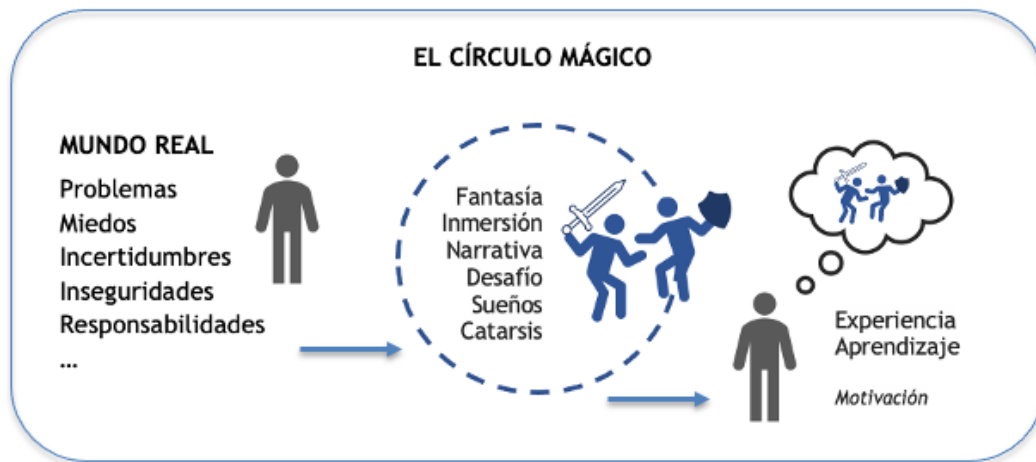


ANEXOS

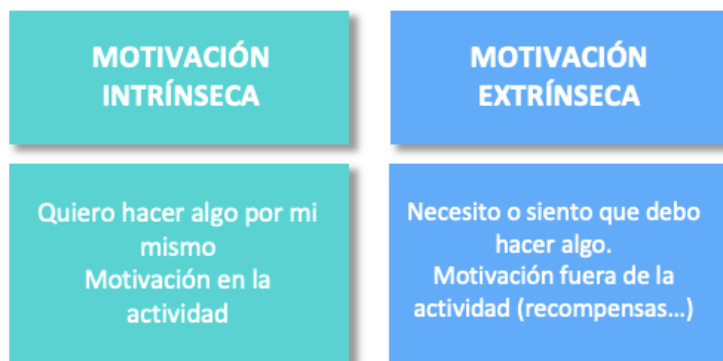
ANEXO I: FIGURAS ACLARATORIAS.

Figura 1: Representación del círculo mágico.



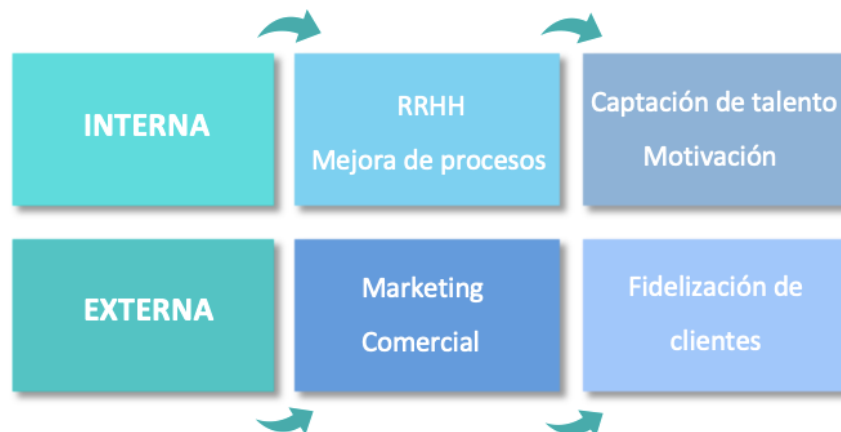
Fuente: Elaboración propia a partir de (Zarzycki, 2016).

Figura 2: Esquema de los tipos de motivación.



Fuente: Elaboración propia a partir de (Teixes, 2015).

Figura 3: Resumen de los tipos de gamificación y sus aplicaciones.



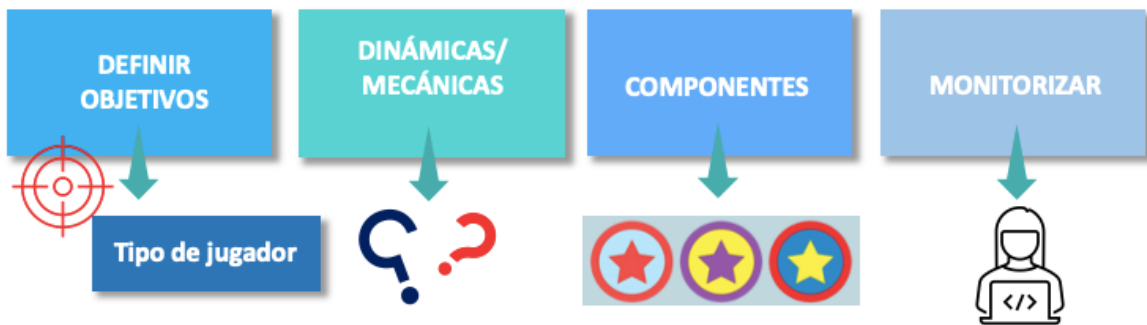
Fuente: Elaboración propia a partir de Werbach y Hunter (2013: 23).

Figura 4: Elementos del sistema gamificado.



Fuente: Pérez Gallardo y Gértrudix-Barrio (2021: 206) a partir de (Werbach y Hunter, 2012).

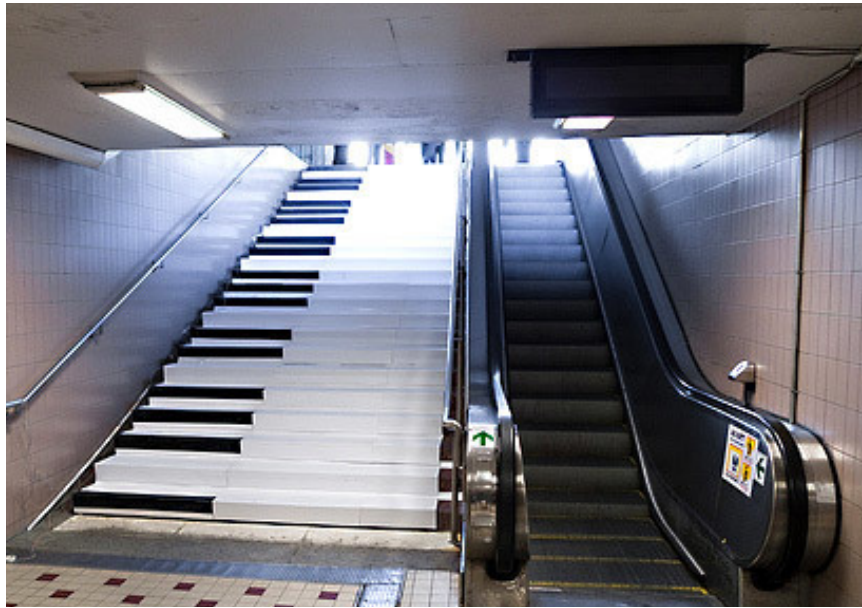
Figura 5: Proceso del diseño de un sistema gamificado.



Fuente: Elaboración propia a partir de (Herranz, 2013; Teixes, 2014).

ANEXO II: EXPERIMENTO DE LAS ESCALERAS MECÁNICAS.

Imagen 1: Experimento de las escaleras mecánicas.



Fuente: beyond-social.org.

ANEXO III: IMÁGENES CASOS DE EMPRESA 1 Y 2: SEUR Y LIDL.

Imagen 2: El juego de la última milla, SEUR.



Fuente: Elaboración propia a partir de <https://play.google.com>.

Imagen 3: Puntuaciones en el juego de la última milla, SEUR.



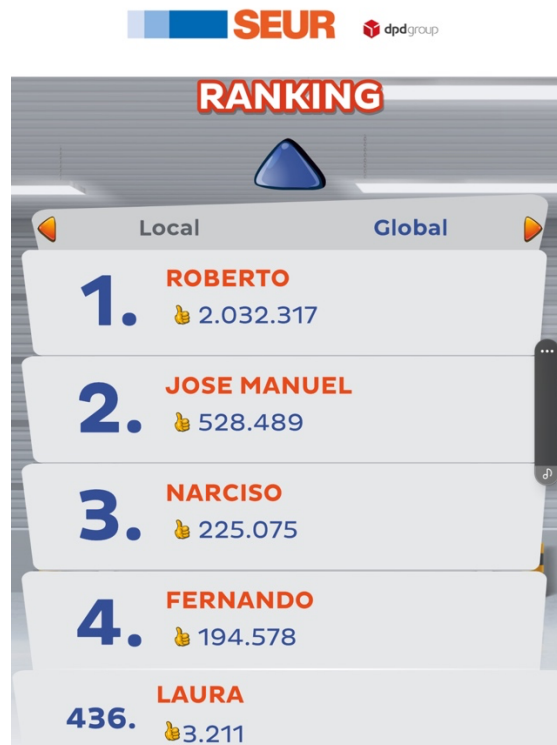
Fuente: Elaboración propia a partir de <https://play.google.com>.

Imagen 4: Situaciones planteadas en el juego.



Fuente: Elaboración propia a partir de <https://play.google.com>.

Imagen 5: Ranking de resultados del juego la última milla, SEUR.



Fuente: <https://play.google.com>.

Imagen 6: Recompensas y tareas en *My lidl World*.



Fuente: Elaboración propia a partir de (Manzhirova, 2017).

Imagen 7: Formas de obtener monedas.



Fuente: (Manzhirova, 2017).

ANEXO IV: RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A TRABAJADORES.

Tabla 1: Perfil según edad.

<i>EDAD</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE (%)</i>
18-35	31	34,4
36-50	25	27,8
Más de 50	34	37,8
	90	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2: Perfil según sexo.

<i>SEXO</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE (%)</i>
FEMENINO	53	58,90%
MASCULINO	37	41,10%
	90	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 3: Tabla dinámica rango edad/gusto por participar en juegos o videojuegos.

<i>Edad</i>	<i>Medida de gusto por juegos o videojuegos</i>					<i>Total</i>
	1	2	3	4	5	
18-35	6	2	11	4	8	31
36-50	5	6	12	1	1	25
Más de 50	10	6	10	6	2	34
Total general	21	14	33	11	11	90

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4: Participantes según edad.

<i>EDAD PARTICIPANTES</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE (%)</i>
18-35	10	47,6
36-50	5	23,8
Más de 50	6	28,6
	21	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5: Participantes según sexo.

<i>SEXO PARTICIPANTES</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE (%)</i>
FEMENINO	10	47,6
MASCULINO	11	52,4
	21	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6: No participantes según edad.

<i>EDAD NO PARTICIPANTES</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE (%)</i>
18-35	21	30,4
36-50	20	29,0
Más de 50	28	40,6
	69	

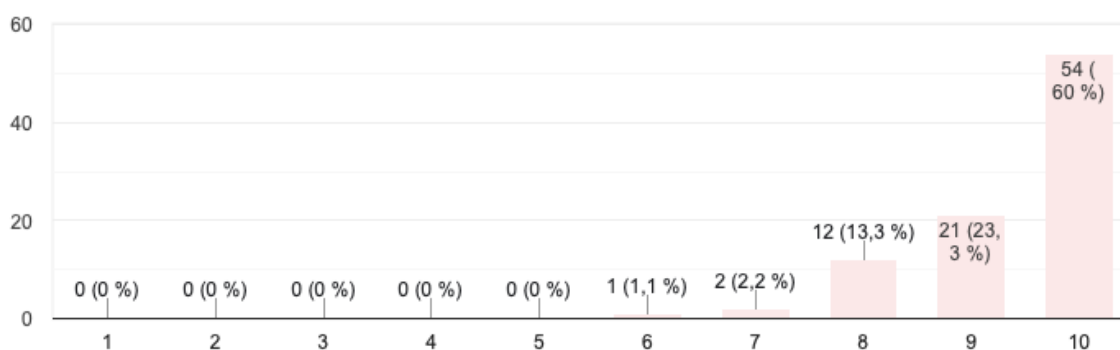
Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7: No participantes según sexo.

<i>SEXO NO PARTICIPANTES</i>	<i>FRECUENCIA</i>	<i>PORCENTAJE (%)</i>
FEMENINO	43	62,3
MACULINO	26	37,7
	69	

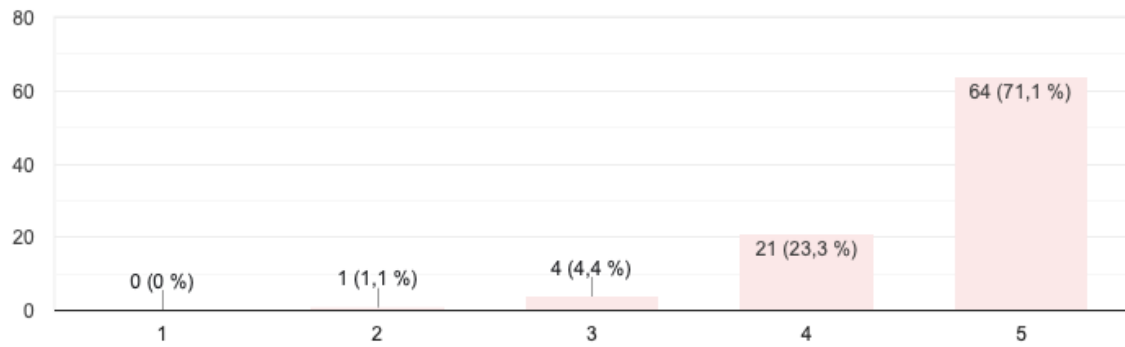
Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 1: Importancia de la motivación de los trabajadores.



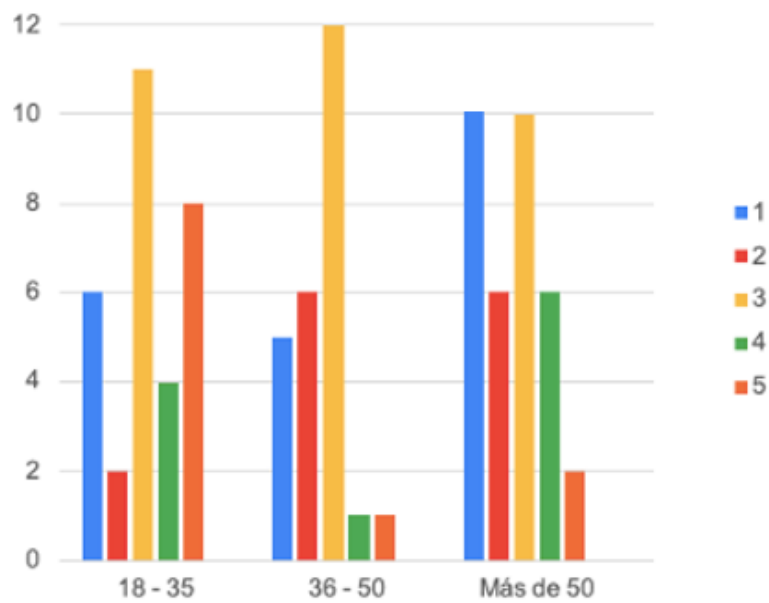
Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 2: La influencia de la motivación en los resultados de la empresa.



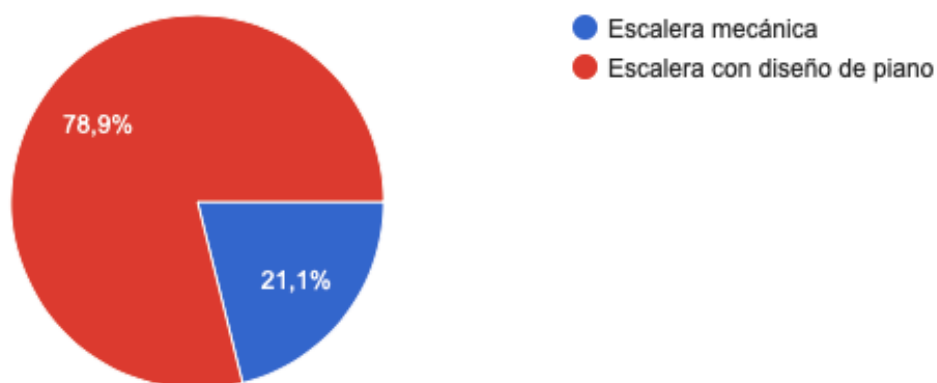
Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 3: Gráfico dinámico de edad/gusto por los juegos y videojuegos.



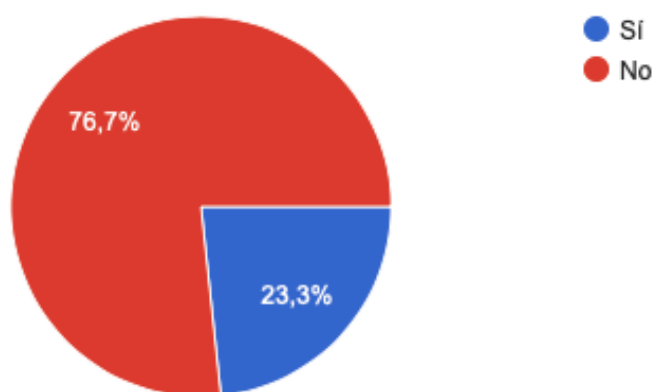
Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 4: ¿Qué escalera elegirías?



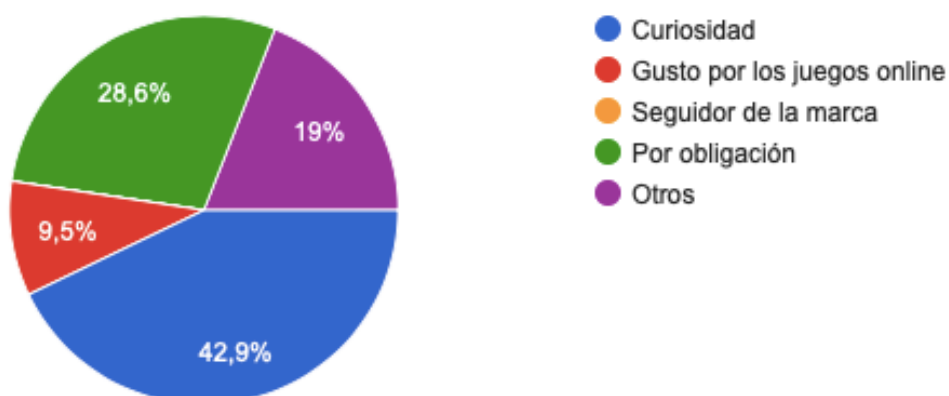
Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 5: ¿En su empresa, participa/ha participado en algún juego/técnica de este tipo?



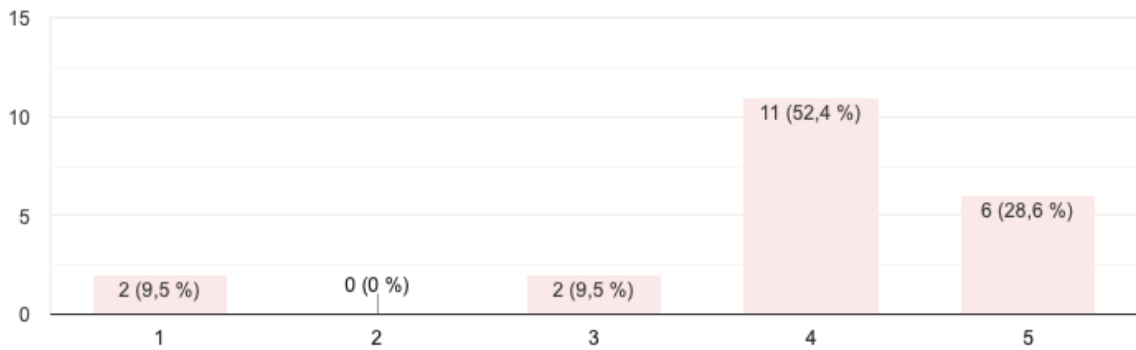
Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 6: Motivos por los que juega.



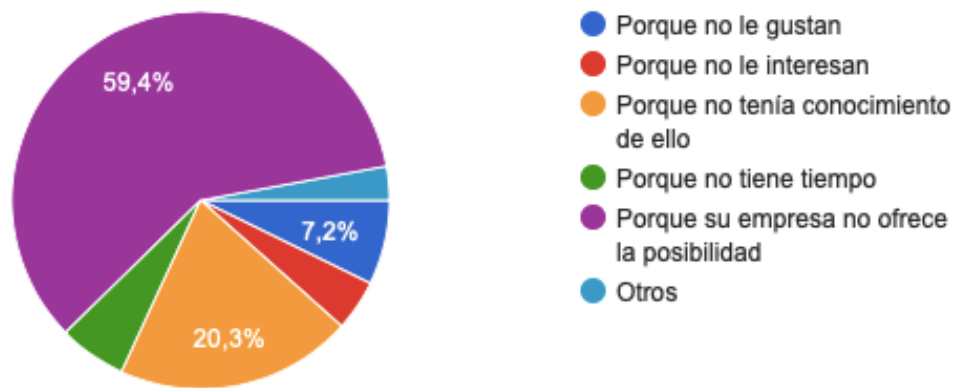
Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 7: ¿Cual es su grado de satisfacción con el proceso gamificado?



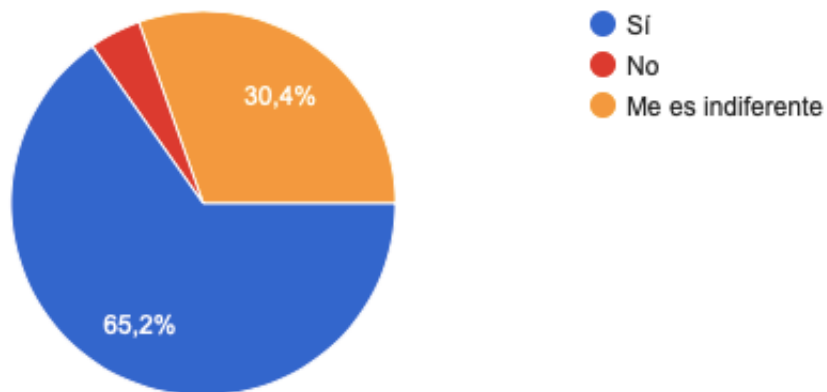
Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 8: Motivos por los que no juega.



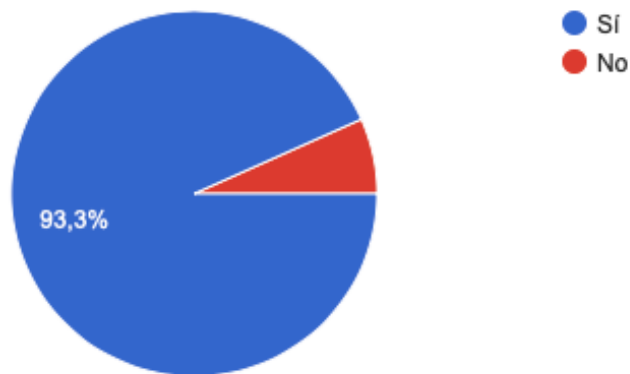
Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 9: ¿Le gustaría que se aplicase la técnica de gamificación en sus tareas o en su lugar de trabajo?



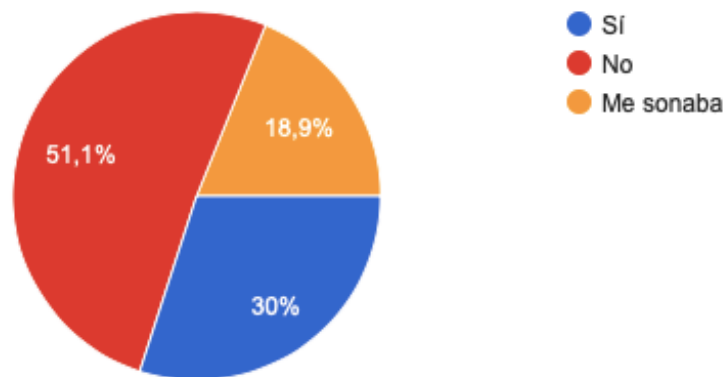
Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 10: Si fuera dueño de una empresa, ¿Pondría en marcha sistemas gamificados para motivar a sus empleados o fidelizar a sus clientes?



Fuente: Elaboración propia.

Gráfico 11: Antes de realizar este cuestionario, ¿tenía conocimiento de la gamificación?



Fuente: Elaboración propia.