

Prólogo

En mi vida hay algo que siempre me ha acompañado o incluso, a veces, perseguido y es la imaginación. Seguramente, haber crecido como hijo único y siendo muy tímido —cuando era pequeño— hizo que pasara muchas horas jugando solo en casa, divirtiéndome mientras construía mundos, edificios y robots con mis LEGO. Y es que jugar siempre me ha gustado. A medida que fui creciendo, mi hermano me introdujo en el mundo de los cómics, los juegos de rol y de mesa, a los que dediqué muchas horas de mi vida y de sueño. En paralelo, y desde mi adolescencia, siempre he compaginado esos juegos más analógicos con opciones digitales, desde mi primer Commodore 64, Spectrum 128k o la SuperNintendo hasta, de nuevo gracias a mi hermano, vivir con tentaciones en la habitación de al lado con una primera PlayStation que derivó en un listado de consolas de diversas marcas a cuál más atractiva. En los comienzos de mis estudios universitarios el mundo del rock y una primera guitarra me alejaron de los juegos, dejándolos en un segundo plano, no por falta de ganas, sino de tiempo. Y ahora, siempre condicionado por el tiempo, los sigo dejando en un segundo plano, aunque sigo pensando que los retomaré cuando me jubile, si la vista y las articulaciones me lo permiten.

Una vez planteada esta pequeña introducción creo que será más fácil de entender que, si a esta pasión le unimos otra que es la profesional, enseñar a estudiantes y compañeros, los juegos tenían que estar presentes en mi docencia e investigación. Soy de esas personas que piensan que lo importante no tiene por qué ser sobrio y aburrido, también puede ser divertido. Así que mis primeros logros en docencia online vinieron de la mano de los juegos,

aplicando las ideas que de ellos había aprendido y escuchando charlas y charlas de grandes expertos y expertas en educación. En concreto, comencé en el mundo de los cursos masivos y abiertos en línea, conocidos como MOOC, aplicando Ludificación, también conocida como Gamificación a nivel mundial por derivar del anglicismo gamification.

Este trabajo es un paso más allá de aquel *Fundamentos de gamificación* que elaboré en el Gabinete de Tele-Educación, mi anterior trabajo, y que publiqué a través de la Universidad Politécnica de Madrid (Borrás Gené, O. (2015). Ahora, con nuevos conocimientos adquiridos durante mi tesis y mi actual bagaje profesional, lo retomo desde cero y completo. Aprovecho para recomendar, y para profundizar tras leer este libro, el maravilloso *Even Ninja Monkeys Like to Play* de Andrzej Marczewski (2018). El único objetivo que tengo con este libro es acercar la gamificación a otras personas que quieran introducirse en este mundo para aplicarla a su profesión. Aunque el enfoque es en el campo de la educación, creo que puede servir para cualquier profesional de otros ámbitos para aplicarlo a sus puestos de trabajo o como herramienta de fidelización en sus páginas web o aplicaciones móviles.

Aprovecho también para avisar que, por un lado, introduciré bastantes anglicismos a lo largo de los diferentes capítulos, pues hay palabras que no siempre tienen una traducción directa o con una única palabra y porque en el campo más académico es habitual encontrarlas así, pero evitaré abusar de ellas. Por otro lado, existen diversos puntos de vista y los límites entre conceptos a veces no están muy claros según el autor al que se consulte, por lo que intentaré exponer las diversas propuestas existentes.

En cuanto a este libro, veréis está bajo una licencia Creative Commons, que permite a cualquier persona reutilizarlo, modificarlo y publicarlo, así que os animo a que forméis parte de él y me ayudéis a mejorarlo.

Actualización (01/01/2025)

En esta nueva versión y actualización he querido mejorar algunos textos, revisar otros y, en especial, completar este libro con nuevas ideas que he ido leyendo y aprendiendo de mis colegas. Muy en especial quería agradecer a Antonio Julio López Galisteo por guiar esas presentaciones en la Universidad Rey Juan Carlos del libro como Vicerrector y amigo, en las que aportó todo su conocimiento en el campo de la gamificación y su cariño. Y a Cecilia Peñacoba, por compartir su experiencia y ayudarme a ampliar horizontes en el mundo de la motivación.

Gracias a todas las personas con las que comparto el día a día en este mundo académico que tanto me inspiran y me enseñan.