

# La gamificación para la innovación social

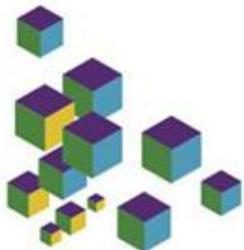


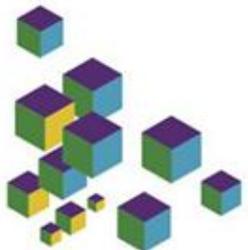
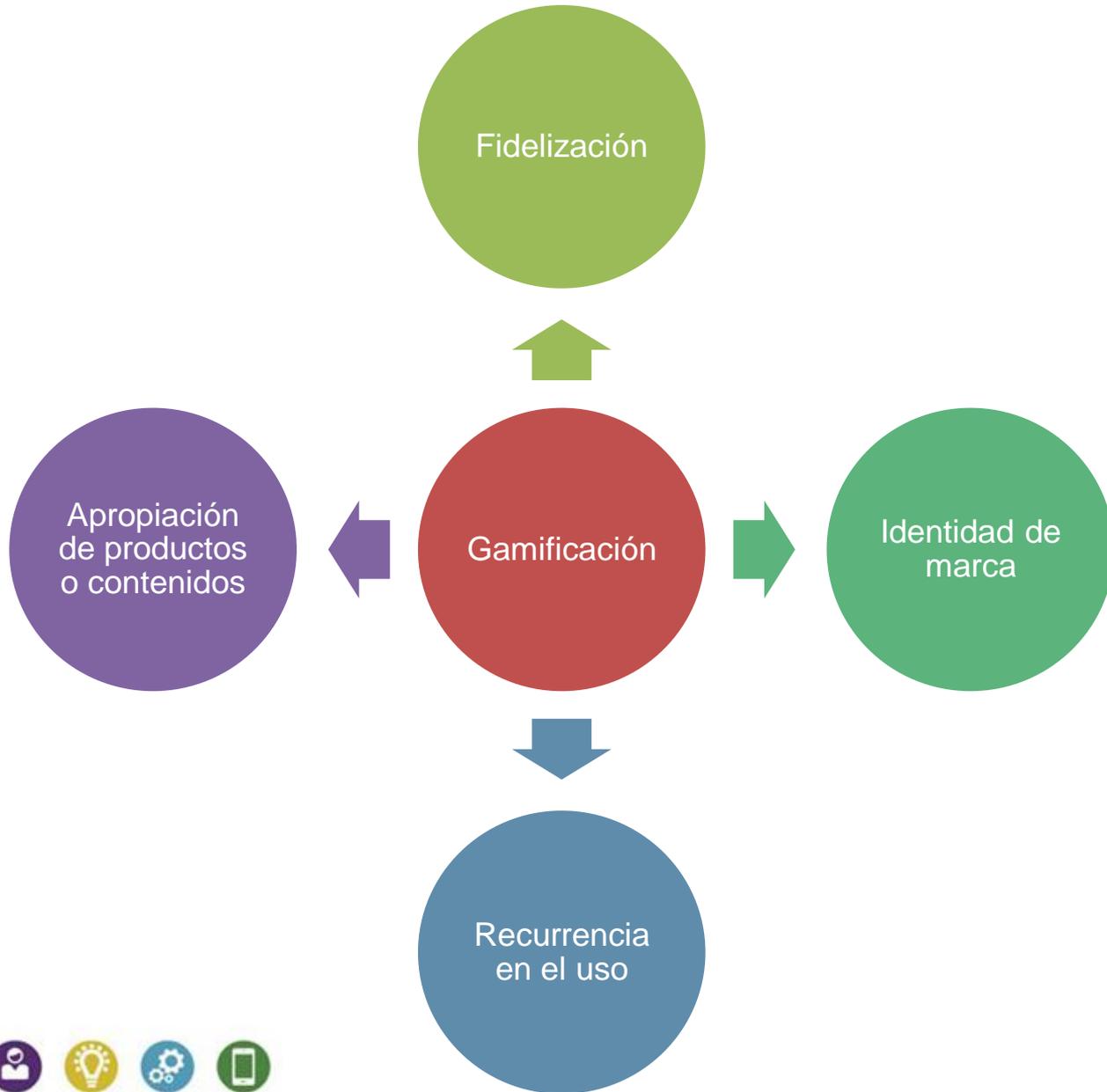


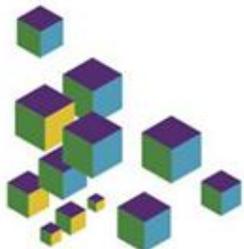
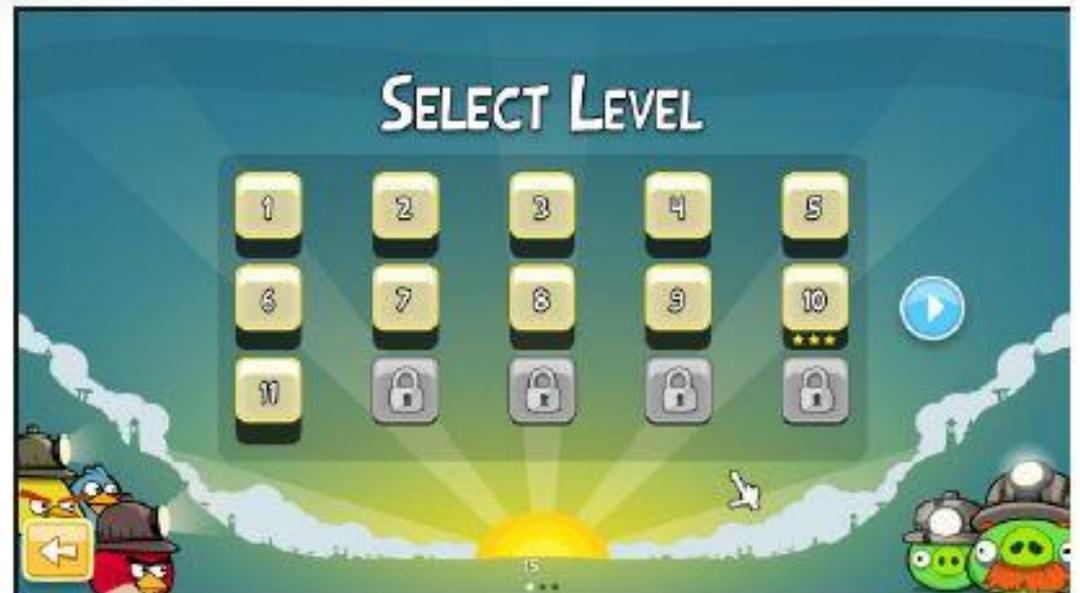
# Hacia una definición:

La aparición del termino “Gamificación” es bastante reciente, su primer uso documentado data del año 2008 (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011), en hacia el 2011 - 2012 comienza a sectores empresariales y productivos.

La gamificación, comenzó a utilizarse en marketing para referirse a la aplicación de elementos del juego con el fin de atraer, animar y persuadir a los usuarios para realizar cierta acción.

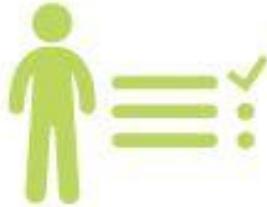






## ELEMENTOS DEL JUEGO

0000459



### Metas y objetivos

Generan motivación al presentar al jugador un reto o una situación problemática por resolver. Ayudan a comprender el propósito de la actividad y a dirigir los esfuerzos de los estudiantes.

Elementos del juego:

*Retos, misiones, desafíos épicos.*



### Reglas

Están diseñadas específicamente para limitar las acciones de los jugadores y mantener el juego manejable. Son sencillas, claras y muchas veces intuitivas.

Elementos del juego:

*Restricciones del juego, asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos, permanecer con vida, completar una misión o lograr un objetivo.*

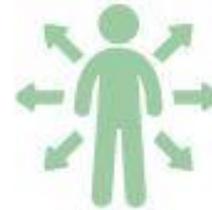


### Narrativa

Sitúa a los participantes en un contexto realista en el que las acciones y tareas pueden ser practicadas. Los inspira al identificarlos con un personaje, una situación o una causa.

Elementos del juego:

*Identities, personajes o avatares; mundos, escenarios narrativos o ambientes tridimensionales.*



### Libertad de elegir

Dispone al jugador a diferentes posibilidades para explorar y avanzar en el juego, así como diferentes maneras de lograr los objetivos.

Elementos del juego:

*Diferentes rutas o casillas para llegar a la meta, opciones de usar poderes o recursos.*





### Libertad para equivocarse

Anima a los jugadores a experimentar riesgos sin causar miedo o daño irreversible. Propicia la confianza y participación del estudiante.

Elementos del juego:

*Vidas múltiples, puntos de restauración o reinicio, número ilimitado de posibilidades.*



### Recompensas

Son bienes recibidos en el juego para acercarse al objetivo del mismo; permiten acceder a una nueva área, adquirir nuevas habilidades o tener mejores recursos. Motivan la competencia y el sentimiento de logro.

Elementos del juego:

*Monedas o recursos virtuales, vidas, equipo, items de acceso, poderes limitados.*

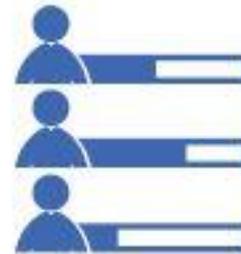


### Retroalimentación

Dirige el avance del usuario a partir de su comportamiento. Suele ser inmediata, al indicar al jugador si se está actuando de forma correcta o en qué medida se dirige al objetivo. En ocasiones esta se da al final de un episodio para mostrar estadística o análisis sobre el desempeño del jugador.

Elementos del juego:

*Pistas visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso, advertencias sobre riesgos que se tienen al realizar cierta acción, estadísticas del desempeño del jugador.*



### Estatus visible

Permite que todos los participantes tengan presente su avance y el de los demás, aquello que han conseguido y lo que les falta. Esto puede generar reputación, credibilidad y reconocimiento.

Elementos del juego:

*Insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.*

Elementos del juego:

*Elementos del juego: pistas visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso, advertencias sobre riesgos que se tienen al realizar cierta acción, estadísticas del desempeño del jugador.*

Elementos del juego:

*Elementos del juego: insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.*





### Cooperación y Competencia

Anima a los jugadores a aliarse para lograr un objetivo común, y a enfrentarse a otros participantes para lograr el objetivo antes o mejor que ellos. Esta dinámica genera una mayor motivación de los participantes pues los desafía a hacerlo mejor que sus oponentes.

**Elementos del juego:**

*Equipos, gremios, ayudas de otros participantes, áreas de interacción social, canales de comunicación, trueques, batallas, combates, tablero de posiciones.*



### Restricción de tiempo

Introduce una presión extra que puede ayudar a concretar los esfuerzos para resolver una tarea en un periodo determinado.

**Elementos del juego:**

*Cuenta regresiva; poder obtener un beneficio solo en un tiempo determinado.*



### Progreso

Se basa en la pedagogía del andamiaje, es decir, guía y apoya a los estudiantes al organizar niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance. Permite que el jugador, conforme avanza en el juego, desarrolle habilidades cada vez más complejas o difíciles.

**Elementos del juego:**

*Tutoriales para desarrollo de habilidades iniciales, puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado.*



### Sorpresa

Incluir elementos inesperados en el juego puede ayudar a motivar y mantener a los jugadores involucrados en el juego.

**Elementos del juego:**

*Recompensas aleatorias, huevos de pascua (características ocultas), eventos especiales.*



**Elementos del juego:**

*Accesibilidad a contenido bloqueado, tutoriales para desarrollo de habilidades iniciales, puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado.*

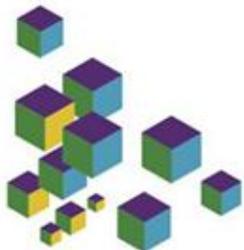
**Elementos del juego:**

*Recompensas aleatorias, huevos de pascua (características ocultas), eventos especiales.*

Beneficios para clientes

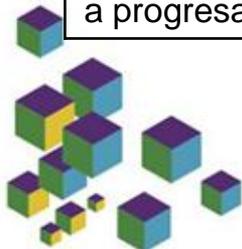
-  Atención preferencial
-  Regalo de cumpleaños
-  Ofertas en tus marcas favoritas
-  Agenda tu cita
-  Invitaciones a eventos

Cliente Preferencial <i>Silver</i>	Cliente Preferencial <i>Gold</i>	Cliente Preferencial <i>Platinum</i>	Cliente Preferencial <i>Black</i>
		★ ★	★ ★ ★
		★ ★	★ ★ ★
★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
		★ ★ ★	★ ★ ★
	★	★ ★	★ ★ ★
<a href="#">Ver alianzas</a>	<a href="#">Ver más</a>	<a href="#">Ver más</a>	<a href="#">Ver más</a>





<b>Componentes:</b> Son las implementaciones específicas de las mecánicas y dinámicas, este está compuesto por elementos como	<b>Mecánicas.</b> Permiten que la acción progrese	<b>Dinámicas.</b> Son los elementos más conceptuales, conforman la estructura oculta del juego y crean el contexto en el que se enmarca.
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Logros.</li><li>2. Avatares.</li><li>3. Coleccionables.</li><li>4. Peleas de jefe.</li><li>5. Objetos utilizables</li><li>6. Combate.</li><li>7. Contenido desbloqueable.</li><li>8. Regalos.</li><li>9. Rankings.</li><li>10. Niveles.</li><li>11. Puntos.</li><li>12. Búsquedas. Pequeñas misiones con significado.</li><li>13. Grafo social. Interacción entre personas con diferentes roles.</li><li>14. Equipos.</li><li>15. Bienes virtuales. Dinero, virtual o real, o recursos que ayudan al jugador a progresar.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Retos.</li><li>2. Oportunidades.</li><li>3. Cooperación.</li><li>4. Competición.</li><li>5. Feedback (retroalimentación). Información que permite al jugador ver su progreso en tiempo real.</li><li>6. Adquisición de recursos.</li><li>7. Recompensas.</li><li>8. Transacciones.</li><li>9. Turnos.</li><li>10. Estados de bonificación.</li></ol> <p>Tiempo limitado durante el cual se obtienen ventajas momentáneas.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Limitaciones. Los juegos tienen restricciones que limitan la libertad, por lo que fomentan la creatividad.</li><li>2. Emociones.</li><li>3. Narrativa. Es la historia que une las piezas del juego.</li><li>4. Sentido de progresión y de mejora.</li><li>5. Relaciones. Amigos, compañeros de equipo, rivales.</li></ol>



# ¿Como hacerlo?

1. Establecer objetivos de aprendizaje a implementar
2. Segmentar el público al cual va dirigido
3. Definir las reglas del juego,
4. Trazar un adelanto progresivo o línea de ascenso
5. Símbolos o insignias de progresión
6. Ranking
7. Retroalimentación



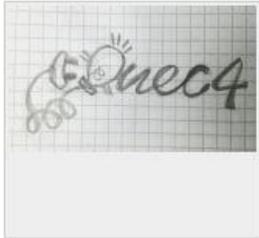




Código 1  	Código 2   	Código 3 
<ul style="list-style-type: none"><li>Creación de la Industria Creativa.</li><li>Registro en la red Industria Creativa.</li><li>Diseño de logo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mi primer desarrollo para Android.</li><li>Mi primera página web.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Exploración del entorno</li><li>Ideación de soluciones</li><li>Definición de propuestas</li></ul>
Código 4 	Código 5   	Código 6   
<ul style="list-style-type: none"><li>Bocetos gráficos.</li><li>Elección de identidad gráfica.</li><li>Diseño de elementos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Construcción interfaz gráfica preliminar.</li><li>Programación con funciones básicas.</li><li>Investigación de mercado.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Construcción interfaz gráfica final.</li><li>Programación con funciones avanzadas.</li><li>Aliados estratégicos y posibles clientes.</li></ul>



## CONEC4 (Privado)



280 Puntos / Puesto 1

 CHIGORODÓ  Servicios

 ypp1\_11@hotmail.com

*"Dedicados al desarrollo de Apps, que faciliten el trabajo a las diversas comunidades."*

## Códigos

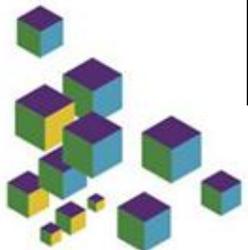
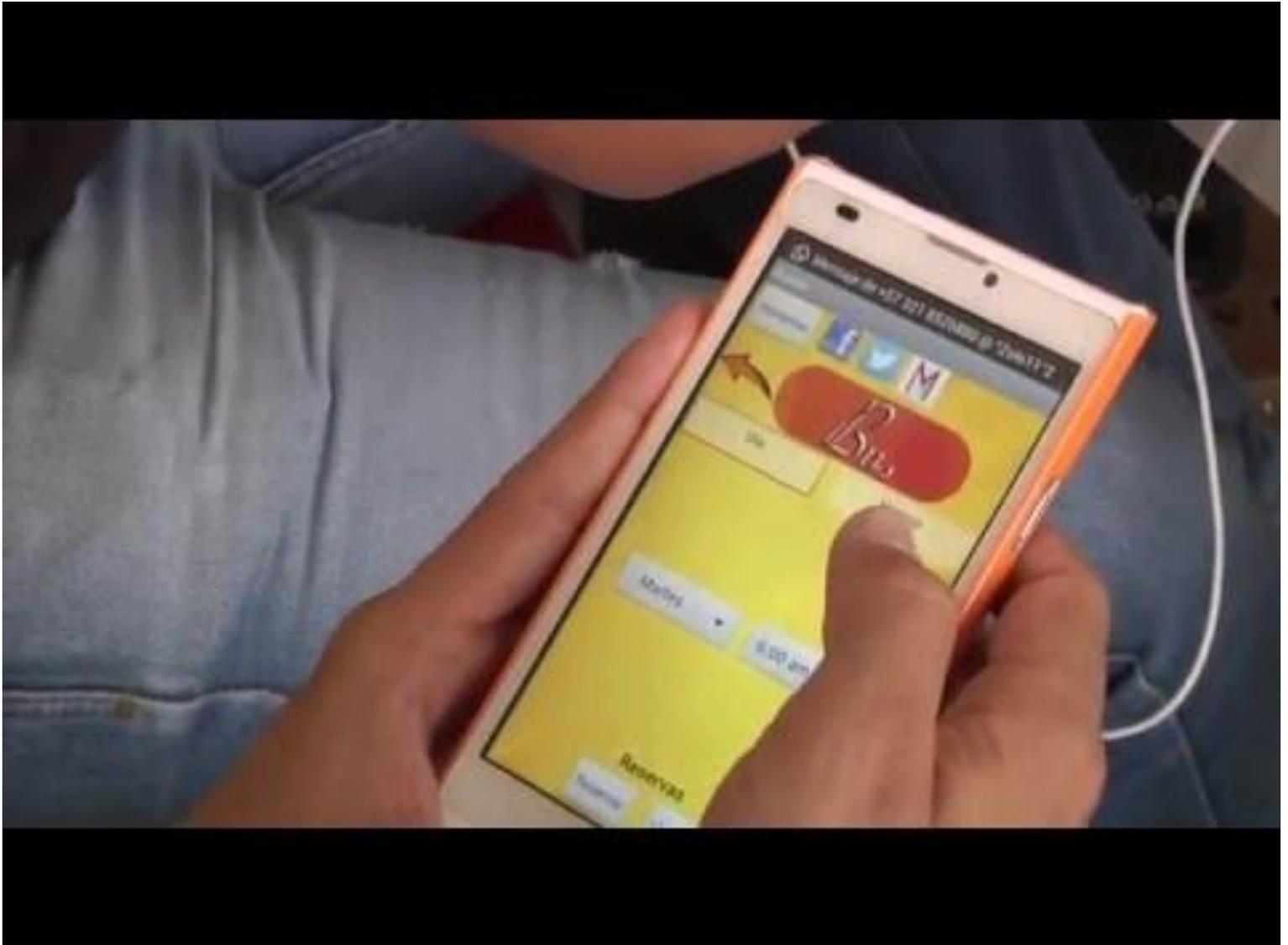


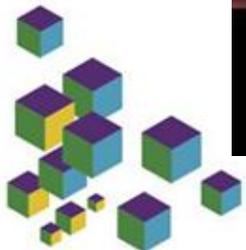
## Top 10

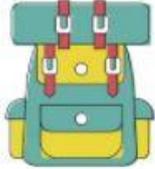
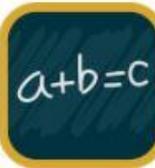
Nº	Club	Ptos
1	CONEC4	280
2	our juvenile style	230
3	CLAP	230
4	Agricultural	180
5	creative product	150
6	App S.P.	130
7	TheGamerS	100
8	D.A.M.M INC.	100
9	Byte Apps	100
10	the cave	100

[Ver Ranking](#)







 <p>SINEDU SICT</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Reciclemos TourDigital</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>TransRural San Vico Creative Friends</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Girartour Experiment App</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>ExplorAnza Servicio al cliente</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Ayudame Servicios app</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>Tourcurume Tourcurume</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Boletín I.E.E YIPEXS</p> <p>GRATIS</p>
 <p>EducApp Indusmart</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Transport Security Agricultural</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>Capullos de Oriente Abejorral La Loma</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Atractivos de Jardín Atractivos del Jardín</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>El Samán Hispania El Samán</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Mi Tabla Periodica Creando sonrisas</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>Violencia no mas Servicio al cliente</p> <p>GRATIS</p>	 <p>CultiApp Ecologia</p> <p>GRATIS</p>
 <p>Mi Biblioteca Neutral Style</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>Supermaticos Creando sonrisas</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>Recetas Paisas Tourcurume</p> <p>GRATIS</p>	 <p>Memory Homework CREDISOL</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>EstudiApp The Gamers Tamesis</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>Emergency Police Emergency Police</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>EduApp K-Nuclear Colombia</p> <p>★★★★★ GRATIS</p>	 <p>SexDucate Industria RubikTec</p> <p>GRATIS</p>

