y ramificada, donde cada elección del jugador modifica la manera en que la historia es contada y recibida. En lugar de una narrativa lineal tradicional, el juego emplea una estructura modular basada en rutas (Pacifista, Neutral, Genocida), cada una con variaciones significativas en diálogos, eventos, combates y relaciones con los personajes.

Utiliza diálogos dinámicos que responden a las acciones previas del jugador.

Presenta quiebres de la cuarta pared, como cuando el juego recuerda decisiones de partidas anteriores (incluso si se reinicia).

El tono narrativo cambia radicalmente entre rutas: desde humor y ternura en la Ruta Pacifista hasta horror psicológico en la Ruta Genocida.

La música, animaciones y uso del silencio también forman parte integral de la narrativa, reforzando la atmósfera emocional en cada escena clave.

Clasificación

Undertale se clasifica principalmente como:

- RPG (juego de rol) – El juego se enfoca en la construcción narrativa. Además el gameplay es abierto. El juego admite la exploración.

Análisis del Juego a Través del Marco MDA

Sobre el Modelo

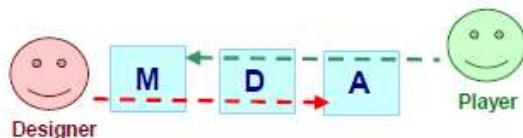
El modelo MDA (Mechanics – Dynamics – Aesthetics) propuesto por Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek proporciona una estructura para analizar y diseñar videojuegos. Este modelo formaliza el consumo de juegos dividiéndolos en tres componentes: Reglas, Sistema y 'Diversión', y estableciendo sus contrapartes de diseño: las mecánicas, las dinámicas y las estéticas:

Mecánicas: Las reglas, algoritmos y sistemas codificados.

Dinámicas: El comportamiento que emerge al interactuar con esas reglas.

Estéticas: Las emociones, motivaciones y experiencias subjetivas que genera el juego en el jugador. Expanden más allá el concepto de "diversión" pues cada juego es divertido de maneras distintas.

Este enfoque permite coordinar las perspectivas del diseñador y la perspectiva del jugador



Enfoque estético como brújula

Los autores explican que las estéticas pueden usarse como una brújula de diseño, para trazar modelos de gameplay. Esto implica que si un juego busca generar una emoción específica (como competencia, descubrimiento o empatía), entonces debe diseñar dinámicas que fomenten esa emoción y mecánicas que sostengan esas dinámicas.

“Using out aesthetic vocabulary like a compass, we can define models for gameplay.” — MDA Framework

Por ejemplo, en juegos competitivos como Charades o Quake, se logra la estética de *Challenge* al asegurar que los jugadores tengan oponentes claros, objetivos de victoria visibles y feedback inmediato. Entonces este mismo enfoque se puede aplicar a cualquier estética, incluyendo aquellas que predominan en Undertale:

Undertale



Undertale activa múltiples componentes estéticos del MDA.

1. **Narrativa (el juego como un drama) :** Cada decisión da forma a una historia única, combina comedia, drama, ternura y ruptura de la cuarta pared.
2. **Expresión (el juego como autodescubrimiento) :** No hay una forma correcta ni única de jugar; El estilo de juego del usuario crea la identidad del personaje y define el curso.
3. **Sensación (el juego como placer sensorial) :**
 - Inspiración en gráficos de 8 y 16 bits, minimalistas pero expresivos.
 - La banda sonora de *Undertale*, con una gran variedad de composiciones que enriquecen la experiencia del juego. Añadiendo una capa de profundidad que se convierte en una parte integral de la narrativa.
 - Diseño de personajes distintivos, estéticamente únicos, memorables y fácilmente identificables

Definen la atmósfera. Contribuyen a la inmersión.

4. **Descubrimiento(el juego como territorio inexplicado) :** Secretos y rutas ocultas invitan a explorar más allá de la superficie.
5. **Desafío(el juego como un curso de obstáculos) :** Combate. La dificultad se intensifica en función de tus elecciones y sus consecuencias.
6. **Dedición : (el juego como un pasatiempo) :** Ofrece momentos de juego relajado y disfrutable como pasatiempo. A través de su atmósfera musical tranquila, escenas cotidianas y su capacidad de ser rejugado sin gran exigencia, el juego permite que el jugador adopte un ritmo pausado, alineándose parcialmente con esta estética.



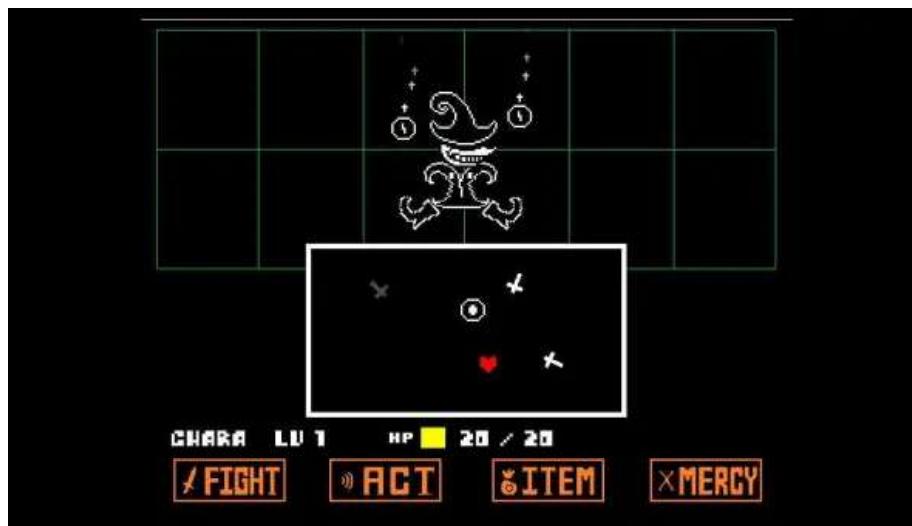
Las dinámicas que las sostienen:

Las dinámicas trabajan para crear experiencias estéticas. Comportamientos emergentes de la interacción del jugador con las mecánicas:

1. **Combate y sus formas** : Esquivar ataques en tiempo real dentro del sistema de combate (como un minijuego tipo bullet hell) genera tensión sensorial.
Batallas como las de Sans o Undyne requieren reflejos, ensayo-error y estrategias, elevando el nivel de reto. - **Desafío**
2. **Moralidad Activa** : Las decisiones morales del jugador afectan directamente la historia (rutas pacifista, neutral y genocida) - **Narrativa**
3. **Exploración Libre**: Explorar diferentes rutas, descubrir finales ocultos, secretos en los diálogos o en objetos secundarios. - **Descubrimiento**
4. **Guardado manual y puntos de control**: Permite repetir situaciones y explorar consecuencias. - **Descubrimiento**

Las mecánicas brindadas al jugador.

Las reglas y sistemas que hacen único a *Undertale*:



1. **Sistema de combate híbrido (turn-based + bullet hell)**. Combina turnos clásicos con segmentos en tiempo real
2. **Actuar (ACT), Atacar (FIGHT), Perdonar (MERCY)** : Interacciones con los enemigos de forma violenta / no violenta: analizar, contar chistes, imitar, etc. Cada enemigo responde de forma única,
3. **Guardado persistente (SAVE) y reinicio con memoria del juego (meta-narrativa) y puntos de control.**
4. **Combos de ataque y daño por tiempo de respuesta.**

5. **Sistema de inventario y objetos únicos:** Permite al jugador usar ítems para curarse o afectar batallas.
6. **Menús con desplazamiento manual (no automatizado):** Elegís cada acción manualmente con flechas, lo que da más control y responsabilidad al jugador en cada momento.
7. **Puzzles ambientales:** Durante la exploración hay acertijos simples con switches, patrones de pisadas, luces, hielo, etc., que afectan la progresión.
8. **Combate contra jefes con patrones únicos:** Cada jefe tiene mecánicas especiales (Sans cambia las reglas del turno, Muffet usa telarañas, Asgore rompe el botón de “Mercy”).



Juego del Siglo XX: Análisis de “Pokémon rojo y azul (1996) ”



Breve Historia

Pokémon Rojo y Azul (1996) fueron los títulos clave que dieron inicio al fenómeno Pokémon. El diseño de estos juegos, creados por **Tajiri Satoshi** y su equipo, es un ejemplo de cómo un videojuego puede ser un componente central de un universo transmedia. Aunque gráficamente eran simples debido a las limitaciones del Nintendo Gameboy, el diseño de las mecánicas de juego fue innovador y profundamente atractivo.

Uno de los principales atractivos de *Pokémon Rojo y Azul* era la mecánica de captura e intercambio de criaturas. Los jugadores no solo luchaban con los Pokémons, sino que los capturaban y formaban un equipo. Esta mecánica se convirtió en la columna vertebral del juego, y además, se complementó con la **función de enlace de Gameboy**, que permitía a los jugadores intercambiar Pokémons entre sí, creando un incentivo para jugar de manera social. Este aspecto fue crucial, ya que no solo estableció una base sólida para la interacción entre jugadores, sino que también sentó las bases para la posterior popularidad del **juego de cartas colecciónables de Pokémon**, lanzado poco después. El juego de cartas también se basaba en la mecánica central de captura e intercambio, lo que ofreció otra puerta de entrada al universo transmedia *Pokémon*.

Descripción general

Pokémon Rojo y Azul son dos versiones de un videojuego de rol desarrollado por Game Freak y publicados por Nintendo para la consola Game Boy. En estos juegos, el jugador asume el rol de un joven entrenador cuyo objetivo es capturar, entrenar y luchar con criaturas llamadas Pokémon. El objetivo principal es completar la Pokédex capturando los 151 Pokémon originales y convertirse en el Campeón de la Liga Pokémon, venciendo a los líderes de gimnasio y al Alto Mando.

Progreso del juego

El jugador avanza por la región de Kanto, **venciendo a 8 Líderes de Gimnasio** para obtener medallas de gimnasio, el principal indicador de progreso. Al reunirlas, puede avanzar en la historia, controlar pokemones de niveles más altos (mecánica de obediencia) y puede acceder a la Liga Pokémon. Paralelamente, explora cuevas, bosques y ciudades, **enfrentando al Team Rocket**, una asociación clandestina que se dedica a tratar con Pokémon de manera ilegal. La Pokédex se va llenando con cada captura y es el primer objetivo que se le ofrece a los jugadores: - *Catch'em all* -. Además, el progreso se mide por la evolución del equipo, la recolección de Pokémon y la evolución de estos, así como por los **logros personales** del jugador (estrategia, exploración, colección).

Narrativa mediante el desarrollo argumental

Desarrollo de Personajes:

- El jugador: El jugador toma el rol de un joven entrenador, conocido por defecto como *Red* (En Rojo) o *Blue* (en Azul), quien comienza su narrativa con el objetivo de convertirse en campeón de la Liga Pokémon. Para ello se enfrenta a diferentes desafíos que provocan su crecimiento como entrenador.
- Rival: *Blue/Gary*: Comienza siendo burlón y condescendiente, su derrota al final del juego lo vuelve más humilde. Su desarrollo es más marcado que el del jugador, ya que actúa como una motivación y un contraste. Se presenta como un personaje competitivo, arrogante y fuerte, lo que permite al jugador ver su propio progreso al enfrentarse a él repetidamente.
- Los Pokémon: Acá ocurre el verdadero desarrollo de personaje, cada uno de ellos tiene su propio conjunto de características, habilidades y personalidades (a través de sus estadísticas y movimientos). Al evolucionar, los Pokémon cambian de forma, ganan fuerza y a menudo nuevas habilidades, lo que brinda gratificación inmediata.

Historia: Marco clásico de “viaje del héroe”

La historia principal sigue el viaje del jugador desde ser un novato en el mundo de los Pokémon hasta convertirse en el Campeón de la Liga Pokémon. En el camino, el jugador se enfrenta a los 8 Gimnasios de la región de Kanto y lucha contra entrenadores líderes, recoge medallas y trata de detener las malas acciones del Team Rocket.

La Motivación del Jugador:

La historia se centra principalmente en la progresión del jugador hacia el título de campeón. No hay un enredo complejo o muchos giros narrativos profundos, sino una narrativa de aventura centrada en la competencia, la superación personal y la captura de los Pokémon más poderosos.

El Team Rocket:

Hay una subtrama centrada en el Team Rocket, una organización criminal que busca explotar a los Pokémon para sus propios fines. Los jugadores deben enfrentarse a ellos varias veces a lo largo del juego, lo que añade un nivel de conflicto y desafío, proporcionando sólo un contexto para que el jugador actúe.

El Objetivo Final:

El objetivo final del juego es llegar a la Liga Pokémon, donde el jugador debe enfrentarse al Campeón, quien resulta ser el rival Blue. El jugador, al derrotar a Blue, se convierte en el nuevo campeón, lo que marca el fin de la historia principal. Sin embargo, se ofrece un extra en forma de la Pokédex completa, lo que incentiva a los jugadores a seguir explorando y completando el juego después de haber alcanzado el objetivo principal.

Narrativa:

La narrativa no se presenta a través de cinemáticas o narradores. En cambio, por medio de la exploración del mundo, diálogos con npc, eventos del entorno y los combates.

La narrativa es lineal, pero el jugador hace de narrador implícito creando su propia narrativa personal al elegir el primer pokémon decidir cómo enfrentarse a los desafíos, experimentar momentos únicos durante el combate (evolución inesperada o ¡sobrevivir con 1 HP!).

A lo largo del juego el jugador también forma una conexión con sus pokémon, los entrena, evoluciona y crea una dinámica de trabajo en equipo. No hay un desarrollo profundo en la personalidad si no en el vínculo que los jugadores generan con sus criaturas debido a la forma en que las cuidan, entrenan y ven crecer.

Clasificación : RPG (juego de rol por turnos) – El juego se enfoca en el descubrimiento del mundo, incentivando el capturar todos los pokemones, lo que involucra recorrer todo el mapa. Además el gameplay es abierto.

Análisis del Juego a través de la Tétrada Elemental

Sobre el Modelo

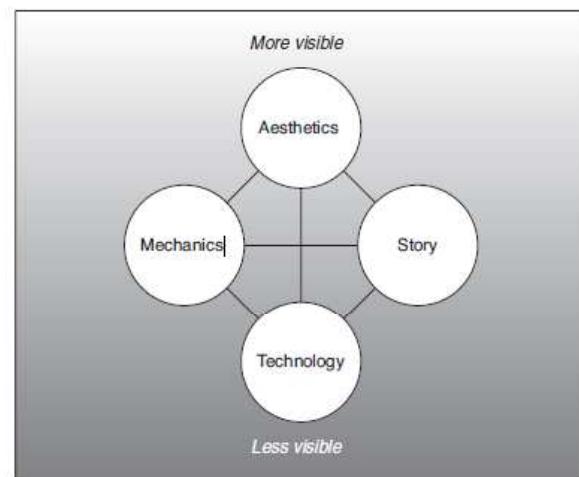
La *Tétrada Elemental* es un modelo creado por Jesse Schell, diseñador de juegos y autor del libro *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (2008). Este modelo es el Lens #7 de dicho libro y propone que **todo videojuego está compuesto por cuatro elementos fundamentales** que deben estar en equilibrio:

1. **Mecánicas** (*Mechanics*): Procedimientos, reglas, sistemas y acciones permitidas (y no permitidas) dentro del juego. Es la base estructural de cómo se juega. Las mecánicas tienen que fortalecer la historia y dejarla emerger.
2. **Historia** (*Story*): La secuencia de eventos que se desenvuelve en el juego, puede ser lineal y guionada o emergente (*Undertale*).
3. **Estética** (*Aesthetics*): Todo lo visual, sonoro y sensorial que el jugador experimenta. Incluye gráficos, música, estilo visual. Las estéticas tienen que reforzar las ideas de la historia.
4. **Tecnología** (*Technology*): El soporte técnico: la plataforma, el motor gráfico, los controles, hardware, incluso lápiz y papel. Debe adaptarse de la mejor forma a la historia del juego.

El modelo surge del enfoque multidisciplinario del diseño de juegos, donde confluyen **ingeniería, arte, narrativa e interacción**. A diferencia de otros marcos que separan el juego en categorías (por ejemplo, el modelo MDA), la Tétrada Elemental pone énfasis en cómo los componentes interactúan en un solo "sistema de experiencia".

Schell organiza a la tétrada en forma de diamante con el objetivo de ilustrar "*El gradiente de visibilidad*", aunque también invita a organizarlo de otras maneras, por ejemplo en forma de cuadrado para elementos "left-brain" (M & T) y "right-brain" (A & S) o en forma de pirámide para enfatizar la conexión entre los elementos.

Lo que le interesa al autor es destacar que todos los elementos son igualmente esenciales y deben tratarse con el mismo cuidado, ya que todos influyen poderosamente en la experiencia del jugador. **Aunque cada profesional tiende a priorizar su área, el diseñador de juegos debe asumir responsabilidad sobre todos por igual para lograr un diseño equilibrado.**



Pokémon Rojo/Azul

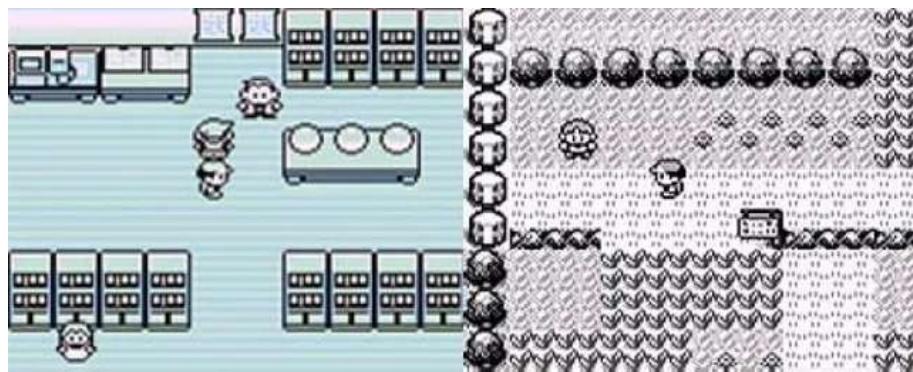
Mecánica

- Sistema de combate por turnos 1v1 basado en estadísticas, tipos (agua, fuego, planta, etc.) y movimientos.
- Captura de Pokémon con Poké Balls tras debilitarlos parcialmente.
- Gestión de equipo (hasta 6 Pokémon activos).
- Exploración de mapa con elementos de aventura, objetos clave, batallas aleatorias y puzzles.
- Evolución de Pokémon y progresión por niveles, puntos de valor por experiencia (elemento distintivo)
- Pokédex: la enciclopedia virtual de los entrenadores pokémon que el jugador tiene como objetivo completar .



Estética

- Gráficos pixelados en 8 bits (Game Boy), con sprites icónicos de los Pokémon.
- Terrenos de varios tipos: Hierba, bosques, cavernas, océanos, etc.
- Música chiptune atmosférica (rutas, combates, ciudades).
- Interfaces simples pero efectivas (menús, combates, mapa).
- Diseño visual coherente y encantador que apelaba tanto a niños como a jóvenes.



Historia (narrativa)

El jugador es un joven entrenador que parte de Pueblo Paleta para cumplir el sueño de convertirse en el Campeón Pokémon, el nombre del protagonista puede ser elegido por el jugador, aunque su nombre genérico es "Rojo". El profesor Oak le dará al jugador un *pokémon inicial* (*elegible*), como a todos los nuevos entrenadores, para iniciar la aventura y combatir contra otros pokémon salvajes y entrenadores.



La aventura se desarrolla mediante:

- Encuentros recurrentes con el rival (Azul/Gary).
- Conflicto secundario con el Team Rocket, una organización criminal.
- Subtramas en lugares como la Torre Pokémon de Lavanda o la Silph S.A.
- Gran cantidad de pokémons y algunos exclusivos en cada versión.

El viaje se centra más en la experiencia del jugador que en una narrativa lineal.

Tecnología

- Programado para la Game Boy original, con limitaciones de memoria y color.
- Intercambio de Pokémon mediante cable link (gran innovación social y mecánica).
- Guardado de partida mediante batería interna en el cartucho.
- IA simple para enemigos y rutinas de comportamiento limitadas.



PARTE B : Gamificación

La **gamificación** consiste en aplicar elementos propios del diseño de juegos (como recompensas, niveles, desafíos, puntos o feedback inmediato) en contextos que no son juegos, con el objetivo de **motivar conductas, aumentar la participación y mejorar la experiencia del usuario**. Esta estrategia ha ganado relevancia en ámbitos como la educación, las empresas, el marketing y el bienestar personal.

Aunque el término se popularizó en la última década, sus raíces pueden rastrearse en estrategias de motivación utilizadas desde hace tiempo. La gamificación se basa en principios de la psicología conductual y del diseño de experiencias, y se enmarca dentro del enfoque de *game thinking*, que busca trasladar la lógica de los juegos a problemas reales.

Autores como **Werbach y Hunter (2012)** identifican que el potencial de la gamificación no radica en hacer que todo sea divertido, sino en **estructurar la experiencia de manera que fomente el compromiso sostenido**.

Resulta útil observar cómo se aplica en distintos ámbitos en la actualidad. A continuación, se presentan ejemplos concretos de gamificación en tres contextos diversos: el **educativo**, el **empresarial** y el de las **redes sociales**. En cada caso, se analizarán las dinámicas, mecánicas y componentes involucrados, con el objetivo de mostrar cómo el diseño de experiencias inspiradas en los juegos puede generar motivación y compromiso en entornos no lúdicos.



Fuente: Werbach y Hunter (2012)

Gamificación en el contexto de las redes sociales: Steam

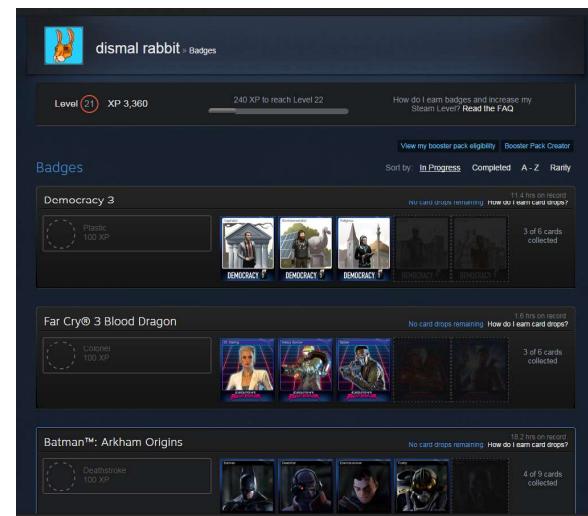
Steam funge como red social y como plataforma para el acceso y distribución de videojuegos. Como tal, optó por incorporar dentro de su entorno, técnicas de gamificación, para mejorar la experiencia de usuario e incentivar su uso. En la página de perfil del usuario, elementos como el número de amigos, juegos favoritos o exhibiciones de objetos se desbloquean mediante experiencia (XP), que se obtiene jugando o comprando cartas. Esta mecánica crea un sistema de progreso donde los usuarios se ven incentivados a invertir tiempo y dinero para personalizar su perfil.

Mecánicas

- Puntos de experiencia (XP) – Sistema de puntaje por completar actividades.
- Niveles- Avance por niveles según el progreso.
- Premios - Premios en las publicaciones.
- Inventario - Sistema de almacenamiento de objetos con valor.
- Moneda virtual (gemas) - Recompensas que pueden gastarse en la tienda.
- Insignias/logros – Recompensas por cumplir metas específicas.

Dinámica

- Motivación extrínseca – Jugar para ganar XP u obtener insignias.
- Competencia – Buscar superar a otros en nivel o insignia.
- Progreso visible – Sentimiento de avance gracias al inventario y niveles.
- Curiosidad y exploración –El deseo de desbloquear nuevos contenidos y desafíos.
- Autonomía – El usuario elige su ritmo.
- Personalización – Decisiones en cómo gastar gemas y el perfil generan sentido de control.



Componentes

- ★ Niveles
- ★ Insignias
- ★ Desbloqueos
- ★ Objetos Virtuales

Gamificación como estrategia empresarial : NikeFuel

La aplicación de NikeFuel App o Nike + Fuel está destinada a ayudar a los usuarios a medir su actividad física. En el proceso la aplicación sirve para incentivar al usuario a consumir merchandising de la empresa Nike, por ejemplo comprando el Nike FuelBand para poder llevar registro del progreso o comprando otras aplicaciones de Nike para complementar. Esta aplicación hace uso de técnicas de gamificación para incentivar su uso y mejorar el desempeño atlético de sus usuarios.



Mecánicas

- Challenges - Retos diarios para incentivar el uso y comprobar el progreso atlético, con comparaciones con otros usuarios.
- Seteo de Objetivos - Hay objetivos como los "Personal Best" o personalizados que al completarlos se dan insignias.
- Insignias/Logros - Se reciben insignias/logros para personalizar el perfil.

Dinámica

- Motivación extrínseca – Entrenar para ganar en challenges o ganar insignias.
- Competición - Competición con otros usuarios a través de Challenges o eventos para mantenerse motivado.
- Progreso visible – Sentimiento de avance gracias al sistema de objetivos e insignias.
- Autonomía – El usuario elige su ritmo de progreso.
- Personalización – Personalización del avance y algunos objetivos.

Componentes

★ Challenges

★ Insignias

★ Objetivos

Gamificación para la autorregulación y constancia del estudio

En este bloque se presentan ejemplos de gamificación aplicada al ámbito educativo, centrados específicamente en el **fortalecimiento de hábitos de estudio y práctica individual**. A diferencia de los juegos educativos o “serious games”, estas herramientas no son juegos en sí mismas, pero incorporan elementos de juego (como rachas, logros, feedback visual o recompensas simbólicas) para motivar conductas deseadas: estudiar, repasar, practicar un instrumento o desarrollar la constancia.

Este enfoque se inscribe dentro del concepto de game thinking, donde se aplica la lógica del diseño de juegos a contextos no lúdicos para mejorar la experiencia del usuario y aumentar su compromiso (Werbach & Hunter, 2012).

Un caso ampliamente reconocido es el de **Duolingo**, una aplicación para el aprendizaje de idiomas que transforma el proceso de estudio en una experiencia progresiva, segmentada y visualmente estimulante. Duolingo mantiene al usuario motivado para volver día tras día. Este uso de metas claras, retroalimentación inmediata y refuerzo positivo favorece la formación de hábitos diarios, alineando el aprendizaje con una sensación de logro personal.



Mecánicas

- Puntos de experiencia (XP) – Sistema de puntaje por completar actividades.
- Niveles de habilidad – Avance por niveles según el progreso del aprendizaje.
- Rachas diarias (streaks) – Contador de días consecutivos de uso.
- Corazones (vidas) – Límite de errores permitidos antes de tener que esperar o practicar.
- Ligas semanales – Clasificación competitiva por puntos contra otros usuarios.
- Insignias/logros – Recompensas por cumplir metas específicas.
- Cronómetros y tiempo limitado – Lecciones rápidas que agregan presión positiva.
- Árbol de progreso – Representación visual del recorrido de aprendizaje.
- Desafíos y eventos temporales – Actividades extra para ganar más recompensas.
- Monedas virtuales (lingots/gemas) – Recompensas que pueden gastarse en la tienda del juego.



Dinámicas

- Motivación extrínseca – Aprender para ganar XP, mantener la racha o subir de liga.
- Competencia – Buscar superar a otros en ligas o clasificaciones.
- Progreso visible – Sentimiento de avance gracias al árbol de unidades y niveles.
- Pérdida o riesgo – Perder corazones o romper la racha genera tensión motivadora.
- Recompensa inmediata – Refuerzo positivo inmediato tras cada lección completada.
- Curiosidad y exploración – El deseo de desbloquear nuevos contenidos y desafíos.
- Autonomía – El usuario elige su ritmo, ruta y cuándo practicar.
- Repetición y maestría – Incentivo a practicar para perfeccionar temas y evitar errores.
- Compromiso diario – La racha diaria y notificaciones fomentan el hábito.
- Personalización – Decisiones en avatar o en cómo gastar gemas generan sentido de control

Componentes de la gamificación:

- ★ Feedback inmediato: correcciones y sonidos visuales tras cada respuesta.
- ★ Avatares y gráficos amigables: estilo cartoon, amigable y accesible.
- ★ Racha diaria: número de días seguidos practicando, reforzado visualmente con fuego o íconos llamativos.
- ★ Notificaciones push: para recordarte practicar y mantener la racha.
- ★ Logros: insignias desbloqueables por cumplir metas específicas.



práctica

De forma similar, **SoundBrenner**, un metrónomo digital para músicos, introduce una capa de gamificación orientada al seguimiento y la constancia. Aunque su función principal es musical, incorpora hitos de práctica, estadísticas acumuladas y rachas que reflejan la frecuencia de uso. Estos elementos convierten el uso del metrónomo en una experiencia que no solo ayuda a mejorar la precisión rítmica, sino que también estimula el sentido de progreso, una variable clave para la formación de hábitos a largo plazo. Al no interferir con la función técnica de la herramienta, esta gamificación es sutil pero efectiva.

Mecánicas:

- Registro de sesiones: Cada práctica se guarda y contabiliza en tiempo real, también puede ser formateado el registro incluyendo qué tipo de práctica se hizo, qué obras, a que bpm, etc.
 - Notificaciones de seguimiento
 - Objetivos personales: el usuario puede proponerse metas de práctica

Dinámicas:

- Rachas de práctica: Días consecutivos de uso
- Progreso visible - Motivación intrínseca
- Formato de hábitos: Fomenta la constancia y disciplina
- Autoseguimiento
- Sensación de logro: Alcanzar un milestone o mantener una racha genera satisfacción personal.
- Autonomía



Componentes de gamificación

- ★ Rachas (streaks) - ¡No hay que perder la racha!
- ★ Hitos (milestones) : Se desbloquea al alcanzar ciertas cantidad de horas de práctica : **el reto de las 10,000 hs.**
- ★ Seguimiento del hábito diario
- ★ Recordatorios que funcionan como “misiones” suaves
- ★ Feedback visual inmediato
- ★ Diseño minimalista que no interfiere con el uso musical, pero enmarca la práctica como desafío



La idea del reto de las 10.000 horas se popularizó a partir del trabajo de Malcolm Gladwell en su libro “Outliers”, donde se menciona que figuras como los Beatles o Mozart habrían alcanzado la maestría gracias a una práctica intensiva y constante desde jóvenes.

Estos ejemplos ilustran cómo la gamificación educativa puede trascender el formato de juego tradicional y enfocarse en el diseño de sistemas que fomenten la autodisciplina, el seguimiento de objetivos personales y la repetición intencionada. Lejos de sustituir el contenido, estos mecanismos lo enmarcan en una experiencia más envolvente, donde la constancia se vuelve recompensante en sí misma.

Conclusión

A lo largo de este informe se ha explorado cómo el pensamiento detrás del diseño de juegos puede extenderse más allá del entretenimiento, impactando ámbitos tan diversos como la educación, las redes sociales y el entorno empresarial. La **gamificación** no se trata simplemente de hacer “divertido” lo que no lo es, sino de **aprovechar las estructuras motivacionales y emocionales propias del juego para provocar compromiso, constancia y transformación.**

Mediante el análisis de experiencias gamificadas como *Duolingo*, *SoundBrenner* o *NikeFuel*, se observa cómo elementos como rachas, logros, retroalimentación visual, desafíos o progresión simbólica pueden usarse eficazmente para moldear comportamientos deseados. En este informe, el equipo también incorpora observaciones basadas en experiencias personales de uso, lo que enriquece el análisis con una perspectiva vivencial de cómo estas herramientas influyen en la motivación y la constancia.

A su vez, el uso de modelos como el **MDA** y la **Tétrada de Schell** permite comprender la profundidad y complejidad que hay detrás de los videojuegos exitosos, descomponiendo sus mecanismos internos y conectando sus efectos con experiencias reales de los jugadores.

El juego, en su esencia, es una forma de interacción con el mundo. Diseñar con mentalidad lúdica, incluso en contextos serios, es reconocer que **las personas no solo responden a órdenes o recompensas materiales, sino a la curiosidad, el desafío, la autonomía y el deseo de progresar.** En un mundo cada vez más orientado a la atención y la experiencia, comprender las herramientas del game design y aplicarlas con intención y ética puede marcar la diferencia entre una acción olvidada y un hábito sostenido.

Bibliografía

1. Hunnicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2001-2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*. Paper presented at the Game Developers Conference, San Jose, CA.
2. Schell, J. (2008). Chapter 4: The game consists of elements. In *The art of game design: A book of lenses* (pp. 39–56). CRC Press.
3. Fox, T. (2015). *Undertale* (Videojuego). Toby Fox
4. Plante, C. (2015). *The making of Undertale*. Polygon.
5. The Pokémon Company. (n.d.). *Pokémon Red Version and Pokémon Blue Version*. Recuperado de Pokemon.com
6. Soundbrenner. (s.f.). *The Metronome by Soundbrenner*. Recuperado de SoundBrenner.com
7. Pokémon Wiki. (s.f.). *Pokémon Rojo y Pokémon Azul*. Fandom. Recuperado Pokemon Fandom : Pokemon Rojo y Azul
8. Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.