

Dinámicas y mecánicas: esas grandes desconocidas (o no)

[Pepe Pedraz](#) [29 agosto, 2017](#)

Llevaba algún tiempo con dudas (*bastantes*) en este aspecto y desde que parece que las he aclarado ligeramente (*por lo menos en mi cabeza*) **me han dado ganas de reflexionar y compartir puntos de vista, así como intentar crear un método un poco más coherente con mi forma de trabajar** (*que no quiere decir que sea la adecuada, sino la más sencilla y aproximada a mi método personal*).

Aviso a navegantes: este artículo es denso.

– Punto de partida –

Cuando a todos los que nos hemos formado "*vía académica*" en procesos de gamificación (*curso, postgrado o máster*) nos explican por primera vez en qué consiste, la frase de: "**la gamificación es aplicar dinámicas, mecánicas y elementos de juego a otros ámbitos**" creo que la hemos escuchado entre 50 y 100 veces. Hasta ahí todo perfecto, pero una vez que la escuchamos y la digerimos, viene esa gran pregunta:

"¿Alguien me puede explicar la diferencia entre dinámica, mecánica y elemento de juego?". Porque claro, a nivel teórico todo queda perfecto. Pero cuando quiero arrancar con mi primer proyecto, necesito tangibilizar un poquito más para no sentirme perdido.

Hace poco tiempo, [Albert Parrilla](#) (*"jugón y científico de la educación"*, si no le conocéis, también os invito encarecidamente a hacerlo, merece la pena [entrar en su blog](#)) me comentó en la entrada de [30 elementos para gamificar](#) algo en lo que tenía toda la razón: "*cuanto más intento gamificar mis clases más me temo que toda esta metodología tiene*

mucha más proporción de arte que de ciencia..."

Y es que muchas veces, cuando nos ponemos a aplicar procesos de juego, lo hacemos más por instinto que por algún tipo de base más "teórica" (o científica como muy bien dice Albert). **Y esto, cuando tienes callo, es perfecto.** Pero cuando estás empezando es bueno (y ayuda bastante) una base firme sobre la que apoyarte aunque sea un poquitín. Porque algo de lo que me he ido dando cuenta, es que para lo que unos es una cosa, para otros no lo es (*para ti, ¿qué diferencias hay entre una mecánica y una dinámica?*). Y simplemente por esto, me he animado a redactar esta pequeña y densa entrada.

Y esto, no quiere decir (*siempre bajo mi punto de vista*), que la Gamificación sea una ciencia (*que para mí, no lo es*). En mi opinión (y como muy bien comentó Albert) tiene algo más de proporción de arte, **que debe coger diferentes informaciones de varios marcos de referencia, e ir aplicándolas a un área determinada.** Y aclaro que no es una ciencia (y menos exacta), ya que no todo vale para todo el mundo (*si no, todos los estudios de diseño no pararían de sacar juegos excelentes y no es así*), lo que una persona puede gustarle, otra puede detestarlo, e interviene mucho el factor psicológico y diferentes motivadores.

Gracias a mi respetado y querido [Isidro Rodrigo](#) (y a [Víctor Manrique](#) por supuesto, autor del Toolkit), pude aterrizar en una serie de elementos para comenzar a construir procesos gamificados. **¡Justo eso es lo que necesitaba!** Ahora que sé de donde coger los elementos, puedo comenzar a vislumbrar algo de mecánicas y dinámicas. **Aunque continúan siendo una "pata un pelín coja" dentro de mi organización.**

Pero oye, vamos a ser positivos y voy a tratar los elementos de juego, como una base sólida para construir proyectos. **¡Ahora tengo claro qué cosas tangibles necesito coger!**

Y ya que tenemos los cimientos, **vamos a construir el engranaje**, y es

que en muchos casos, para hablar sobre mecánicas, nos traemos la teoría de Jon Radoff y sus 42 cosas divertidas, que no son más que 42 términos que propone sobre los que puede girar y evolucionar una experiencia con el fin de volverse divertida y sobre todo, motivadora y atractiva. Aquí os dejo estas cosas divertidas:

Identificar Patrones	Adquirir Conocimiento	Ser un Héroe	Contar Historias	Criar	Asustarse
Coleccionar	Organizar Gente	Ser un Villano	Predecir el Futuro	Excitación	Fortalecer Relaciones
Encontrar Tesoros	Tener Contactos	Ser un Sabio	Competir	Triunfar en Conflictos	Mejorar la Salud
Completar Cosas	Ser Centro de Atención	Ser un Rebelde	Psicoanalizar	Relajarse	Conectarse al Pasado
Ser Reconocido	Admirar la Belleza	Ser un Dictador	Misterio	Lo Bizarro	Explorar el Mundo
Crear Orden del Caos	Romance	Vivir una Fantasía	Dominar Habilidades	Hacer Tonterías	Mejorar la Sociedad
Personalizar Mundos	Hacer Regalos	Oír Historias	Hacer Justicia	Reírse	Iluminación

Y lo cierto, es que esta estructura, con el paso del tiempo y de la ejecución de algunos proyectos, no me ha terminado de convencer del todo (*sí cogería algunas cosas, pero otras en cambio las omitiría: luego, en mi propuesta, os voy a explicar el motivo*).

Y una vez que tenemos las mecánicas, **vamos a por las dinámicas**. Del mismo modo que en las mecánicas utilizamos a Radoff, en las dinámicas solemos traernos a Steven Reiss y sus 16 deseos básicos que hacen moverse a las personas hacia unas metas.

Poder	Orden	Contacto Social	Romance
Curiosidad	Ahorro	Familia	Comer
Independencia	Honor	Status	Actividad Física
Aceptación	Idealismo	Venganza	Tranquilidad

Y una vez que tenemos ambas, la teoría nos permite combinarlas y ¡PAM!, tenemos una matriz donde sabemos que usando ciertas cosas divertidas de Radoff conseguimos activar ciertas motivaciones de Reiss. **¿Lo queréis ver?** Pues aquí lo tenéis:

	Motivator	Power	Curiosity	Independence	Acceptance	Order	Saving	Honor	Idealism	Social contact	Family	Status	Vengeance	Romance	Physical Activity	Tranquility
01-03	#1: Recognizing Patterns	X				X										
04-06	#2: Collecting	X				X	X				X					
07-09	#3: Finding Unexplored Territory	X				X					X					
10-12	#4: Achieving a Sense of Completion	X		X		X									X	
13-14	#5: Gaining Recognition for Achievements				X				X		X					
15-17	#6: Creating Order Out of Chaos					X									X	
18-20	#7: Customizing Virtual Worlds			X					X		X					
21-23	#8: Gathering Knowledge	X							X		X					
24-26	#9: Organizing Groups of People					X			X	X	X		X			
27-29	#10: Noting Similarities and Differences				X				X							
30-32	#11: Being the Center of Attention	X									X		X			
33-35	#12: Experiencing Beauty and Culture					X							X		X	
36-38	#13: Romance							X			X			X		
39-41	#14: Exchanging Gifts				X			X			X			X		
42-44	#15: Being a Hero	X		X				X	X	X		X	X	X		
45-47	#16: Being a Villain	X		X									X			
48-50	#17: Being a Wise Old Man	X		X	X			X			X	X				
51-53	#18: Being a rebel	X		X					X		X	X	X	X		
54-56	#19: Being the underdog	X				X		X			X	X		X		
57-59	#20: Pretending to Live in a Magical Place	X							X					X		X
60-62	#21: Listening to a Story	X								X						
63-65	#22: Telling a Story	X			X						X					
66-68	#23: Predicting the Future					X										
69-71	#24: Competition	X									X	X			X	
72-74	#25: Psychoanalyzing	X				X										
75-77	#26: Mystery	X												X		
78-80	#27: Mastering a Skill	X		X											X	
81-83	#28: Enacting Justice and Revenge	X											X	X		
84-86	#29: Nurturing			X				X			X	X		X		
87-89	#30: Excitement														X	
90-92	#31: Triumph Over Conflict	X											X			
93-95	#32: Relaxing															X
96-98	#33: Experiencing the Frailty of Human Existence	X														
99-101	#34: Being Silly				X											X
102-104	#35: Laughing														X	X
105-107	#36: Being Scared														X	
108-110	#37: Strengthening a Family Relationship							X		X	X					
111-113	#38: Improving One's Health														X	
114-116	#39: Imagining a Connection with the Past	X				X										
117-119	#40: Exploring a World	X		X												
120-122	#41: Improving One's Society							X	X			X				
123-125	#42: Enlightenment	X	X													X

Y como marco teórico, pues es muy interesante y ayuda a guiarse bastante (*y gracias enormemente a esto, conseguí aclarar mis ideas sobre los pasos para estructurar un proyecto gamificado*), pero con el paso del tiempo y de la experiencia, no terminaba de ayudarme como sí lo hacían los elementos de Víctor e Isidro. **Así que decidí darle un pequeño lavado de cara a la estructura.**

Resumiendo mucho: Radoff y Reiss son una luz que a muchos (*que somos un poco cuadrículados*) nos ha iluminado para poder estructurar un poco los proyectos a los que nos enfrentamos. Pero llegó un momento, que necesitaba cambiarlas un poco, para poder ofrecer lo que es para mí (*y repito, siempre bajo mi punto de vista*), una adaptación más

realista y tangible.

– Propuesta de cambio –

Cuando me puse a pensar formas de estructurar un poco un trabajo un tanto "artístico" (y es que el juego tiene más de arte que de parte científica), en primer lugar fui a buscar la definición de mecánicas y dinámicas, a ver si me ayudaban un poco a orientar este trabajo.

Definición de mecánica: Véase mecánico (*empezamos bien*). Que se acciona por un mecanismo. **Esto me gusta bastante más.** «*La mecánica (Griego Μηχανική y de latín mechanica o arte de construir una máquina) es la rama de la física que estudia y analiza el movimiento y reposo de los cuerpos, y su evolución en el tiempo, bajo la acción de fuerzas*». **Vale, lo voy entendiendo.** Atendiendo a estas definiciones, **puedo aclarar que las mecánicas son los mecanismos que nos traemos de los juegos y que nos permiten ejecutar acciones dentro de nuestro proyecto.**

Vamos a poner un ejemplo claro en los juegos de mesa: si cogemos una mecánica de programación de acciones (*incorporada en juegos como el Mechs vs. Minions*), y la analizamos, observamos que esta referencia lo que activa es el proceso de juego como tal, es decir, **permite a los participantes interactuar con los elementos y a partir de ella, se generan dinámicas entre los mismos.**

Digamos que la mecánica es el eje central sobre el que gira la experiencia basada en juego. Conecta a los elementos con los usuarios y permite que se establezcan las dinámicas.

Y aquí llega el primer escollo que salvar. **Si una mecánica es lo que "activa" de alguna manera el juego, y cuando gamificamos no jugamos, ¿de qué forma me puedo traer referencias tangibles que permitan a los usuarios activar y participar en mi proyecto?**

Encontramos pues, la primera dualidad entre ABJ y Gamificación. En el aprendizaje basado en juegos, podemos coger los mismos elementos que ya conocemos, pero es relativamente más sencillo identificar unas mecánicas que activen nuestro proceso de juego. Pero en un proceso gamificado, hay que hilar muy fino para poder identificar de una manera sólida y clara estas mecánicas. Si usamos un poco de pensamiento lúdico (*game thinking*), **la mecánica puede ser lo que va entre la acción y la reacción.** Por tanto, se abren dos matrices, una de ellas dedicada al ABJ (*cogiendo prestados elementos más clásicos y teóricos de los juegos de mesa y videojuegos*) y otra más cercana a la gamificación, que se nutre de la teoría de Radoff anteriormente descrita y que he ido modificando ligeramente.

Me gusta especialmente la parte de identificar y asociar las mecánicas en gamificación con verbos (la idea no es mía, la he rescatado de la clasificación de jugadores que hizo Amy Jo Kim). Además, y gracias enormemente a la idea de mi compañera [Noemí Blanch](#) (*ya he hablado de ella otras veces, otra referente dentro de este mundillo*), creo que es muy esclarecedor asociar a cada uno de los pasos una pregunta: *¿Qué quiero que hagan?, ¿Cómo lo quiero?, ¿Con qué lo quiero?*

Mecánicas

ABJ		
Draft	Roles Ocultos	Memoria
Point'n Clic	Colección	Descifrar Enigmas
Romper	Votación	Fuerza tu Suerte
Avanza y Dispara	Construcción	Recoge y Transporta
Puntos de Interacción	Colocación Trabajadores	Programación Acciones
Movimiento entre Puntos	Colocación Losetas	Actuar
Apuestas	Tirar Dados	Mayorías
Compraventa	Votación	Pregunta-Respuesta
Subastas	Pedir Pistas	Storytelling
Programación Acciones	Juego por Equipos	Contrarreloj
Mayorías	Tablero Modular	Gestión Mano



Qué

Gamificación

Compartir	Encontrar	Ayudar
Coleccionar	Identificar	Comentar
Competir	Cooperar	Diseñar
Completar	Construir	Votar
Destruir	(des) Ordenar	Elegir
Preguntar	Descubrir	Explorar
Modificar	Indagar	Comprar
Ocultar	Cortar	Vender
Pegar	Recordar	Intercambiar
Retar	Comparar	

Y ahora vamos a la siguiente parte...

Definición de dinámica: Forma de suceder una cosa, conjunto de fuerzas que actúan en un sentido. **¡Me gusta bastante!**. Además es muy aclaratorio. **Si la mecánica es ese mecanismo** (*valga la redundancia*) **que permite al usuario interactuar con los elementos y hacer que el juego sea juego**, la **dinámica** son las formas en las que los usuarios que participan en esa experiencia se relacionan entre sí (*y con el propio juego*) con un objetivo determinado.

Es decir, una vez que se generan las mecánicas para que los jugadores interaccionen con los elementos.... se fomentan una serie de dinámicas (*muchas cogidas de Reiss y otras de elección propia*) ...



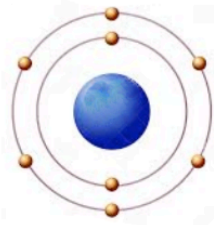
¡Vale! Ahora está todo más o menos claro y puedo bajar a un lenguaje un poco más tangible la definición de "la gamificación es aplicar dinámicas, mecánicas y elementos de juego a otros ámbitos".

En primer lugar, voy a atreverme a modificar un poco la definición:

"La gamificación es seleccionar elementos lúdicos y aplicarles mecánicas de juegos para que generen dinámicas entre los usuarios que fomenten la motivación, en áreas que no son propias de los juegos".

Y de este modo, podemos diseccionar un poco más el proceso de trabajo...

Elemento



1. Hemos cogido un **MUNDO**, y le hemos asociado el tema de piratas (¿os acordáis?)
2. También hemos querido utilizar **búsquedas**, **avatares**, **rankings** y hasta **eventos épicos**. ¡Tenemos un montón de elementos sueltos!

Vamos a permitir a los usuarios que interactúen con estos elementos con las mecánicas...

Mecánica



1. Para empezar, voy a dejarles los **AVATARES** (elemento), y quiero que los **CONSTRUYAN** (mecánica). Pero las opciones se las voy a dar yo, así que van a tener que **ELEGIR** (mecánica).
2. Lo mejor para que interactúen con el **RANKING** (elemento), es que **COMPITAN** (mecánica), aunque dentro de cada barco, tendrán que **COOPERAR** (mecánica).
3. Para las **BÚSQUEDAS** (elemento), podrán ir **DESCUBRIENDO** (mecánica), mediante un movimiento con su barco. Además, tendrá que **PREGUNTAR** (mecánica) para estar informados y **ANALIZAR** (mecánica) todas las informaciones que reciben.

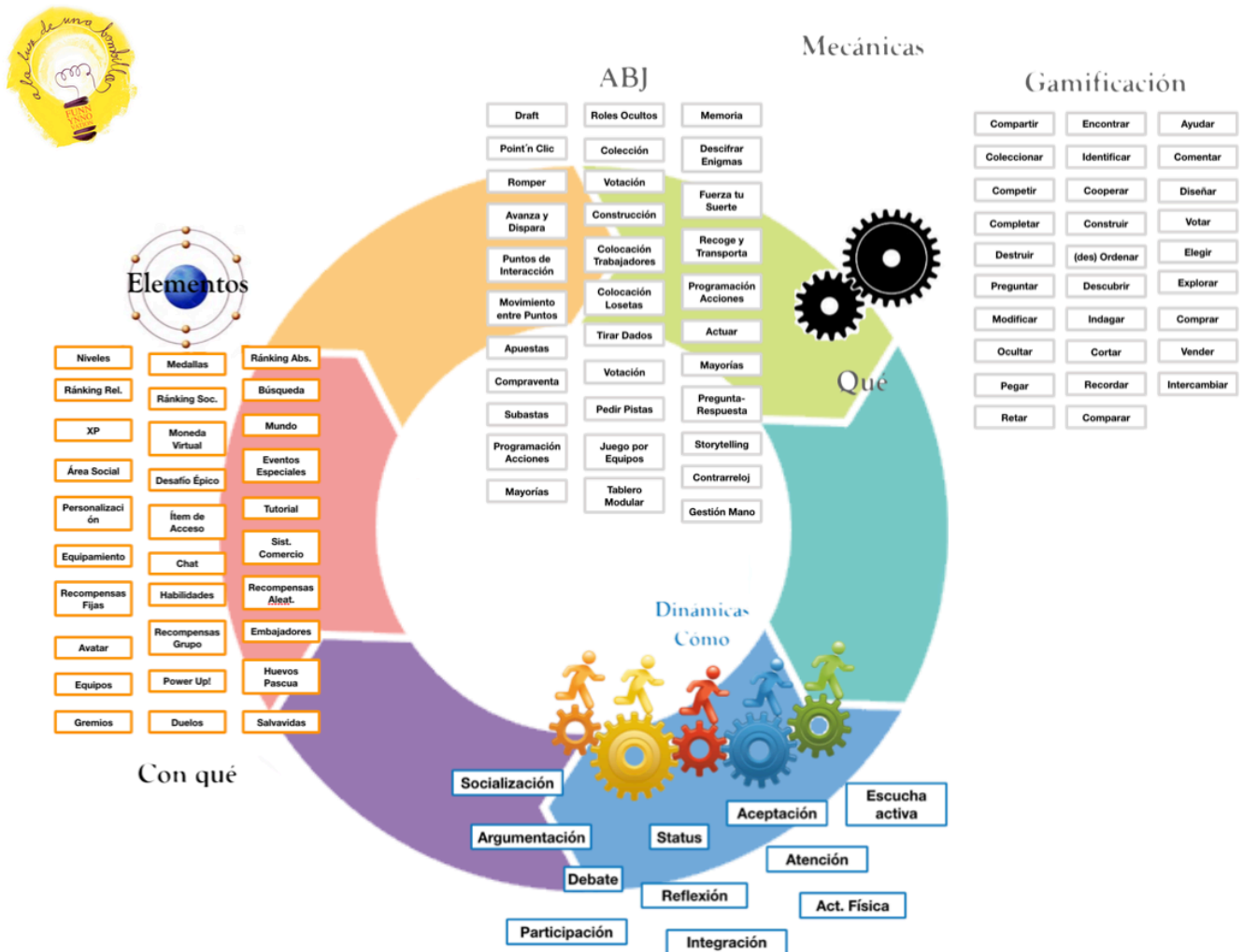
¿Y qué dinámicas busco crear?

Dinámica



1. Si **PREGUNTAN** (mecánica), evidentemente tendrán que generar una **ESCUCHA ACTIVA** (dinámica).
2. Si les permito **CONSTRUIR** (Mecánica) **AVATARES** (elemento), probablemente buscaré una **PARTICIPACIÓN** e **INTEGRACIÓN** (dinámicas) con el proyecto...

Ahora, puede quedar un poco más claro. Pero aún nos queda un largo camino para terminar nuestro proyecto. Porque generar experiencias basadas en juego es muy retador, interesante y hasta motivador, pero como muy bien dice [este artículo de Gamification Nation](#)... fácil, lo que se dice fácil, NO ES.



PD: para ampliar, completar o corregir esta pequeña experiencia, recomiendo MUCHO (gracias otra vez Noe 🙏) [este artículo](#).