



Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Turismo y Urbanismo

**“Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la
Propiedad“**

**“A 30 años de la Consagración Constitucional
de la Autonomía Universitaria en Argentina”**



VILLA DE MERLO, S.L., 3 de diciembre de 2024

VISTO:

El EXPE: 19452/2024, en el cual la Mgtr. Marcela María DE LUCA eleva la propuesta de organización del “1er. ENCUENTRO SOBRE GAMIFICACIÓN. INVESTIGACIÓN, EXPERIENCIAS E INNOVACIÓN EN DIFERENTES CONTEXTOS”, en el marco del PROIPRO 11-0523 bajo su dirección; y

CONSIDERANDO:

Que la propuesta está relacionada al campo de estudio del PROIPRO 11-0523 “Gamificación y serious game en situaciones de la vida universitaria”, en el cual se enmarca la actividad.

Que el encuentro está destinado a investigadores y profesionales de diversos sectores que buscan incorporar estrategias innovadoras para aumentar el engagement y la motivación mediante la gamificación.

Que la propuesta fue analizada por el Vicedecano a cargo de la Secretaria de Investigación y Posgrado, fue considerada pertinente y avala su realización.

Que la Comisión Asesora de Investigación y Posgrado de la Facultad, en su reunión del día 7 de noviembre, destaca la importancia de la organización de este tipo de eventos para fortalecer la formación en investigación y el vínculo con profesionales e investigadores de la Facultad y otras instituciones, y sugiere aprobar la organización del encuentro.

Que la Comisión Asesora Interna de Investigación y Posgrado del Consejo Directivo de la Facultad, en su reunión del día 15 de noviembre, sugiere avalar la solicitud.



Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Turismo y Urbanismo

**“Año de la Defensa de la Vida, la Libertad y la
Propiedad“**

**“A 30 años de la Consagración Constitucional
de la Autonomía Universitaria en Argentina”**



Que el Consejo Directivo, en su sesión del día 20 de noviembre, hizo suyo por mayoría el dictamen de la Comisión de Investigación y Posgrado y decidió aprobar la propuesta “1er. ENCUENTRO SOBRE GAMIFICACIÓN. INVESTIGACIÓN, EXPERIENCIAS E INNOVACIÓN EN DIFERENTES CONTEXTOS”.

Que corresponde su protocolización.

Por ello, y en uso de sus atribuciones;

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE TURISMO Y URBANISMO

RESUELVE

ARTÍCULO 1º.- Protocolizar el “1er. ENCUENTRO SOBRE GAMIFICACIÓN. INVESTIGACIÓN, EXPERIENCIAS E INNOVACIÓN EN DIFERENTES CONTEXTOS”, en el marco del PROIPRO 11-0523, bajo la Dirección de la Mgtr. Marcela María DE LUCA, DNI N°: 17.738.967, y la Codirección de la Esp. Agustina GENEROSO, DNI N°: 28.889.025, la cual se detalla en el ANEXO de esta solicitud.

ARTÍCULO 2º.- Comuníquese, notifíquese, insértese en el Libro de Resoluciones de la Facultad, publíquese en el digesto de la Universidad y archívese.

PVP

Documento firmado digitalmente según OR N° 15/2021, por: Vicedecano, Pablo Perepelizin -
Secretaria General, Lucía Villarroel



Facultad de Turismo y Urbanismo

ANEXO

1er. ENCUENTRO SOBRE GAMIFICACIÓN

INVESTIGACIÓN, EXPERIENCIAS E INNOVACIÓN EN DIFERENTES CONTEXTOS

FECHA: 10 y 11 de abril de 2025.

HORARIO: 9 a 12 hs. y de 15 a 18 hs.

MODALIDAD: virtual.

COSTO: no arancelado.

DESTINATARIOS

Investigadores que estudian el impacto de la Gamificación en distintos entornos. Profesionales de diversos sectores que buscan incorporar estrategias innovadoras para aumentar el engagement y la motivación mediante la Gamificación. Docentes, formadores, responsables de recursos humanos, especialistas en marketing. Responsables de proyectos en áreas de turismo, donde la Gamificación puede aportar soluciones innovadoras para la mejora de la experiencia del usuario.

FUNDAMENTACIÓN

Zichermann y Cunningham (2011) definen la Gamificación como "el proceso de aplicar el pensamiento y las mecánicas de los juegos para involucrar a las audiencias y resolver problemas", aclaran que crear Gamificación no se trata de diseñar un juego, sino de aprovechar los principios del juego para lograr objetivos específicos, como la resolución de problemas o la mejora del engagement.

Por otra parte, Huotari y Hamari (2012) orientan la gamificación hacia al marketing, describiéndola como "un proceso de mejora de un servicio mediante experiencias similares a las de los juegos", destacan que la Gamificación puede integrarse en servicios para mejorar la experiencia del usuario y crear valor, más allá del mero entretenimiento.

Asimismo, Oliva (2016) advierte que la Gamificación se ha convertido en una herramienta de apoyo educativa que despierta motivación en el estudiante, con el principal fin de aportar aprendizajes más significativos y exitosos, y que, a la vez, deriven en mejorar el rendimiento académico, convirtiendo las clases en dinámicas, entretenidas y efectivas.



Facultad de Turismo y Urbanismo

La integración de la Gamificación en entornos no lúdicos ha demostrado ser efectiva en áreas como la educación, el marketing, los recursos humanos, la salud y el turismo, promoviendo una participación más activa y significativa. Este evento se fundamenta en la necesidad de generar un espacio de encuentro multidisciplinar que permita a profesionales, académicos y emprendedores explorar, discutir y compartir conocimientos sobre las múltiples aplicaciones de la Gamificación y profundizar en las posibilidades que ofrece para mejorar la motivación y el comportamiento, a la vez que se examinan sus desafíos y oportunidades.

La Gamificación, según OpenAI (2024) es un área de investigación que explora en la aplicación de los elementos y principios de los juegos en contextos no lúdicos, los estudios se centran en cómo la Gamificación puede mejorar la experiencia del usuario, e influir en la conducta humana utilizando técnicas, como, por ejemplo, sistemas de recompensas, retroalimentación inmediata, motivación extrínseca, competencia amistosa, entre otras. Actualmente, se complementan las nuevas tecnologías como la realidad virtual y aumentada para mejorar la inmersión y la personalización de las experiencias gamificadas.

Desde el año 2020 en el grupo de investigación (PROIPRO 11- 0220 y PROIPRO 11-0523) estamos trabajando indagando y analizando la técnica de Gamificación aplicada en la educación en el contexto universitario, es decir, dentro y fuera del aula. Hemos participado y realizado publicaciones en diferentes congresos en estos 4 años, eventos que han engrandecido nuestro proyecto. Asimismo, hemos ofrecido cursos (Programa Nuestra Escuela Nación, PEIS FTU y de Posgrado) de los cuales han surgido muy buenos resultados. Mucho hemos transitado y mucho queda por hacer. Consideramos que es importante generar un espacio de encuentro desde nuestra Facultad para conocer, compartir, enriquecer y generar experiencia sobre el tema Gamificación que definitivamente es transversal a muchos y diferentes contextos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Huotari, K. y Hamari, J. (2012). Definición de Gamificación: una perspectiva de marketing de servicios. En Actas de la 16.^a Conferencia académica internacional MindTrek (págs. 17-22). Nueva York, NY: ACM.
- Oliva, H. A. (2016). La Gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y reflexión, (Nº 44), 29–47.
- OpenAI (2024). ChatGPT (versión del 10 de octubre) [Modelo de lenguaje de gran tamaño]. <https://chat.openai.com/chat>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. «O'Reilly Media, Inc.»



Facultad de Turismo y Urbanismo

OBJETIVOS

Generar un espacio de intercambio de conocimientos, innovación y colaboración sobre la Gamificación como herramienta para transformar y optimizar experiencias en distintos ámbitos.

Impulsar la creación de redes de colaboración facilitando la cooperación para el desarrollo de proyectos conjuntos y nuevas iniciativas.

Difundir nuevas metodologías y enfoques para la investigación y aplicación de la Gamificación, promoviendo el avance teórico y práctico en el diseño de experiencias lúdicas.

EJES TEMÁTICOS

Eje 1: Trabajos de investigación sobre Gamificación en diferentes disciplinas. Espacio de intercambio y exposición sobre resultados de proyectos y líneas de investigación centrados en la Gamificación.

Eje 2: Gamificación en la educación. Espacio de exposición, intercambio y reflexión sobre innovación en prácticas y experiencias docentes de distintas disciplinas en distintos niveles educativos.

Eje 3: Gamificación en marketing y en recursos humanos. Espacio de exposición e intercambio sobre experiencias de Gamificación aplicadas en el ámbito empresarial.

Eje 4: Gamificación en Turismo. Experiencias y estrategias de promoción y actividades turísticas planificadas y/o llevadas a cabo mediante la Gamificación.

ORGANIZACIÓN

Integrantes del PROIPRO 11-0523

Directora: DE LUCA, Marcela María; DNI: 17.738.967.

Codirectora: GENEROSO, Agustina; DNI: 28.889.025.

Integrantes docentes:

AGUILERA, María Soledad; DNI: 28.837.111.

AGUILERA MARTURANO, Elizabeth Leticia; DNI: 30.377.585.

CASARETTO, Eleonora Elvira; DNI: 29.518.411.

VILLARROEL, Lucia; DNI: 33.892.068.

YED, Andrea del Valle; DNI: 34.657.936.

Estudiantes

BAZÁN, María Noel; DNI: 35.314.870.

MORÁN, Florencia; DNI: 40.203.634.

PUGLIESE, Susana; DNI: 12.982.459.



Facultad de Turismo y Urbanismo

Colaboradores

STADELMAN, Estefanía; DNI: 36.153.854.

DE REGIBUS BRAVO, Sofía Verónica; DNI: 42.147.062.

FECHA LÍMITE PARA EL ENVÍO DE RESÚMENES: 25 de marzo 2025.

AVISO DE APROBACIÓN: 3 de abril 2025.

PUBLICACIÓN: Todos los resúmenes aceptados serán publicados en el Libro de Resúmenes del Encuentro (con ISBN), que será distribuido en formato electrónico a todos los participantes del encuentro y disponible en la página de la Facultad.

INSCRIPCIÓN: La inscripción se realizará mediante formulario online para ponentes y otro para asistentes.

FORMA y CRITERIOS DE ASISTENCIA: La asistencia al evento será modalidad virtual, se tendrá en cuenta la participación en por lo menos 2 paneles y la formulación de 1 pregunta por panel.

Hoja de firmas