

Concepto

Gamificación

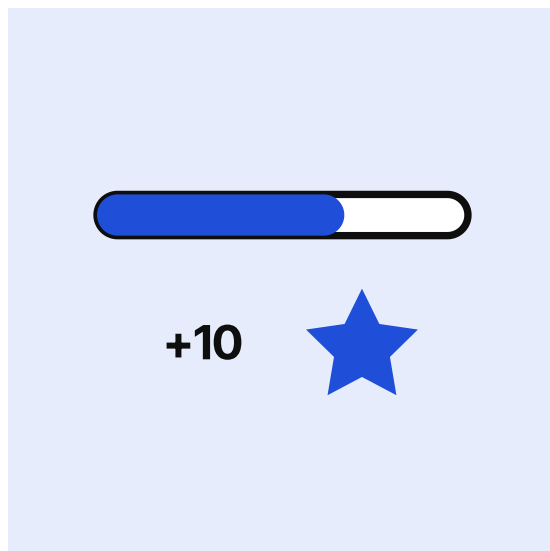
Usar elementos del diseño de juegos (puntos, niveles, retos, clasificaciones) en algo que no es un juego, para que se use más o con más ganas.

En inglés

Gamification

Origen

Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011)



Qué problema aborda

Explica por qué tantas apps de idiomas, deporte o trabajo tienen puntos y rachas, y por qué no siempre funcionan.

Un ejemplo

La misma lista de tareas de un curso, presentada de dos maneras.

Sin gamificar

- | | | |
|-------------------------------------|-------|--------|
| ☒ | _____ | 12 oct |
| ☒ | _____ | 15 oct |
| ☐ | _____ | 19 oct |
| ☐ | _____ | 22 oct |

Tareas y fechas. **La tarea es esta.**

Gamificada

- | | | |
|-------------------------------------|-------|---|
| ☒ | _____ |  |
| ☒ | _____ | Nivel 3 |
| ☐ | _____ | +20 puntos |
| ☐ | _____ |  Racha de 5 días |
| ☐ | _____ | |

Las mismas tareas, con puntos, nivel y racha.
Cambia cómo se presenta.

Se añaden elementos de juego, pero la tarea no se convierte en un juego. Por eso el efecto depende de la tarea y de quién la hace.

Por qué pasa



Los puntos y los niveles hacen visible el progreso;



los retos y las clasificaciones añaden una meta y una comparación,



y eso puede animar a seguir mientras tenga sentido y no sea solo novedad.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Para hacer visible el progreso en algo que la gente ya quiere conseguir.

✗ Evita

Poner puntos e insignias a una tarea que no le aporta nada a quien la hace.

👁 Para no caer

Mide más allá de las primeras semanas: parte del efecto puede ser solo novedad.

2 de 15



Efectos positivos en todo

Solo en parte

Lo que dice la investigación

2 de 15 estudios con pruebas estadísticas encontraron efectos positivos en todo lo que midieron; los otros 13, solo en parte (Hamari, Koivisto y Sarsa, 2014).

● ● ○ **Evidencia debatida.** Revisión de 24 estudios. Los efectos dependían del contexto y de las personas, y parte podía deberse a la novedad.

Autores y obras

Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled y Lennart Nacke (2011)

La definieron como el uso de elementos del diseño de juegos en contextos que no son juegos.

Juho Hamari, Jonna Koivisto y Harri Sarsa (2014)

Revisaron 24 estudios: la gamificación tenía efectos positivos, pero muy dependientes del contexto y de quién la usaba.

Conexiones

Se usa en

Diseño de interacción
Disciplina

Diseño del comportamiento
Disciplina

Relacionado con

Gradiente de la meta
Concepto

Patrones engañosos
Concepto

Fuentes

Fuentes originales

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining «gamification». En Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9–15). ACM. Ver fuente (<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>)

Revisiones académicas

- Hamari, J., Koivisto, J. y Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. IEEE. Ver fuente (<https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>)

Última revisión: 23 de octubre de 2026