

Gamificación en entornos formativos y empresariales. Referencias de interés:

En la Web www.thefuntheory.com se encuentran una serie de vídeos con ejemplos de gamificación

Qstream es una herramienta que permite crear cursos gratuitos. Los cursos están integrados exclusivamente por preguntas tipo test.

Uno de los directivos de Microsoft inventó el juego: “*Language Quality Game*” (juego de calidad idiomática), en el que se invitó a participar a los empleados de Microsoft. .

La compañía norteamericana Opower trabaja con empresas suministradoras de energía en diferentes países del mundo. Su objetivo es ayudar mejorar el uso eficiente de la energía y reducir el consumo y en consecuencia las emisiones de CO2. (<http://www.opower.com>)

“Fitocracy” (<https://www.fitocracy.com/>), es un sitio web orientado a mejorar nuestra forma física, que incorpora elementos típicos de la gamificación, como puntos, emblemas (Badges), un sistema de niveles que permite medir el progreso, búsquedas, duelos todo ello combinado con la posibilidad de compartir tus avances con otras personas

Otro ejemplo en este mismo ámbito es el proyecto “Zamzee” (<https://www.zamzee.com/>), que se está utilizando en EEUU para combatir la obesidad infantil.

En 2011, el profesor Lee Sheldon, de la Universidad de Indiana publicó su libro: “*The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*”, donde analiza qué lecciones podemos extraer de los videojuegos para motivar e implicar a los estudiantes.

Deci y Ryan proponen a fines de los 70 un modelo motivacional en el que la denominada motivación intrínseca responde a la motivación más evolucionada e idónea para el mantenimiento de un comportamiento dirigido hacia la consecución de un objetivo de forma auto-determinada.

En palabras de Bernard De Koven, un diseñador de juegos y teórico sobre la diversión:

“Cuando el disfrute es profundo, puede sanar el mundo”; es decir, no olvidemos que, además, estos mecanismos psicológicos se traducen en mayores niveles de resiliencia, emociones positivas y bienestar, al tiempo que promueven el aprendizaje y el cambio positivo. Esto es lo que las investigaciones en el campo de la Psicología Positiva están mostrando”.

El concepto de Flow, propuesto por el psicólogo [Mihály Csíkszentmihályi](#) en 1975 es una posible respuesta a preguntas como: ¿qué puede promover que se disfrute con una experiencia mientras se está llevando a cabo? o ¿qué permite engancharse, implicarse de una forma divertida y placentera?.