



Guía descargable

*Cómo diseñar experiencias
gamificadas y basadas en juegos*

Una hoja de ruta práctica y completa con explicaciones detalladas, pasos paso a paso y plantillas listas para usar.

CONTENIDO DE LA GUÍA

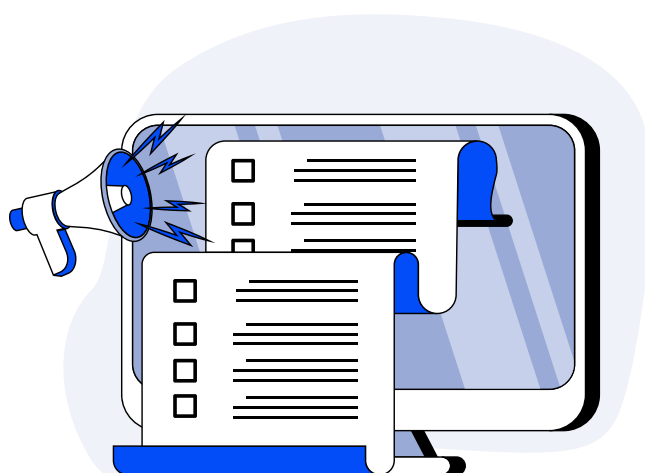
Introducción

Parte 1: Cómo crear una experiencia gamificada

Parte 2: Cómo crear una experiencia basada en juegos (GBL)

Plantillas listas para usar

Cierre: de la teoría a la acción



INTRODUCCIÓN

¿Querés que tu equipo pase de “tener que capacitarse” a “querer capacitarse”? En esta guía unimos teoría y práctica para que puedas diseñar experiencias que activen la motivación y conviertan la capacitación en una aventura. Incluye explicaciones claras, ejemplos y plantillas listas para aplicar.

PARTE 1: Cómo crear una experiencia gamificada

PASO 1	Define el objetivo
PASO 2	Selecciona elementos de juego
PASO 3	Diseña reglas y dinámica
PASO 4	Prueba piloto
PASO 5	Evalúa y ajusta
Cuándo usarla	

PARTE 2: Cómo crear una experiencia basada en juegos (GBL)

PASO 1	Define la habilidad o contenido clave
PASO 2	Diseña el juego como núcleo
PASO 3	Define roles y reglas
PASO 4	Prueba y ajusta
PASO 5	Reflexiona y aplica
Cuándo usarla	

PARTE 1:



Cómo crear una experiencia gamificada

PASO 1

Define el objetivo

Qué: Decide qué querés lograr (ej.: aumentar participación, mejorar finalización).

Cómo: El objetivo debe ser específico y medible.

Ejemplo: Queremos aumentar la finalización del curso de seguridad del 60% al 90%.

PASO 2

Selecciona elementos de juego

Qué: Elige puntos, rankings, misiones, insignias.

Cómo: Selecciona elementos que mejor se adapten a tu objetivo.

Ejemplo: Usaremos puntos por módulos completados y una insignia mensual para quienes terminen en primer lugar.

PASO 3

Diseña reglas y dinámica

Qué: Explica cómo se ganan puntos, cómo se avanza y qué se premia.

Cómo: Define reglas simples y transparentes.

Ejemplo: Cada actividad correcta otorga 100 puntos; con más de 500, se desbloquea una misión extra.

PASO 4

Prueba piloto

Qué: Testea en un grupo reducido.

Cómo: Mide participación y recolecta feedback.

Ejemplo: Probamos en un equipo de 15 personas, observamos motivación y sugerencias.

PASO 5

Evalúa y ajusta

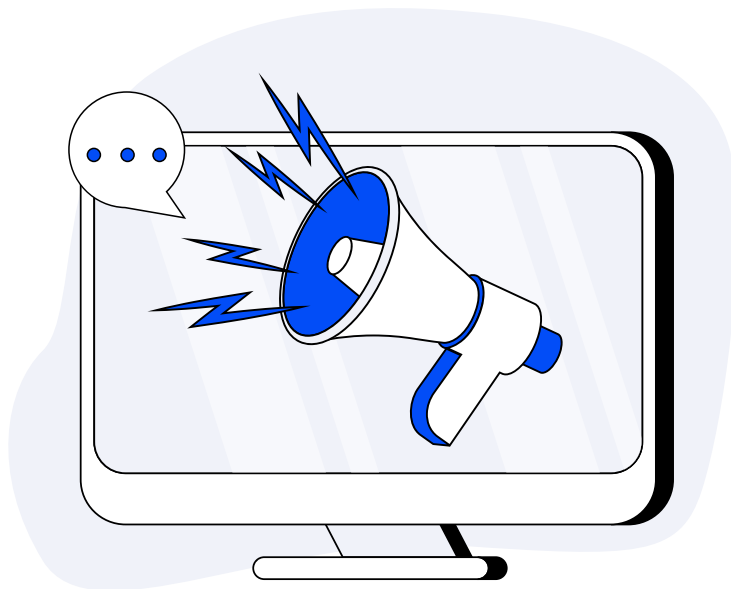
Qué: Analiza resultados y aprendizajes.

Cómo: Usa métricas de participación, finalización y satisfacción.

Ejemplo: Mejoramos los retos y agregamos nuevos reconocimientos.

Cuándo usarla

- Cursos teóricos extensos.
- Programas con baja participación.
- Reforzar hábitos o conocimientos específicos.



PARTE 2:



Cómo crear una experiencia basada en
juegos (GBL)

PASO 1

Define la habilidad o contenido clave

Qué: Selecciona lo que querés que aprendan o practiquen.

Cómo: Relacioná con situaciones reales.

Ejemplo: Trabajar manejo de conflictos en atención al cliente.

PASO 2

Diseña el juego como núcleo

Qué: El juego es el contenido central.

Cómo: Desarrollá una historia o simulación donde se aprenda al actuar.

Ejemplo: Un juego de rol donde se enfrenten a clientes ficticios con distintas personalidades.

PASO 3

Define roles y reglas

Qué: Describe cómo jugar y qué objetivos perseguir.

Cómo: Asigna roles claros y detalla interacciones.

Ejemplo: Un participante hace de cliente y otro de representante, evaluando al final la estrategia.

PASO 4

Prueba y ajusta

Qué: Ejecuta en un ambiente seguro.

Cómo: Permite el error y facilita retroalimentación.

Ejemplo: Taller piloto con feedback inmediato y sugerencias.

PASO 5

Reflexiona y aplica

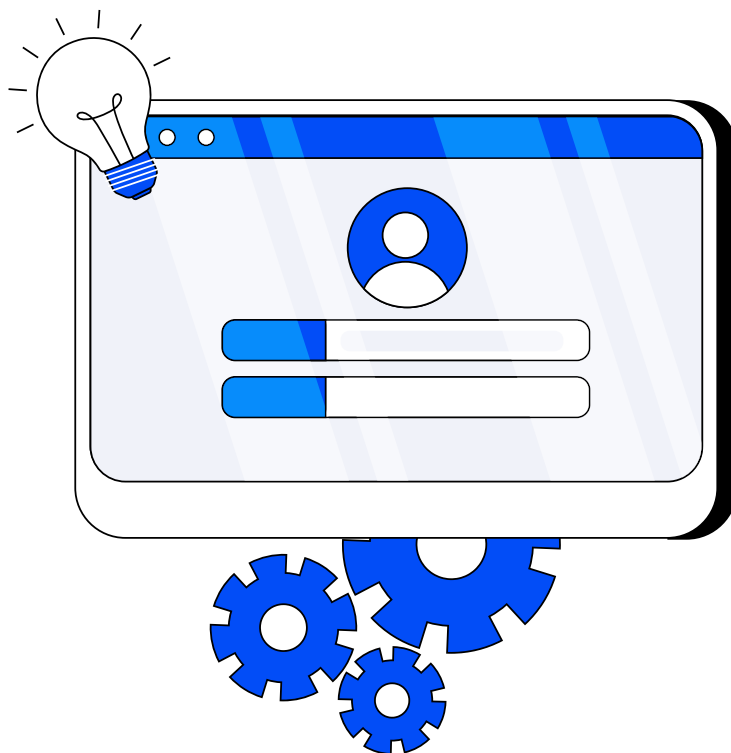
Qué: Conecta lo aprendido con la práctica diaria.

Cómo: Organiza una sesión de cierre y análisis.

Ejemplo: Cada participante comparte estrategias que aplicaría en casos reales.

Cuándo usarla

- Entrenar habilidades blandas.
- Simulaciones de situaciones críticas.
- Fomentar creatividad y pensamiento crítico.





Plantillas listas para usar

La plantilla lista para usar sirve como herramienta práctica para ayudarte a planificar y diseñar, paso a paso, una experiencia gamificada o basada en juegos sin olvidar ningún detalle.

Te guía para que definas objetivos, elijas dinámicas, estructuras reglas y pienses en la medición de resultados, facilitando que conviertas una idea en un plan concreto y aplicable en tu equipo.

Plantilla para experiencia gamificada

Objetivo principal (elegir o completar):

- ☐ Aumentar participación
- ☐ Mejorar finalización de cursos
- ☐ Reforzar hábitos específicos
- ☐ Fomentar la colaboración
- ☐ Incrementar el engagement
- ☐ Mejorar el rendimiento en evaluaciones
- ☐ Otro: _____

Elementos de juego seleccionados (marcar):

- ☐ Puntos
- ☐ Rankings
- ☐ Insignias o medallas
- ☐ Misiones o retos
- ☐ Recompensas físicas o virtuales
- ☐ Avatares personalizados
- ☐ Barras de progreso visual
- ☐ Desafíos semanales
- ☐ Logros ocultos o sorpresas
- ☐ Otro: _____

Reglas principales:

Cómo se obtienen puntos: _____

Qué acciones se premian (marcar):

- ☐ Completar módulos
- ☐ Participar en foros
- ☐ Entregar actividades a tiempo
- ☐ Ayudar a compañeros
- ☐ Realizar autoevaluaciones
- ☐ Otro: _____

Penalizaciones (si aplica):

- ☐ Ninguna
- ☐ Pérdida de puntos por inactividad
- ☐ Bloqueo temporal de contenido
- ☐ Otro: _____

Grupo piloto:
¿Quiénes participarán?

- ☐ Equipo específico
- ☐ Voluntarios de distintas áreas
- ☐ Toda la empresa (versión reducida)
- ☐ Otro: _____

Duración de la prueba:

Métricas a evaluar (marcar):

- ☐ Nivel de participación
- ☐ Tasa de finalización
- ☐ Mejora en evaluaciones
- ☐ Satisfacción general (feedback)
- ☐ Número de interacciones o aportes
- ☐ Tiempo promedio de avance
- ☐ Otro: _____

Recompensas sugeridas
(marcar):

- ☐ Insignias digitales
- ☐ Certificados de reconocimiento
- ☐ Premios simbólicos (merchandising, regalos)
- ☐ Reconocimiento público en reuniones o comunicados
- ☐ Acceso a contenidos exclusivos
- ☐ Beneficios internos (día libre, puntos de bienestar)
- ☐ Otro: _____

Plantilla para experiencia basada en juegos (GBL) (herramienta de trabajo)

Habilidad o conocimiento clave (elegir o completar):

- ☐ Liderazgo
- ☐ Manejo de conflictos
- ☐ Comunicación efectiva
- ☐ Negociación
- ☐ Toma de decisiones
- ☐ Creatividad e innovación
- ☐ Gestión del tiempo
- ☐ Otro: _____

Tipo de juego (marcar):

- ☐ Juego de rol
- ☐ Simulación virtual
- ☐ Escape room (presencial o digital)
- ☐ Juego de mesa adaptado
- ☐ Videojuego interactivo
- ☐ Juego colaborativo en línea
- ☐ Otro: _____

Descripción de roles:

Participantes: _____
Facilitador/moderador: _____
Evaluador (si aplica): _____

Reglas principales (marcar o detallar):

- ☐ Turnos definidos
- ☐ Tiempo límite por ronda o acción
- ☐ Puntuaciones por decisiones correctas
- ☐ Penalizaciones por errores críticos
- ☐ Oportunidad de repetir acciones (reintentos)
- ☐ Otro: _____

Escenarios o misiones
diseñadas:

Nombre del escenario: _____

Objetivo principal: _____

Retos específicos: _____

Escenarios o misiones
diseñadas:

Nombre del escenario: _____

Objetivo principal: _____

Retos específicos: _____

Materiales necesarios (si aplica): _____

Grupo piloto y prueba:
¿Quiénes participarán?

- ☐ Un equipo piloto específico
- ☐ Miembros de diferentes áreas
- ☐ Voluntarios interesados
- ☐ Otro: _____

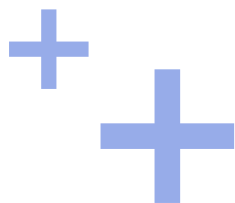
Cómo se llevará a cabo:

Duración estimada:

Reflexión final:
Preguntas clave:

- ☐ ¿Qué aprendiste?
- ☐ ¿Qué aplicarías en tu trabajo diario?
- ☐ ¿Qué mejorarías en el juego?
- ☐ Otro: _____

Aprendizajes compartidos:



Cierre: de la teoría a la acción

Con esta guía completa, podés crear experiencias que tu equipo quiera repetir.

Descargá, personalizá y empezá hoy a diseñar tu capacitación.

La guía es solo el comienzo.
Gamificá tus programas de formación con el acompañamiento de nuestro equipo.

Contáctanos

