



El Juego del Aprendizaje:

Gamificación y Recompensas en LMS - BUK



**¿Ya te uniste a
nuestro grupo de
WhatsApp?**

Novedades Buk



Objetivo

Mostrar a los participantes la configuración del apartado de gamificación en BUK, con la que puedan dominar la asignación de puntajes por hitos de aprendizaje, la creación de insignias personalizadas y la gestión del ranking, con el fin de establecer un ecosistema de incentivos automatizado que vincule el progreso en el LMS con el otorgamiento de beneficios corporativos.

Contenido

01. ¿Qué es la gamificación?



02. Beneficios



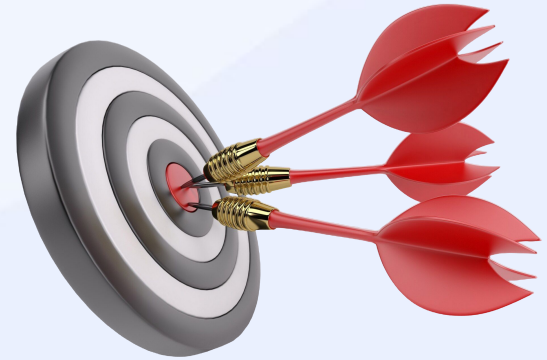
03. Los pilares del “jugador”



04. Práctica en Buk



¿Qué es la Gamificación?



Gamificación

No es "jugar por jugar". Es el **uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son juegos** (como el trabajo).

- **Mecánica:** Las reglas del juego (puntos, niveles, retos).
- **Dinámica:** El comportamiento que genera en el usuario (competencia, estatus, satisfacción).
- **Componentes:** Los elementos visuales (insignias, barras de progreso, tablas de posiciones).

Aplícalo a tu audiencia

Si en tu capacitación hay perfiles muy distintos, puedes usar estas comparaciones rápidas:

- **Para los Gerentes (ROI):** Es un sistema de incentivos basado en datos que premia la productividad académica en tiempo real.
- **Para los Colaboradores (Experiencia):** Es como el programa de 'Millas' de una aerolínea o los puntos de Starbucks, pero aplicado a tu crecimiento profesional en la empresa.
- **Para RR.HH. (Cultura):** Es una herramienta de reconocimiento automático que destaca a los expertos de la organización sin necesidad de intervención manual.



Beneficios

¿Para qué sirve y por qué funciona?

- **Aumento del Completion Rate:** Los colaboradores terminan los cursos más rápido para no bajar en el ranking.
 - **Cultura de Autoaprendizaje:** El usuario entra a la plataforma por iniciativa propia, no por orden de su jefe.
 - **Retención de Conocimiento:** Al haber retos y niveles, el cerebro está más alerta y receptivo a la información.
- **Descarga de Dopamina:** Cada vez que un colaborador gana una **insignia** en BUK, su cerebro libera dopamina. Esto crea un "bucle de retroalimentación positiva" que lo motiva a repetir la acción (estudiar más).
 - **Reducción del Cortisol:** El juego reduce el estrés del aprendizaje obligatorio. Menos estrés (cortisol) significa una mente más abierta a memorizar nuevos procesos.

Datos de gamificación

- Las empresas que implementan gamificación reportan un **700% de incremento en la tasa de adopción de sus plataformas digitales en los primeros 6 meses.** - Basado en diversos estudios de instituciones como TalentLMS, Gartner y Journal of Business Research.
- **El 80% de los proyectos de gamificación fallan si solo son puntos vacíos.** Por eso, en BUK conectamos esos puntos con Beneficios reales, porque sin una recompensa final, el interés cae un 50% después del primer mes.
- **Si los puntos no se pueden 'gastar' en algo real antes de 6 meses, la gamificación muere.** La clave es que la base de la pirámide sea constante, pero que la cima sea alcanzable.

Beneficios asociados a la gamificación

Nivel de recompensa	Tipo	Ejemplos Buk	Impacto psicológico
Nivel 1: Instantánea (La Base)	Digital	Puntos e Insignias: "Experto en Ciberseguridad", "Alumno del Mes".	Dopamina inmediata: Validación del esfuerzo al segundo de terminar.
Nivel 2: Social (El Medio)	Estatus	Ranking y Muro: Aparecer en el Top 5 del área o una mención en el Mural de BUK.	Pertenencia y Orgullo: Ser reconocido frente a sus pares como un referente.
Nivel 3: Experiencial (La Cima)	Tangible	Beneficios Canjeables: Tarde libre, "Viernes de salida temprano", Gift Cards o Merchandising.	Lealtad y ROI: El aprendizaje se traduce en una mejora real en su calidad de vida.



Building Happiness

★ Es una certificación que mide la felicidad de los colaboradores de una organización, a través de una encuesta anual **basada en 4 pilares: Bienestar, Compromiso, Valoración, Sostenibilidad.**

Reconoce, mediante un certificado y ranking, **a las empresas con mejores índices de felicidad**, potenciando su marca empleadora.

Genera una **comunidad de empresas preocupadas por el bienestar de sus colaboradores**, que comparte buenas prácticas y experiencia para construir día a día lugares de trabajo más felices.

+ 1.700

Empresas han medido
su felicidad.

+ 280.000

Encuestas a
colaboradores

4 Países

Chile, Perú, Colombia
y México.

Comunidad Building Happiness



Puntos clave para participar



Participación y costos

- **Clientes BUK:** sin costo.
- **No clientes:** se aplica un pequeño costo asociado a la implementación.



Aplicación de la encuesta

- **Participan** todos los colaboradores con **más de 3 meses de antigüedad.**
- La encuesta estará **activa durante 2 semanas** y se **desactivará automáticamente** al finalizar este plazo.



Categorías de empresas participantes

- **Pequeña:** <100 colaboradores
- **Mediana:** 101-500 colaboradores
- **Grande:** >500 colaboradores



Confidencialidad de las respuestas

- **Respuestas 100% anónimas**
- **Mínimo de 4 respuestas por área:** Si hay menos de cuatro, se agrupan automáticamente para resguardar el anonimato.

Fechas de aplicación 2026

Elige el período que mejor se adapte a los tiempos de tu empresa y coordina previamente con tu equipo. De esta forma, aseguras una participación efectiva y resultados representativos.

- 8 abril 2026 - 22 abril 2026
- 22 abril 2026 - 7 mayo 2026
- 7 mayo 2026 - 25 mayo 2026
- 25 mayo 2026 - 8 junio 2026

★ ¡No te quedes fuera e [inscríbete aquí](#), antes del 15 de abril de 2026!

¿Ya te inscribiste a Building Happiness?

Si aun no te convences, o tienes dudas, ¡esta es tu oportunidad!

Súmate a nuestro espacio de Q&A

9 de abril | 12 pm



Cierre de inscripciones BH: 15 de abril



Los pilares del “jugador”



Pilares

Para que la gamificación funcione, debe tocar tres fibras del colaborador:

- **Reconocimiento Social:** Aparecer en el Ranking y que sus compañeros vean que es un experto.
- **Logro Personal:** Ganar Medallas (Insignias) que validen sus nuevas habilidades.
- **Recompensa Tangible:** El intercambio de su esfuerzo por Beneficios reales (tiempo libre, tarjetas de regalo, etc.).

Ciclo de la recompensa

¿Cómo se cierra el círculo virtuoso en BUK?

- **Acción:** El colaborador completa un curso con nota sobresaliente.
- **Premio Virtual:** BUK le otorga 100 puntos y una medalla de "Experto".
- **Conversión:** El colaborador usa esos puntos para solicitar un beneficio de "Salida Temprana los Viernes".

¿Qué NO es Gamificación?

Es importante aclarar esto para que no piensen que el LMS se volverá un sitio de videojuegos:

- **No es un juego:** No se trata de jugar Candy Crush. El contenido sigue siendo profesional (ej. Curso de Ciberseguridad).
- **No es solo puntos:** Si los puntos no sirven para nada (estatus o premios), la motivación muere rápido.
- **No es infantil:** Es psicología aplicada. A todos los adultos nos gusta sentir que somos mejores en algo y que se nos reconoce por ello.

Práctica en Buk





Encuesta de satisfacción

BUK



Crea un lugar de trabajo **más feliz ;)**

·buk· Gestión de
Personas