

L U M B R E



El catálogo de mecánicas: diecisiete herramientas

Materia: Gestión de personas y organizaciones

03/10/2026

Antes de empezar

Puntos, niveles, insignias, misiones, retos, progreso, desbloques, colecciones, recompensas, rankings, equipos, cooperación, competencia, rachas, logros, desafíos especiales y recompensas sorpresa: la caja de herramientas completa. La habilidad no es conocerlas: es elegir TRES para tu comportamiento y tu perfil, y poder explicar por qué descartaste las otras catorce.

QUÉ APRENDERÁS

- Comparar diecisiete mecánicas de gamificación según el resorte que activan y el riesgo que introducen, y elegir tres para un comportamiento y perfil dados justificando las descartadas.

Karla llegó con un catálogo y Marisol con una pregunta

Mapa conceptual

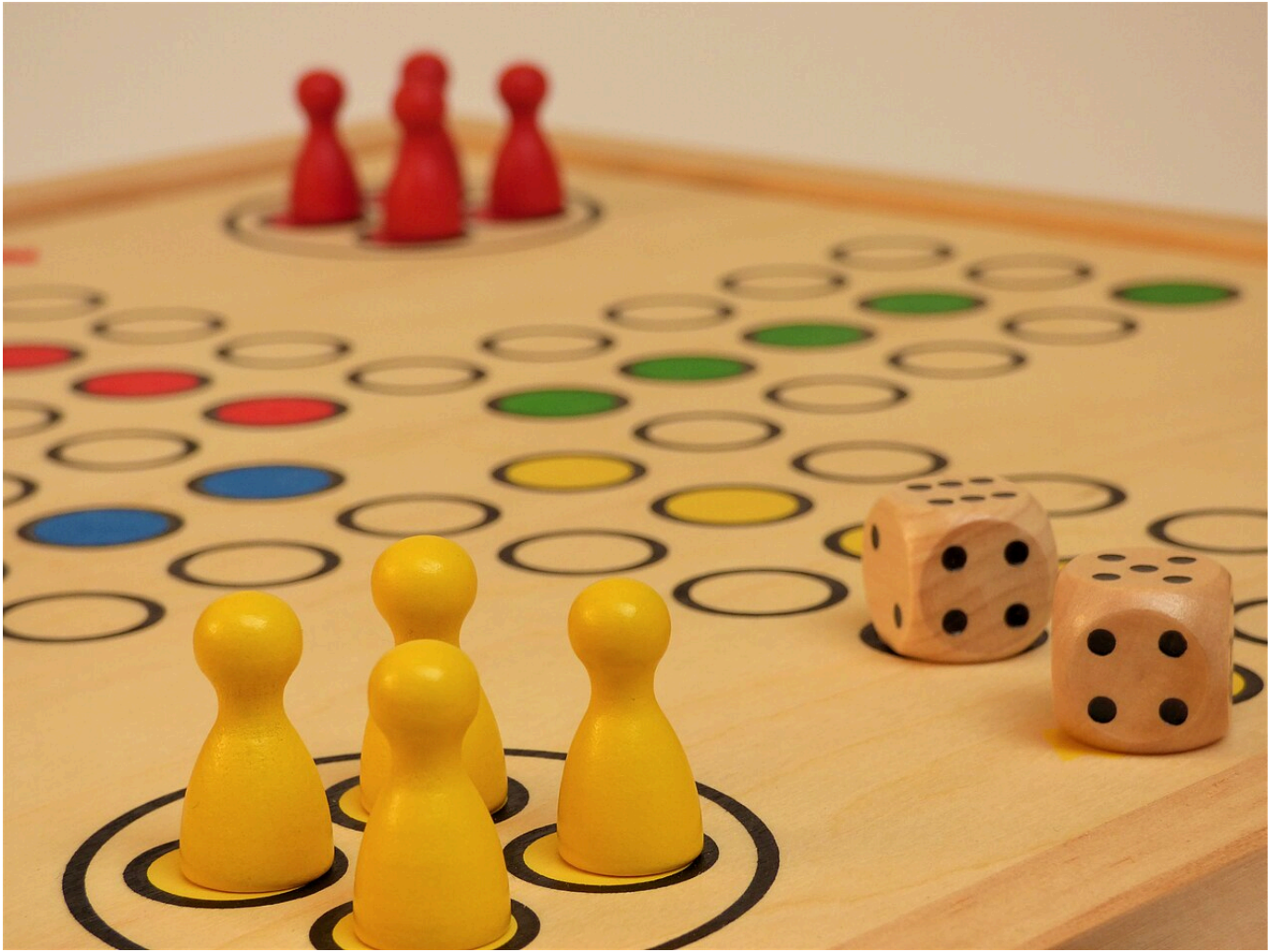
El catálogo de mecánicas: diecisiete herramientas

Karla llegó con un catálogo y Marisol con un

Las diecisiete, con su resorte y su riesgo

El mapa mental interactivo es interactivo en la versión online.





No se trata de usar todas las herramientas: se trata de usar las tres correctas para el tornillo correcto.

Karla regresó a la junta con una lista de diecisiete mecánicas «todas comprobadas». Marisol, que había aprendido la lección del muro de la fama, respondió con una sola pregunta: «De las diecisiete, **¿cuáles tres le sirven al perfil de Chuy para capturar sin errores, y por qué?**». Silencio. Esa es la habilidad de este módulo: no coleccionar mecánicas, **elegir bajo criterio**.

Recuerda el terreno elegido (Módulo 4): captura de pedidos sin errores. El jugador central (Módulo 5): operativos veteranos que odian que los midan como niños, y una vendedora joven que sí quiere carrera visible.

Toda mecánica tiene letra chica

Cada herramienta activa uno o dos resortes (Módulo 2) y introduce un riesgo previsible. No existe la mecánica neutra: los puntos sin control inflan (Módulo 21), los rankings sin categorías humillan (Módulo 7), las rachas sin permiso castigan la vida real (Módulo 19). Elegir mecánicas es aceptar riesgos con los ojos abiertos.

Las diecisiete, con su resorte y su riesgo

Diecisiete puertas a los mismos nueve resortes: la variedad de mecánicas es grande, la variedad psicológica es acotada.

Mecánica	Resorte que activa	Cuándo sirve	Riesgo clásico
Puntos	Progreso, feedback	Acciones frecuentes que suman a una meta	Inflación y canje sin valor (M21)
Niveles	Progreso, dominio, estatus	Caminos largos donde se ve la maestría	Techo: quien llega arriba se relaja
Insignias	Logro, reconocimiento	Hitos que merecen contarse	Colección de calcomanías vacías
Misiones	Propósito, logro, autonomía	Tareas con inicio y fin claros	Misiones eternas que nadie completa
Retos	Logro, curiosidad	Empujones puntuales de conducta	Reto imposible = insulto
Barras de progreso	Progreso, feedback	Mostrar distancia a la meta	Barra que nunca avisa por qué no avanza
Desbloques	Curiosidad, dominio	Conocimientos o permisos por nivel	Frustra si bloquea trabajo real
Colecciones	Curiosidad, logro	Conductas repetidas con variantes (productos, zonas)	Acaparar sin valor empresarial
Recompensas	Extrínseca	Cierre de ciclos, canje de puntos	Comprar conductas ya motivadas (M8)
Rankings	Estatus, competencia	Grupos pequeños y sanos con métrica justa	Humillar y vaciar el centro (M7)
Equipos	Pertenencia, cooperación	Resultados que dependen de varios	Un miembro carga al resto
Cooperación	Pertenencia, propósito	Metas compartidas de área	El free rider invisible

Mecánica	Resorte que activa	Cuándo sirve	Riesgo clásico
Competencia	Logro, estatus	Estilos que disfrutan medir fuerzas	Ganar a cualquier costo
Rachas	Hábito, progreso	Conductas diarias voluntarias	Castigo por la vida real (permiso, urgencia)
Logros / hazañas	Logro, reconocimiento	Hechos raros y valiosos (rescate de cliente)	Spamear si el umbral es bajo
Desafíos especiales	Curiosidad, pertenencia	Eventos de temporada (cierre, Buen Fin)	Fatiga de «todo es especial»
Recompensa sorpresa	Curiosidad, dopamina del azar	Celebrar conducta espontánea verificada	Se vuelve derecho esperado

1. Para el piloto de captura sin errores con operativos veteranos (perfil Chuy), ¿qué combinación de TRES mecánicas es la más adecuada?

- ☐ Ranking diario de velocidad, racha obligatoria e insignias sorpresa
- ☐ Niveles de maestría (captura limpia → verificador → mentor), logros por hazañas de calidad y barra personal de avance a certificación
- ☐ Puntos por pedido con canje en tienda de premios, competencia entre turnos y tabla de posiciones mensual
- ☐ Colección de 20 insignias digitales con sorteo mensual entre todos

2. Empareja cada mecánica con el resorte PRINCIPAL que activa:

2.	Racha de días con captura limpia	-----
2.	Insignia «rescatista de clientes»	-----
2.	Meta de equipo: cero devoluciones en la zona norte	-----
2.	Caja misteriosa al cerrar un mes perfecto	-----
2.	Desbloquear el rol de verificador al llegar a nivel 3	-----

Opciones: Progreso y hábito · Logro y reconocimiento · Pertenencia y cooperación · Curiosidad · Dominio y autonomía

3. Un sistema robusto debe usar la mayor cantidad posible de mecánicas para que todos encuentren algo que los motive.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

4. Toño, entusiasmado, propone «ponerle todo»: puntos, ranking, insignias, rachas, equipos, ruleta de premios sorpresa y competencia entre zonas, desde la primera semana del piloto. ¿Qué es lo MÁS probable que pase?

- ☐ Al haber tantas mecánicas, siempre habrá algo motivando a alguien: éxito asegurado
- ☐ Reglas imposibles de recordar, errores del sistema por todos lados, y el equipo concluye que «la gamificación es un relajo» antes del día 45
- ☐ Las mecánicas se anulan entre sí y nadie suma puntos
- ☐ La rotación baja porque ahora hay premios sorpresa

ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

5. Plantilla 6 · Matriz de elección de mecánicas



Errores frecuentes de este módulo

1) Apilar mecánicas «porque no hay que dejar fuera ninguna»: la complejidad mata la claridad. 2) Copiar la mecánica de moda (NFT, tokens, metaverso) sin resorte ni conducta detrás. 3) Elegir mecánicas que SÍ activan al perfil equivocado (ranking para los tranquilos). 4) No escribir el riesgo de cada mecánica elegida: si no lo nombraste, te va a sorprender.

Actividad opcional con IA (asistente crítico)

Pega tu trío de mecánicas y pide: «Actúa como el empleado más escéptico de la empresa: da 5 razones por las que este combo NO vale la pena y 5 trampas que yo, como jugador, usaría para explotar el sistema». Luego: «ahora sugiere el cambio mínimo que cierra cada trampa sin romper la simplicidad». Si tu diseño sobrevive a esa conversación, está listo; si no, aún tienes el borrador.

6. Revisa tu trío elegido: ¿cada mecánica toca DIRECTAMENTE la conducta del Módulo 3, o alguna sólo «está bonita»? Una mecánica que no se puede explicar en una frase a un compañero («así se gana») no entra. Y la pregunta incómoda: de los riesgos que anotaste en la plantilla, ¿cuál ya existe HOY en tu empresa sin que nadie lo controle?

Prueba de las dos frases: escribe cada mecánica en cómo se gana (máx 2 líneas). Si necesitas tres párrafos, es una plataforma, no una mecánica.

1. Diecisiete mecánicas, nueve resortes: la variedad es de vehículos, no de motores psicológicos.
2. Cada mecánica elegida activa un resorte Y acepta un riesgo explícito y su control mínimo.
3. Trío base para PYME: feedback + progresión + social; lo demás se añade con datos, no con ganas.
4. Si la regla de victoria no se explica en una frase, el sistema es demasiado complejo.

Siguiente paso (Módulo 7 · Cuando NO usar rankings): elegiste tus tres mecánicas... pero hay una que flota sobre todas las listas y destruye programas: el ranking público. En Robledo, Toño insiste: «sin tabla de posiciones no hay emoción». El próximo módulo te da la evidencia, los riesgos y las alternativas para ganarle esa discusión con datos, no con gusto. Decisión abierta mientras tanto: la opción de Toño es competir por zonas (norte vs sur, 6 vs 6). ¿Es la misma cosa que el ranking individual o cambia el riesgo? El Módulo 7 lo responde.

Referencia curricular

Materia:	Gestión de personas y organizaciones
-----------------	--------------------------------------

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://lumbre.lat/object/ga-m06-0a01>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat