

# ARQUITECTONICS

MIND, LAND & SOCIETY 070

ART EDUCATION, DESIGN  
AND ARCHITECTURE  
EDUCACIÓN ARTÍSTICA,  
DISEÑO Y ARQUITECTURA



JOSEP MONTAÑOLA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA  
BARCELONATECH

# ARQUITECTONICS 38

## MIND, LAND & SOCIETY

### Institutions that support the review (Co-editors):

Universitat Politècnica de Catalunya  
Grup de Recerca GIRAS.UPC  
Universidad de los Andes  
Mérida, Venezuela  
Universidad Nacional de Litoral  
Santa Fe, Argentina  
Universidad de Santo Tomás  
Bucaramanga, Colombia  
Universidad Politécnica de Puerto Rico  
Puerto Rico  
Corporación HEKA, Ecuador  
Colegio Nacional de Arquitectos  
del Ecuador.  
Ecuador  
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso  
Chile

### Assistants to the Editor:

Júlia Beltran Borràs  
Josue Nathan Martínez

### Mail and subscriptions

#### ARQUITECTONICS

*Mind, Land & Society*  
Depart. de Projectes d'Arquitectura  
Universitat Politècnica de Catalunya  
Av. Diagonal, 649, 5a planta 08028  
Barcelona/Spain  
Tel.:(0034) 934 016 406  
newsletter.pa@upc.edu  
www.arquitectonics.com  
www.agapea.com

### Cover Photography and Drawing:

Termas geométricas  
German del Sol, Arquitecto  
"Panellets" Draw by Arnau Muntanyol 5 years old

### Edition:

Universitat Politècnica de Catalunya  
Jordi Girona 1-3, Edifici K2M-S103-104  
08034 Barcelona  
Tel.:(0034) 934 015 885  
eBooks UPC: <https://upc.edu/idp>  
E-mail: [info.idp@upc.edu](mailto:info.idp@upc.edu)  
ISSN: 1579-4431  
ISBN: 979-13-88098-61-1  
ISBN digital: 979-13-88098-62-8  
DOI: 10.5821/ebook-9791388098628  
Depósito legal : B 13149-2026  
Printed in: Service Point

2026, **ARQUITECTONICS** y Josep Muntanyola  
2026, Iniciativa Digital Politècnica.  
Oficina de Publicacions Acadèmiques Digitals de la UPC  
First Edition: January, 2026

### Head of the Series:

Josep Muntanyola. Barcelona

### Author for this Issue:

Josep Muntanyola.

### Associate Editors of the Series:

Magda Saura. Barcelona

### Adjoined Co-Editors:

Beatriz Ramírez. Universidad de los Andes.  
Mérida. Venezuela  
Marcelo Zárate. Universidad Nacional del Litoral. Santa Fe.  
Argentina  
Ruth Marcela Díaz, Samuel Jaimes Botía.  
Universidad Santo Tomás  
Bucaramanga. Colombia  
María I. Oliver de la Cruz. Universidad Politécnica de Puerto  
Rico. Puerto Rico  
Rodrigo Saavedra. Pontificia Universidad Católica de  
Valparaíso. Valparaíso. Chile

### Board of Advisory Editors: (Scientific Committee):

Botta, Mario; Architect, Switzerland  
Boudon, Pierre; Architect, Canada  
Bilbeny, Norbert; Philosopher, Spain  
Carbonell, Eudald; Archaeologist, Spain  
Fernández Alba, Antoni; Architect, Spain  
Ferrater, Carlos; Architect, Spain  
Gómez Pin, Victor; Philosopher, Spain  
Heikkinen, Mikko; Architect, Finland  
Kalogirou, Nikolaos; Architect, Greece  
Langer, Jonas; Psychologist, USA  
Leavy, Albert; Architect, France  
Lagopoulos, Alexandros; Urban Planner, Greece  
Mack, Mark; Architect, USA  
Magnaghi, Alberto; City Planner, Italy  
Messori, Rita; Philosopher, Italy  
Mateo, Josep Lluís, Architect, Spain  
Moore, Gary T; Architect, Australia  
Mul, Jos de; Philosopher, The Netherlands  
Pallasmaa, Juhani; Architect, Finland  
Pardo, Jose Luis; Philosopher, Spain  
Ponzio, Augusto; Philosopher, Italy  
Preziosi, Donald; Anthropologist and Linguist, USA/UK  
Provencal, Danielle; Anthropologist, Spain  
Rapoport, Amos; Architect, USA  
Rewers, Eva; Philosopher, Poland  
Ricoeur, Paul; Philosopher, France +  
Romaña, Teresa; Philosopher, Spain  
Salona, Rogelio; Architect, Colombia +  
Solaguren, Félix; Architect, Spain  
Tagliabue & Miralles, Architects, Spain  
Valsiner, Jean; Psychologist, USA  
Werner, Frank; Historian, Germany

**ARCHITECTONICS 38**

MIND, LAND &amp; SOCIETY

- 11 Josep MUNTAÑOLA THORNBERG, Magda SAURA CARULLA,  
Carmen ESCODA PASTOR, Regina GARCIA,  
Margaret KRAWECKA ..... Interlocation Between Places and Bodies:  
Architecture and Planning Theories Looking for  
Hermeneutic Innovations in the Place-Making Design Activities
- 33 Abiel TREVIÑO ALDAPE ..... Del Bloque al Imaginario: La gamificación  
para edificar el nuevo sentido del lugar
- 61 Liviu-Gabriel BAICU ..... An interdisciplinary research method  
on railway station architecture
- 87 Diego GONZÁLEZ RICO ..... Una ciudad para todos. Reflexiones  
sobre el foro: "Ciudad e infancia"
- 101 Andreea Gabriela NISTORESCU (MARINESCU) ..... Beyond the Walls.  
Cultivating the Minds of the Future
- 125 Coro VIALLONGA LÓPEZ-IZQUIERDO ..... Del hogar a la escuela: arquitectura  
emocional en los entornos de aprendizaje
- 143 Beatriz ITZEL CRUZ MEGCHUN ..... Urban commons:  
The vitality of multicultural neighborhoods
- 161 Juan Carlos LOBATO VALDESPINO ..... Del aula al territorio: Diálogo entre  
academia y saberes locales en el proyecto Hábitat Justo
- 177 Maryam KARIMI ..... Architectures of Delay: Praxis, Opacity,  
and Otium in an Age of Control Reciprocal Constructions:  
Designing at the Theory–Matter Threshold
- 199 Juan Carlos LOBATO VALDESPINO  
& Jorge Humberto FLORES ROMERO ..... Dialogías Arquitectónicas en la Era de  
la Inteligencia Artificial: Creación y Significado
- 219 Mário CHAVES ..... El arquitecto en la revolución digital:  
entre la identidad, el significado y el algoritmo

# Del Bloque al Imaginario: La gamificación para edificar el nuevo sentido del lugar

ABIEL TREVIÑO ALDAPE

## Resumen

La búsqueda de nuevos saberes técnicos y creativos en el área del diseño incita a explorar nuevas metodologías pedagógicas que fusionen el aprendizaje colaborativo con herramientas tecnológicas disruptivas. Este estudio se enmarca en la exploración del potencial de Minecraft como entorno virtual de aprendizaje, utilizado en el contexto académico de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México. Durante los semestres febrero-junio de 2023 y 2024, estudiantiles de arquitectura fueron desafiados a diseñar soluciones innovadoras para la rehabilitación de la Av. Vasconcelos y el modelado del primer cuadro de la ciudad de Monterrey, respectivamente. Se evidencia cómo esta plataforma digital permite la creación de representaciones físicas de espacios urbanos, así como potenciar la interacción con los imaginarios urbanos, entendidos como las construcciones simbólicas y culturales que definen nuestra relación con la ciudad.

La propuesta del modelo *Octalysis* de Yu-kai Chou, resalta cómo los motivadores intrínsecos de la gamificación, tales como: creatividad, colaboración y desafío, son claves en la configuración de un aprendizaje activo y dinámico. La interfaz intuitiva de Minecraft, aunque limitada en términos de precisión, fomenta un ambiente que favorece la participación y colaboración activa

entre los estudiantes, permitiéndoles construir espacios virtuales, y proyectar sus propios deseos, miedos y aspiraciones colectivas en la arquitectura, así como en el espacio urbano.

Este enfoque disruptivo en la enseñanza, trasciende las fronteras del aula tradicional, redelimita la forma en que concebimos el espacio urbano, y plantea una nueva manera de proyectar el lugar, donde la creación virtual se convierte en un espacio de reflexión, innovación y redefinición simbólica de la ciudad. A través de este proceso, los estudiantes no solo modelan la topografía y los elementos físicos, sino que también reconfiguran el imaginario colectivo de lo que significa vivir y habitar en un contexto urbano, en un entorno altamente digitalizado.

## Proemio

En un trabajo previo, abordamos la experiencia de un pilotaje académico en búsqueda de suscitar nuevos saberes técnicos, realizado en el semestre febrero-junio de 2023. Exploramos la viabilidad de utilizar *Minecraft Education Edition* como herramienta de aprendizaje. Un grupo de estudiantes de arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León, México (UANL) diseñó una propuesta de rehabilitación para la Avenida Vasconcelos, trabajando colaborativamente en un entorno virtual. Proponiendo un parque lineal elevado, evidenciaron el potencial de Minecraft para generar soluciones disruptivas e innovadoras en la planeación urbana (Treviño, 2023).

En el semestre febrero-junio de 2024, comenzamos a trabajar con un grupo formal en una nueva Unidad Académica, migrando a la versión *Bedrock* de Minecraft con la ambiciosa meta de modelar el primer cuadro de la ciudad de Monterrey, Nuevo León. Esto retó a los alumnos a construir una maqueta virtual de calles y manzanas, incorporando la topografía existente. En ambos ejemplos, Minecraft se presenta como una herramienta disruptiva, fomentando la creatividad y el vínculo entre los jugadores. Su interfaz intuitiva facilita el desarrollo colaborativo, aunque su naturaleza basada en bloques limita la precisión de ciertos detalles.

Estos ejercicios pueden considerarse ejemplos de *gamificación*, entendida como la aplicación de elementos de juegos en contextos no lúdicos, buscando motivar y comprometer a las personas a través de la integración de psicología, diseño y tecnología (Chou, 2015).

Al aplicar y evaluar los ocho esquemas de *Octalysis* de Chou, observamos que sus *core drives*, relacionados con el pensamiento crítico y creativo, se articulan de

manera natural en Minecraft, contribuyendo al bastimento del imaginario colectivo en el aprendizaje universitario de la estructuración de la ciudad.

### **Preámbulo sobre el Diseño Urbano en Minecraft**

Como se mencionaba líneas arriba, en un proyecto precedente, se efectuó una experiencia inmersiva de pilotaje académico que tuvo como objetivo principal la generación de nuevos conocimientos tanto técnicos como metodológicos, desarrollada durante el semestre de febrero a junio de 2023. Este trabajo se centró en explorar la viabilidad de *Minecraft Education Edition* como una herramienta disruptiva para el aprendizaje, en el ámbito de la arquitectura y la planificación urbana. Un grupo de estudiantes de la Facultad de Arquitectura de la UANL se comprometió con el reto de diseñar una propuesta para la rehabilitación de la Avenida Vasconcelos, una de las arterias urbanas más emblemáticas de San Pedro Garza García, Nuevo León.

Lo que destacaba este proyecto no solo era la ambiciosa tarea de rediseñar un espacio urbano, sino también el enfoque colaborativo que Minecraft facilitaba al permitir que los estudiantes trabajaran conjuntamente en un entorno virtual. A través de este proceso colectivo, los estudiantes propusieron un parque lineal elevado, lo que no solo demostró el potencial transformador de Minecraft en el ámbito de la planeación urbana, subrayando cómo esta herramienta puede catalizar soluciones innovadoras o poco exploradas desde el ámbito académico (Treviño, 2023).

Además, al utilizar una plataforma digital interactiva los estudiantes no solo pudieron proponer alternativas arquitectónico-urbanas novedosas, sino que también abrieron un espacio de reflexión y acción crítica sobre

el futuro de la ciudad. La posibilidad de trabajar de manera colaborativa en un entorno virtual tridimensional favoreció la socialización e integración de ideas, propulsó la creatividad colectiva y permitió visualizar el impacto de sus propuestas de una manera concreta e inmersiva, enriqueciendo así tanto el aprendizaje técnico como la comprensión pragmática del diseño urbano.

En el semestre de febrero a junio de 2024, este enfoque experimental fue retomado con un grupo formal, dentro de una nueva unidad de aprendizaje, migrando a la versión *Bedrock* de Minecraft. En esta fase, se planteó la ambiciosa meta de modelar el primer cuadro de la ciudad de Monterrey, lo que representó un reto significativo tanto en términos técnicos como conceptuales. Los estudiantes fueron convocados a crear una maqueta virtual que reprodujera con fidelidad las calles y manzanas del centro histórico, partiendo de la topográfica real en su modelación.

Este ejercicio fue mucho más allá de la mera recreación digital; implicó un ejercicio de inmersión en los imaginarios urbanos, en los cuales los estudiantes no solo representaron el espacio, sino que lo (re)configuraron y (re)interpretaron a partir de sus propios paradigmas y perspectivas. El plano manzanero, visto a través de los bloques de Minecraft, se convirtió en un lienzo en el cual se fusionaban las concepciones físicas y simbólicas de Monterrey.

Minecraft, en este sentido, se presenta como una herramienta excepcionalmente eficaz para fomentar la creatividad y un vínculo estrecho entre los estudiantes, permitiendo que la intervención académica se desarrolle en un entorno colaborativo y dinámico. Su interfaz intuitiva, basada en la construcción de formas tridimensionales mediante bloques cúbicos, facilita la creación colectiva y la materialización de ideas, aunque su

naturaleza *pixelada* y modular introduce fuertes limitaciones en términos de la precisión de ciertos detalles tanto arquitectónicos como urbanos. No obstante, estas restricciones técnicas también operan como catalizadores de la imaginación, empujando a los estudiantes a pensar de manera más abstracta y flexible sobre los espacios urbanos y sus posibles transformaciones.

Los ejercicios realizados al día de hoy (seguimos trabajando-avanzando durante el semestre agosto a diciembre de 2024 y actualmente el de enero a junio de 2025, ensanchando la maqueta virtual) pueden ser considerados como ejemplos claros de *gamificación*, entendida como la integración de elementos propios de los videojuegos en contextos no lúdicos, con el fin de motivar y comprometer a los participantes mediante el diseño y la psicología (Chou, 2015). Este enfoque, que busca fusionar el entretenimiento con el aprendizaje, encuentra una resonancia particular en el contexto de la planeación urbana, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos técnicos, sino que también se relacionan con los imaginarios urbanos, aquellos simbolismos y representaciones culturales que estructuran nuestra comprensión del espacio (Silva, 2006).

Al aplicar y evaluar los Ocho esquemas de *Octalysis*, se observó que los *core drives* desarrollados por Chou y relacionados con el pensamiento crítico y creativo, se articulan de manera natural dentro de la estructura de Minecraft. Este fenómeno no solo contribuyó al desarrollo de habilidades técnicas y cognitivas en los estudiantes, sino que también jugó un papel fundamental en el fortalecimiento del imaginario colectivo sobre la ciudad, promoviendo una reflexión crítica y participativa sobre el estado de la ciudad.

El imaginario urbano, entendido como las construcciones simbólicas y culturales que configuran nuestra

percepción y relación con la ciudad (Silva, 2006), se ve significativamente enriquecido a través de este tipo de experiencias. Al trabajar en un entorno virtual como Minecraft, los estudiantes además de enfrentarse a la representación de la ciudad en términos físicos, también interactúan con las dimensiones simbólicas del espacio urbano. A través de la modelización de entornos virtuales, los estudiantes pueden experimentar la ciudad desde nuevas perspectivas, desafiando las formas tradicionales de pensar sobre el diseño y la transformación urbana. Este proceso, por tanto, no solo constituye una exploración técnica, sino también una reflexión profunda sobre las posibilidades de la ciudad y sus futuros imaginados, en los cuales la tecnología, la creatividad, el pensamiento colectivo y el aprendizaje acelerado juegan un papel crucial.

### **(Re)configurando la ciudad mediante el Juego**

La gamificación se entiende como la aplicación de estrategias, mecánicas y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el propósito de influir en el comportamiento de los individuos y fomentar la adopción de conductas deseadas. Este enfoque utiliza recursos como el diseño, las dinámicas y los elementos característicos de los juegos para modificar la motivación de los usuarios, empleados o clientes, generando compromiso y estimulando de manera profunda la participación activa.

En este contexto, el auge exponencial de los videojuegos en línea ha incitado nuevas formas de socialización y modelos organizacionales, que, aunque no son inéditos, adquieren una dimensión renovada al integrarse en entornos virtuales interactivos. Estos avances permiten una mayor captación de la atención, una diversidad de contextos (ocio, económico, académico) y una

resolución de problemas más efectiva, ofreciendo oportunidades para transformar la experiencia del usuario de maneras innovadoras (cfr. Sáez, 2013; Ramírez, 2014; Teixes, 2014).

Además, las plataformas multijugador ofrecen una ventaja adicional al permitir que los participantes se interrelacionen, compartan intereses y colaboren, lo que enriquece la experiencia de juego y fomenta tanto la cooperación como la competencia. Sin embargo, es importante destacar que la gamificación no es una solución mágica; si la estrategia subyacente es deficiente, ninguna técnica podrá mejorarla.

De aquí que, mediante la confección de maquetas virtuales como herramienta coadyuvante de la planeación urbana, pueden lograrse interesantes y provocadoras exploraciones experimentales-académicas que posibiliten nuevas aportaciones disciplinares. Surge entonces el cruce entre arte y ciencia, y el Minecraft que sin duda se cimenta en esta táctica educativa irrumpe al universo de la arquitectura y el urbanismo como una potente herramienta de trabajo colaborativo que además excita la creatividad y el desarrollo lúdico colectivo, lo que da como resultado propuestas mucho más desinhibidas y atrevidas, hablando en términos conceptuales y proyectuales.

Asimismo, la versatilidad para trabajar desde diferentes dispositivos como computadoras, celulares o consolas de juego presenta una fuerte ventaja sobre otros sistemas de trabajo, para el desarrollo de propuestas tridimensionales y de recorridos virtuales que complementen la práctica del diseño urbano.

Hemos constatado en primera fila el potencial que representa esta plataforma intuitiva y de sencillo autoaprendizaje, abriendo sensiblemente el espectro instrumental con el que los futuros profesionistas podrán

marcarán sus propias diferencias competitivas significativas, al considerarla entre ellos mismos como una herramienta de modelado útil que permite la creación y el manejo de volúmenes conceptuales complejos que luego podrán [re]trabajarse y afinarse con otro tipo de software mucho más técnico.

Como primeras aproximaciones académicas a intervenciones de escala urbana que suele ser sumamente demandantes en el binomio tiempo-trabajo, trascendió en un eficiente manejo cronotópico de los estudiantes, y los avances a pasos agigantados sin duda ni menos-cabo están firmemente vinculados a la ya mencionada actividad lúdica, desvelándose y haciéndose patente que hay una inherente descarga emocional que ayudó a producir más allá del cien por ciento que normalmente estamos dispuestos a dar, así como el impulso inercial para ser más innovadores.

### **Explorando Octalysis: Visualización y profundización de los Core Drives**

El modelo de *Octalysis*, desarrollado por Yu-kai Chou, constituye una herramienta para el análisis y diseño de experiencias de usuario gamificadas, integrando de manera estructurada una serie de principios motivacionales que buscan optimizar la interacción de los usuarios dentro de sistemas y plataformas. Este modelo se organiza en torno a ocho *core drives* (motivadores esenciales), los cuales representan a decir de Chou (2015): factores clave que impulsan la motivación intrínseca en los individuos, un tipo de motivación que emerge de las propias acciones y satisfacciones internas del usuario, más allá de recompensas externas.

Los ocho core drives no son elementos aislados, sino que interactúan entre sí de manera dinámica, lo que permite que los diseñadores de experiencias puedan

utilizarlos para fomentar una mayor participación, aumentar el compromiso y modelar comportamientos más deseados dentro de un entorno gamificado. Al comprender cómo estos motivadores se entrelazan y se potencian mutuamente, se pueden diseñar experiencias que no solo atraigan a los usuarios, sino que los mantengan involucrados a largo plazo.

Cada uno de los core drives está fundamentado en teorías psicológicas y principios clave de la motivación humana, particularmente en enfoques que abordan cómo los individuos se sienten estimulados por factores internos y externos (Chou, 2015). Además, estos motivadores tienen una fuerte base en conceptos de la psicología conductual, que estudia cómo las recompensas, las consecuencias y las interacciones sociales influyen en las acciones y decisiones de las personas. Las investigaciones en estos campos han demostrado que la motivación intrínseca es un factor determinante para el rendimiento y la satisfacción, lo que refuerza la importancia de diseñar experiencias que activamente apelen a estos motivadores fundamentales.

Por tanto, el modelo Octalysis no solo es útil como un marco práctico para crear sistemas gamificados efectivos, sino que también sirve como un puente entre las teorías académicas sobre la motivación humana y su aplicación directa en el diseño de experiencias digitales, donde la interacción de los usuarios es clave para el éxito.

A continuación, presentamos un análisis de estos elementos para su mejor comprensión y dimensionamiento de las posibilidades de la gamificación en la educación superior a través del manejo que la plataforma Minecraft proporciona.

El Core Drive 1 de Chou (2015), Epic Meaning & Calling (*Sentido Épico y Vocación*), se basa en la motivación

intrínseca de los individuos a contribuir a algo más grande que ellos mismos. Este motivador se fundamenta en la necesidad humana de participar en un propósito superior, lo que activa las necesidades de competencia y relación de la teoría de la autodeterminación. En este contexto, Minecraft es un excelente ejemplo de cómo este core drive se aplica en la práctica. El juego permite a los jugadores crear mundos compartidos y trabajar en proyectos colaborativos a gran escala, como la construcción de ciudades o monumentos, lo que les brinda una sensación de pertenencia a una causa mayor. Al unirse para lograr objetivos comunes, los jugadores experimentan un profundo sentido de propósito, ya que cada contribución, por pequeña que sea, se suma a una obra colectiva. Esta dinámica fomenta la colaboración y el sentido de comunidad, activando la motivación intrínseca y ofreciendo una experiencia significativa, donde el jugador se siente parte de un proyecto trascendental. Minecraft, así, no solo es un juego, sino un espacio donde la motivación social y creativa se fusionan, permitiendo que los jugadores construyan algo que va más allá de lo individual.

El Core Drive 2 Development & Accomplishment (*Desarrollo y Logro*), está centrado en la motivación que surge del deseo de superar desafíos, mejorar habilidades y alcanzar metas, resaltando la necesidad de sentirse competente a través de la superación personal. En este sentido, los jugadores se sienten motivados cuando pueden ver su progreso, lo que refuerza su impulso hacia nuevos logros.

Minecraft, especialmente en su modo de juego denominado *creativo*, aplica este core drive de manera ejemplar. Los jugadores tienen libertad creativa ilimitada, lo que les permite construir sin restricciones y experimentar con diferentes estilos y diseños. Esta capacidad de crear proyectos complejos (como la traza urbana de Monterrey incorporando la topografía

existente) fomenta no solo la creación, sino también el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la gestión de recursos y la planificación colaborativa, aunado al aprendizaje acelerado. Hasta ahora, cada equipo de trabajo ha establecido sus propias metas personales y estrategias de trabajo, lo que les otorga un gran sentido de agencia y control sobre su experiencia.

Cada construcción completada ofrece una sensación de logro y progreso, motivando a los jugadores a seguir adelante con nuevos proyectos. Este ciclo constante de desafíos autoimpuestos y logros personales crea un entorno propicio para que los jugadores experimenten un desarrollo continuo, mientras mantienen un fuerte sentido de satisfacción.

El Core Drive 3, denominado Empowerment of Creativity & Feedback (*Empoderamiento de la Creatividad y Retroalimentación*), se centra en la necesidad humana fundamental de autonomía y autoexpresión. Este impulso es considerado uno de los más duraderos, ya que se basa en la creatividad innata del ser humano: el deseo constante de encontrar nuevas formas de resolver problemas y alcanzar objetivos. Las personas se sienten motivadas cuando tienen control sobre sus acciones y reciben retroalimentación sobre su desempeño, lo que les permite ajustar su comportamiento y mejorar sus creaciones. En este proceso, la retroalimentación no solo valida las ideas, sino que también refuerza la competencia y fomenta el crecimiento continuo.

La retroalimentación recibida de otros jugadores no solo inspira nuevas ideas, sino que también ayuda a los jugadores a mejorar sus habilidades y a fomentar un sentido de pertenencia dentro de la comunidad (cuestión que he podido corroborar de primera mano, al presenciar en el aula cómo los alumnos se retroalimentan

con estrategias personales que los hace avanzar a pasos agigantados).

En el caso del Core Drive 4 Ownership & Possession (*Propiedad y Posesión*), se basa en la motivación humana derivada del deseo de poseer y cuidar algo. La psicología sugiere que las personas valoran más lo que consideran propio, lo que se conoce como el efecto de dotación: el simple hecho de poseer algo aumenta su valor percibido, lo que a su vez incrementa el deseo de protegerlo y mejorarlo. Este impulso está relacionado con la necesidad de autonomía y control, ya que la propiedad otorga una sensación de poder sobre lo que se posee, motivando a los jugadores a cuidar y perfeccionar sus adquisiciones.

Minecraft, aunque es principalmente una plataforma para la creatividad, también aplica este core drive de manera efectiva. Los jugadores, al crear construcciones personales, desarrollan un vínculo emocional con sus creaciones. Cuanto más tiempo y esfuerzo invierten en ellas, más se sienten dueños de esos mundos, lo que genera un deseo natural de proteger y mejorar lo que han hecho.

La sensación de propiedad también se extiende a los mundos guardados, que representan una posesión tangible y significativa. Cada mundo que los jugadores crean y guardan es algo que consideran suyo, un espacio personal que pueden revisar, modificar y compartir con otros. Esta dinámica se refleja en el gráfico de Octalysis, donde este core drive se encuentra en el lado izquierdo, asociado con una motivación más lógica y estratégica, centrada en la obtención de beneficios tangibles como recompensas y mejoras.

En resumen, aunque el modo creativo de Minecraft esté más enfocado en la expresión artística, el Core Drive 4 sigue desempeñando un papel motivador

significativo. La sensación de propiedad, el deseo de personalizar y el impulso de cuidar y mejorar las creaciones son elementos poderosos que enriquecen la experiencia de juego, motivando a los jugadores a seguir invirtiendo tiempo y esfuerzo en sus mundos virtuales.

El Core Drive 5 Social Influence & Relatedness (*Influencia Social y Relación*), se basa en la motivación derivada de nuestras necesidades sociales y emocionales, particularmente el deseo de pertenencia y aceptación social. La teoría de la autodeterminación destaca la relación como uno de los pilares fundamentales de la motivación intrínseca, enfatizando que las interacciones con otros y el sentido de conexión social son esenciales para el bienestar y el impulso hacia la acción. Las personas se sienten motivadas al ver a otros alcanzar el éxito o compartir intereses similares, lo que desencadena comportamientos tanto competitivos como colaborativos.

Este impulso se manifiesta en varios escenarios: 1) Motivación por comparación: Ver a otros sobresalir nos impulsa a mejorar y alcanzar los niveles de logro, generando una competencia sana que estimula el esfuerzo personal; 2) Sentimiento de pertenencia: La afinidad con aquellos que comparten intereses o valores similares fomenta un sentido de comunidad, motivando a los individuos a contribuir activamente a ese grupo; 3) El papel de las redes sociales: Estas plataformas amplifican la influencia social, mostrando los logros de otros y fomentando la competencia, lo que crea un entorno donde las personas se esfuerzan por destacar; y 4) Mejora individual: La influencia social también nos empuja a mejorar nuestras habilidades para estar a la altura de las expectativas del grupo, ya sea para superar a otros o simplemente para ser parte de la comunidad.

En el contexto de Minecraft, aunque el modo creativo se enfoca en la expresión individual, la influencia social sigue siendo un motor fundamental. Los jugadores se sienten motivados a crear construcciones cada vez más impresionantes y a explorar nuevos estilos, impulsados tanto por el deseo de reconocimiento como por la competencia amigable con otros. Además, la posibilidad de colaborar con otros jugadores en proyectos comunes refuerza el sentido de pertenencia a una comunidad global, donde el aprendizaje mutuo y el intercambio de ideas enriquecen la experiencia.

En el caso del Core Drive 6 Scarcity & Impatience (*Escasez e Impaciencia*), la motivación que surge cuando los individuos desean algo que no pueden obtener de inmediato. Este impulso está relacionado con la psicología del deseo y el concepto de gratificación instantánea, donde la percepción de escasez o de oportunidades limitadas genera una sensación de urgencia y aumenta la anticipación hacia una recompensa. La escasez activa un impulso hacia la acción, ya que las personas sienten la necesidad de obtener lo que es difícil de conseguir, lo que crea una experiencia emocional cargada de ansiedad y emoción.

Se caracteriza por tres elementos clave: 1) Dificultad: El objetivo está acompañado de obstáculos o desafíos que requieren esfuerzo y persistencia para ser alcanzados; 2) Escasez: La percepción de que un recurso o recompensa es limitado aumenta la motivación para obtenerlo; y 3) Urgencia: La necesidad de conseguir algo de manera inmediata genera una presión psicológica que impulsa la acción.

En el gráfico de Octalysis, el Core Drive 6 se encuentra en la parte inferior, asociado a emociones más sombrías, como la ansiedad y la frustración. Sin embargo, cuando se utiliza de manera adecuada, puede convertirse en una herramienta poderosa para incrementar

la motivación. A pesar de que el modo creativo de Minecraft no está basado en la limitación de recursos, este core drive también se manifiesta en formas sutiles dentro del juego. La escasez de tiempo o el progreso a largo plazo puede generar una sensación similar de urgencia: 1) Objetivos a largo plazo: Aunque los recursos no son limitados, los jugadores de Minecraft a menudo se establecen metas que requieren esfuerzo y tiempo para completarse. La sensación de progreso gradual crea una especie de “escasez de tiempo”, ya que los jugadores desean ver sus proyectos terminados lo antes posible; y 2) Desafíos autoimpuestos: Los jugadores pueden imponerse a sí mismos desafíos, como construir una estructura sin usar ciertos bloques o completar un proyecto en un tiempo limitado. Estos desafíos crean una sensación de urgencia, ya que los jugadores buscan completar sus metas dentro de un tiempo determinado, lo que incrementa su motivación.

Atendiendo al Core Drive 7 Unpredictability & Curiosity (*Imprevisibilidad y Curiosidad*), se fundamenta en la curiosidad humana por lo desconocido, la cual se activa mediante la incertidumbre y la anticipación. Esta motivación impulsa a los individuos a explorar y descubrir, manteniendo su interés mediante la expectativa de lo que ocurrirá. Psicológicamente, la anticipación de lo incierto libera dopamina, lo que genera una sensación de satisfacción que refuerza el deseo de continuar participando en la actividad.

Este core drive se caracteriza por tres factores principales: 1) Expectativas: La creación de expectativas genera anticipación, motivando a continuar explorando; 2) Incertidumbre: La falta de certeza sobre el resultado mantiene el interés y la atención; y 3) Dopamina: La anticipación de una recompensa, aunque incierta, activa la liberación de dopamina, fomentando la satisfacción.

Aunque el modo creativo de Minecraft otorga un control prácticamente total sobre el entorno, la imprevisibilidad sigue siendo crucial para la motivación. La abundancia de opciones en el juego genera incertidumbre creativa. Los jugadores deben decidir cómo usar los recursos, lo que impulsa la experimentación constante y la búsqueda de nuevas formas de construir.

Además, la exploración en el mundo generado aleatoriamente genera sorpresas, manteniendo a los jugadores comprometidos. Experimentar con nuevas técnicas o *mods* añade un elemento de imprevisibilidad, mientras que la colaboración en modo multijugador introduce situaciones inesperadas que fomentan la adaptación y el trabajo en equipo.

Finalmente, el Core Drive 8 Loss & Avoidance (*Pérdida y Evitación*), se basa en el impulso humano de evitar la pérdida de algo valioso, ya sea material o emocional. Este impulso está enraizado en la teoría de la aversión a la pérdida, que sugiere que las personas sienten más intensamente la emoción de perder algo que la de ganar algo equivalente. Así, la motivación negativa, derivada de la urgencia por evitar consecuencias desagradables, se convierte en un motor poderoso del comportamiento humano.

Las características clave de este core drive incluyen: 1) *Pérdida*: La amenaza de perder algo significativo genera una sensación de urgencia; 2) *Sunk Cost*: El tiempo, esfuerzo o recursos ya invertidos aumentan el deseo de continuar, incluso ante la adversidad; y 3) *Urgencia*: La necesidad de actuar rápidamente para evitar una pérdida mayor.

Aunque el modo creativo de Minecraft no implica amenazas directas, el miedo a perder se manifiesta de formas sutiles, como ejemplo: 1) El *Sunk Cost* del tiempo: Aunque los recursos no son limitados, el

tiempo invertido en una construcción genera un apego emocional. Los jugadores temen perder lo que han creado, incluso si no hay riesgos tangibles; 2) La pérdida de creatividad: A medida que se familiarizan con el juego, los jugadores pueden caer en la rutina. El miedo a perder la capacidad de innovar y experimentar puede motivarlos a salir de su zona de confort y explorar nuevas formas de creación; y 3) La pérdida de progreso: Aunque no existen metas predefinidas, los jugadores a menudo establecen sus propios objetivos. El miedo a no alcanzar estas metas o a perder el progreso logrado impulsa su motivación para seguir trabajando en sus proyectos.

### **Conexiones entre Core Drives, Minecraft y el Imaginario de los jugadores**

Del análisis anterior, y con el objetivo de comprender mejor el tipo de motivación de los alumnos participantes en la maqueta virtual del centro de Monterrey, vinculamos los principios fundamentales de cada core drive, glosados desde el uso de Minecraft, junto con los aspectos simbólicos y subjetivos que podrían fundamentar el imaginario urbano, se generaron palabras clave que sean coherentes con Octalysis, y con las cuales los jugadores puedan identificarse más apropiadamente.

Al aplicar el Core Drive 1: *Sentido épico y vocación* de Octalysis en la construcción urbana dentro de Minecraft, se identifican tres palabras clave que resuenan al utilizarlo, vinculadas a los posibles imaginarios pergeñados y/o fortalecidos durante la actividad: 1) Creatividad: La libertad de diseño permite a los jugadores expresarse y experimentar, ofreciendo un espacio para la autoexpresión y la innovación dentro del juego; 2) Legado: Los constructores no solo crean temporalmente, sino que dejan una huella en un mundo persistente, lo

que les motiva a contribuir de manera significativa y a ser recordados por su trabajo; y 3) Propósito: Los jugadores están creando espacios que otros podrán explorar y disfrutar, lo que les otorga una misión y conexión con la comunidad.

Sobre el Core Drive 2: *Desarrollo y realización*, destacamos las siguientes palabras clave: 1) Pericia: Los jugadores obtienen crecimiento personal al posibilitar la mejor de sus habilidades y técnicas de construcción, lo que les motiva a seguir aprendiendo y perfeccionando su estilo; 2) Progreso: La satisfacción de ver cómo sus esfuerzos se materializan en el mundo del juego les otorga un sentido continuo de avance, impulsándolos a seguir construyendo; y 3) Retos: La superación de obstáculos y la resolución de problemas les proporciona un sentido de logro, estimulando su deseo de alcanzar nuevos objetivos y realizar trabajos excepcionales.

Continuando con el Core Drive 3: *Empoderamiento de la creatividad y retroalimentación* se formulan los siguientes descriptores: 1) Colaboración: La interacción con otros jugadores fomenta el trabajo en equipo y la co-creación, impulsando un sentido de comunidad y el intercambio de ideas; 2) Experimentación: La libertad para explorar y manifestar ideas permite a los jugadores expresar su estilo personal y probar nuevos enfoques en la construcción de la ciudad; y 3) Retroalimentación: La respuesta del entorno, ya sea de otros jugadores o de la propia evolución de la construcción, proporciona información valiosa para ajustar y mejorar el diseño, favoreciendo la innovación constante.

Desde el Core Drive 4: *Propiedad y Posesión*, concebimos: 1) Apego: El vínculo emocional con las construcciones genera un fuerte sentido de pertenencia, motivando a los jugadores a cuidarlas y mejorarlas;

2) Dedicación: El esfuerzo invertido refuerza el deseo de preservar y expandir la ciudad, incrementando la motivación para seguir trabajando; y 3) Identidad: La personalización del entorno refleja la *hechura* del jugador, creando una conexión más profunda con su mundo.

Respecto al Core Drive 5: *Influencia Social y Afinidad*, establecemos: 1) Conexión: Compartir creaciones fortalece los lazos entre jugadores, enriqueciendo la experiencia colectiva; 2) Reconocimiento: El apoyo de la comunidad valida el esfuerzo de los jugadores, motivándolos a continuar contribuyendo; y 3) Comunidad: La colaboración en proyectos comunes crea un sentido de unidad, aumentando la motivación y el compromiso grupal.

Acerca del Core Drive 6: *Escasez e Impaciencia*, pueden ser expresados como: 1) Exclusividad: Diseñar elementos únicos fomenta el deseo de tener algo raro y valioso, reforzando la sensación de propiedad; 2) Limitaciones Autoimpuestas: Los jugadores crean reglas propias para aumentar la dificultad y la emoción en la construcción; y 3) Optimización: La mejora continua de las construcciones impulsa el perfeccionismo y el compromiso con el proceso.

Toca el turno al Core Drive 7: *Impredecibilidad y Curiosidad*, traducidos a: 1) Asombro: La posibilidad de descubrir elementos inesperados, o construir intrincadas topografías, genera asombro y mantiene el interés en la construcción, inspirando cambios creativos; 2) Exploración: Los jugadores experimentan la emoción de transformar nuevos espacios y posibilidades dentro del mundo, lo que los impulsa a investigar diferentes áreas y experimentar con su ciudad; y 3) Innovación: La incertidumbre acerca de los resultados de sus experimentos les motiva a probar nuevas ideas y enfoques, fomentando la creatividad y la originalidad.

Finalmente, Core Drive 8: *Evitar la pérdida*, resultando en: 1) Conservación: La posibilidad de que ciertos recursos o elementos desaparezcan motiva a los jugadores a planificar y organizar sus proyectos, minimizando riesgos y maximizando su inversión; 2) Cuidado: Aunque los recursos son ilimitados, existe un compromiso por mantener la calidad y estética de las construcciones, asegurando que cada elemento refleje su visión creativa; y 3) Protección: Los jugadores sienten la necesidad de salvaguardar sus creaciones, dedicando tiempo y esfuerzo para asegurar que su ciudad no se vea dañada o destruida.

Estas *palabras clave* o, *términos valorados*, con los cuales puedan sentirse identificados los estudiantes, les fueron inquiridos indicando que los ordenaran en orden de importancia de acuerdo a la percepción sobre la experiencia de trabajar desde Minecraft; sus respuestas fueron recogidas a través de un cuestionario de salida al término del curso lectivo. El proceso de interpretación de los core drives a través de Minecraft y la determinación de palabras clave descritas en este apartado las compendiamos y presentamos a manera de matriz de coherencia para su fácil entendimiento en la tabla 1 (de elaboración propia).

Las respuestas de los 32 alumnos participantes en el semestre agosto a diciembre 2024 exhiben una marcada variabilidad al determinar las ponderaciones (se les pidió marcar con 1 las palabras clave con la que más se identificarán, y con 8 la de menor afinidad); las respuestas son mostradas en la tabla 2 (elaborada con datos propios; y exhibiendo sólo la primera *palabra clave* por economía de espacio).

**Tabla 1.** Interpretación de los core drives fundando palabras clave

| Descripción                                                          | Descripción tácita                                                           | Representación                           | Aplicación en Minecraft [Modo creativo] (utilizado para el Diseño Urbano)                                                          | Palabras Clave desde Minecraft                                           |
|----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| Core Drive 1<br>Sentido épico y vocación                             | Contribuir a algo más grande que uno mismo, dejar un legado                  | Trasfondo trascendental y vocación clara | Replicar la estructura de una ciudad histórica, construir una metrópoli en miniatura, crear un barrio emblemático                  | <i>Creatividad<br/>Legado<br/>Propósito</i>                              |
| Core Drive 2<br>Desarrollo y realización                             | Sentir progreso y crecimiento personal a través de la maestría y el logro    | Logro y avance                           | Dominar la construcción de diferentes tipos de manzanas, crear patrones urbanos complejos, replicar estilos arquitectónicos        | <i>Pericia<br/>Progreso<br/>Retos</i>                                    |
| Core Drive 3<br>Empoderamiento de la creatividad y retroalimentación | Expresar ideas y visiones únicas, recibir reconocimiento por la originalidad | Coleccionismo y propiedad                | Adaptar la estructura de una ciudad a un nuevo contexto, combinar elementos de diferentes ciudades                                 | <i>Colaboración<br/>Experimentación<br/>Retroalimentación</i>            |
| Core Drive 4<br>Propiedad y posesión                                 | Sentir el orgullo de la propiedad y el control sobre los objetos y logros    | Socialización                            | Construir un barrio personalizado, diseñar espacios con un estilo único, crear una ciudad que refleje la propia identidad          | <i>Apego<br/>Dedicación<br/>Identidad</i>                                |
| Core Drive 5<br>Influencia social y afinidad                         | Formar parte de un grupo, ser reconocido y admirado por los demás            | Status y reconocimiento                  | Crear espacios públicos que fomenten la interacción, diseñar barrios con una atmósfera acogedora, construir edificios emblemáticos | <i>Conexión<br/>Reconocimiento<br/>Comunidad</i>                         |
| Core Drive 6<br>Escasez e impaciencia                                | La emoción de la búsqueda y la anticipación                                  | Autonomía y autoexpresión                | Buscar recursos raros para la construcción, superar desafíos de diseño urbano, descubrir nuevas formas de optimizar la ciudad      | <i>Exclusividad<br/>Limitaciones-<br/>autoimpuestas<br/>Optimización</i> |
| Core Drive 7<br>Impredecibilidad y curiosidad                        | Explorar lo desconocido, descubrir nuevos lugares y posibilidades            | Aleatoriedad y novedad                   | Generar ciudades aleatorias, experimentar con diferentes formas de urbanismo, crear entornos urbanos cambiantes                    | <i>Asombro<br/>Exploración<br/>Innovación</i>                            |
| Core Drive 8<br>Evitar la pérdida                                    | Proteger lo que se ha construido y evitar el fracaso                         | Equidad y justicia                       | Crear sistemas de seguridad para la ciudad, diseñar estructuras resistentes a desastres                                            | <i>Conservación<br/>Cuidado<br/>Protección</i>                           |

**Tabla 2.** Importancia percibida sobre afinidad, o no, a las palabras clave

|    |                |                |                |                |                |                |                |                |
|----|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 1  | 1 Creatividad  | 1 Conexión     | 1 Exclusividad | 1 Asombro      | 2 Pericia      | 2 Conservación | 3 Apego        | 4 Colaboración |
| 2  | 1 Colaboración | 2 Pericia      | 3 Conexión     | 4 Creatividad  | 5 Apego        | 6 Asombro      | 7 Exclusividad | 8 Conservación |
| 3  | 1 Asombro      | 2 Apego        | 3 Creatividad  | 4 Colaboración | 5 Exclusividad | 6 Conexión     | 7 Conservación | 8 Pericia      |
| 4  | 1 Creatividad  | 2 Asombro      | 3 Colaboración | 4 Pericia      | 5 Exclusividad | 6 Conexión     | 7 Apego        | 8 Conservación |
| 5  | 1 Conexión     | 1 Exclusividad | 1 Conservación | 2 Apego        | 3 Creatividad  | 3 Asombro      | 4 Pericia      | 4 Colaboración |
| 6  | 1 Pericia      | 2 Conexión     | 3 Colaboración | 4 Asombro      | 5 Exclusividad | 6 Apego        | 7 Conservación | 8 Creatividad  |
| 7  | 1 Creatividad  | 1 Colaboración | 1 Apego        | 1 Conexión     | 1 Asombro      | 2 Pericia      | 2 Conservación | 4 Exclusividad |
| 8  | 1 Creatividad  | 1 Conexión     | 1 Exclusividad | 2 Colaboración | 2 Conservación | 3 Pericia      | 4 Asombro      | 5 Apego        |
| 9  | 1 Creatividad  | 1 Pericia      | 1 Colaboración | 1 Apego        | 1 Conexión     | 1 Exclusividad | 1 Asombro      | 1 Conservación |
| 10 | 2 Creatividad  | 2 Colaboración | 2 Conexión     | 2 Exclusividad | 3 Apego        | 3 Asombro      | 3 Conservación | 4 Pericia      |
| 11 | 1 Pericia      | 1 Colaboración | 1 Apego        | 1 Asombro      | 2 Creatividad  | 2 Conservación | 3 Conexión     | 3 Exclusividad |
| 12 | 1 Creatividad  | 1 Pericia      | 1 Colaboración | 1 Apego        | 1 Conexión     | 1 Exclusividad | 1 Asombro      | 1 Conservación |
| 13 | 1 Colaboración | 1 Conexión     | 2 Asombro      | 3 Exclusividad | 5 Creatividad  | 5 Conservación | 6 Pericia      | 6 Apego        |
| 14 | 1 Creatividad  | 1 Pericia      | 1 Colaboración | 1 Apego        | 1 Conexión     | 1 Exclusividad | 1 Asombro      | 1 Conservación |
| 15 | 1 Creatividad  | 1 Pericia      | 1 Conexión     | 1 Asombro      | 2 Exclusividad | 3 Colaboración | 3 Apego        | 4 Conservación |
| 16 | 2 Asombro      | 5 Apego        | 7 Conservación | 8 Creatividad  | 8 Pericia      | 8 Colaboración | 8 Conexión     | 8 Exclusividad |
| 17 | 1 Pericia      | 1 Colaboración | 1 Conexión     | 1 Conservación | 3 Creatividad  | 4 Apego        | 4 Exclusividad | 5 Asombro      |
| 18 | 1 Creatividad  | 2 Pericia      | 3 Asombro      | 4 Conexión     | 5 Colaboración | 6 Apego        | 7 Exclusividad | 8 Conservación |
| 19 | 1 Creatividad  | 2 Exclusividad | 3 Asombro      | 4 Pericia      | 5 Colaboración | 6 Conexión     | 7 Conservación | 8 Apego        |
| 20 | 1 Creatividad  | 1 Apego        | 1 Conexión     | 1 Asombro      | 2 Pericia      | 3 Colaboración | 3 Exclusividad | 3 Conservación |
| 21 | 1 Conexión     | 2 Conservación | 3 Apego        | 4 Creatividad  | 5 Asombro      | 6 Exclusividad | 7 Pericia      | 8 Colaboración |
| 22 | 4 Exclusividad | 5 Pericia      | 8 Colaboración | 9 Creatividad  | 9 Apego        | 9 Conexión     | 9 Asombro      | 9 Conservación |
| 23 | 1 Creatividad  | 1 Colaboración | 1 Apego        | 1 Conexión     | 1 Conservación | 2 Pericia      | 2 Asombro      | 3 Exclusividad |
| 24 | 2 Apego        | 2 Asombro      | 2 Conservación | 3 Pericia      | 4 Creatividad  | 4 Conexión     | 5 Colaboración | 5 Exclusividad |
| 25 | 1 Pericia      | 2 Creatividad  | 2 Asombro      | 4 Apego        | 6 Colaboración | 6 Conexión     | 6 Exclusividad | 6 Conservación |
| 26 | 1 Creatividad  | 2 Colaboración | 2 Asombro      | 5 Pericia      | 6 Conexión     | 6 Exclusividad | 7 Apego        | 7 Conservación |
| 27 | 7 Pericia      | 7 Exclusividad | 8 Creatividad  | 8 Colaboración | 8 Apego        | 8 Conexión     | 8 Asombro      | 8 Conservación |
| 28 | 1 Pericia      | 1 Asombro      | 2 Creatividad  | 3 Colaboración | 5 Exclusividad | 6 Apego        | 6 Conexión     | 6 Conservación |
| 29 | 1 Creatividad  | 1 Pericia      | 1 Apego        | 1 Asombro      | 1 Conservación | 2 Exclusividad | 3 Colaboración | 3 Conexión     |
| 30 | 1 Creatividad  | 2 Exclusividad | 3 Asombro      | 4 Pericia      | 5 Colaboración | 6 Conexión     | 7 Conservación | 8 Apego        |
| 31 | 7 Exclusividad | 8 Creatividad  | 8 Pericia      | 8 Colaboración | 8 Apego        | 8 Conexión     | 8 Asombro      | 8 Conservación |
| 32 | 1 Creatividad  | 2 Apego        | 2 Exclusividad | 4 Pericia      | 4 Asombro      | 5 Colaboración | 6 Conservación | 7 Conexión     |

Las tendencias generales descubiertas indican el siguiente balance: La Creatividad, la Conexión y la Colaboración son los elementos más valorados por los participantes, al aparecer constantemente en las primeras posiciones (1 o 2), lo que refleja un fuerte deseo de crear espacios urbanos que no solo sean funcionales, sino también significativos. En el contexto de Minecraft, la creatividad es la herramienta esencial para la construcción de mundos virtuales que reflejan ideales, sueños y aspiraciones, lo que se alinea con los imaginarios urbanos que, en la vida real, construyen la identidad de las ciudades (cfr. Silva, 2006). El deseo de Conexión y Colaboración sugiere que los jugadores no solo buscan el mencionado resultado estético o funcional, sino también un proceso ampliamente participativo que refuerza los lazos comunitarios, valorando las dinámicas sociales y el trabajo en equipo, tal como ocurre en la creación y evolución de las ciudades reales, donde la interacción y el trabajo colectivo son fundamentales para el crecimiento urbano.

Por otro lado, el Apego y la Pericia, que también se destacan al aparecer frecuentemente en posiciones cercanas al 1, reflejan el vínculo emocional de los jugadores con las construcciones que crean. Este fenómeno puede asociarse a cómo las personas desarrollan imaginarios urbanos en relación con su entorno cercano. En las ciudades reales, las personas desarrollan un sentido de pertenencia e identidad ligado a los espacios que habitan, como casas, barrios o parques. De manera similar, en Minecraft, los jugadores no solo buscan expresar su creatividad, sino también apropiarse del espacio y perfeccionar sus habilidades en la construcción, lo que va más allá de la simple edificación, reflejando un proceso de dominio sobre lo creado. Este apego también se alimenta de la noción de apropiación urbana, que implica una conexión emocional e identificación con los espacios urbanos.

Los valores asociados con la Conservación y la Exclusividad aparecen con frecuencia en las últimas ponderaciones, lo que apunta que estos aspectos no son prioritarios para la mayoría de los encuestados. En algunas ciudades reales, la exclusividad de ciertos espacios está ligada a su valor simbólico o económico, pero en Minecraft, donde la creación es ilimitada, la exclusividad pierde relevancia a favor de la creatividad colectiva. Por otro lado, la conservación del entorno es un principio que puede activarse cuando los jugadores sienten que su espacio es vulnerable o está en riesgo, activando comportamientos de protección y cuidado.

Algunos participantes no iniciaron con el 1 como su opción más valorada, sino que empezaron en la siguiente ponderación, como el 2, 4, o incluso 7. Esto sugiere una mayor divergencia en la forma en que cada participante percibe la importancia de las diferentes categorías desde su propio y particular imaginario, lo que refleja diversidad en las prioridades de los encuestados. Además, aquellos que omiten el 1 pueden estar proporcionando un rango más equilibrado, en lugar de sobrestimar un único aspecto.

Finalmente, de las personas que únicamente asignaron puntuaciones utilizando el 7 y el 8, podríamos interpretarlo como una falta de interés o menor vinculación con ciertos valores, considerándolos posiblemente irrelevantes para su experiencia.

## Conclusiones

Minecraft, como plataforma de construcción virtual, actúa como un potente laboratorio desde donde explorar los imaginarios urbanos, permitiendo a los jugadores crear no solo espacios físicos dentro de un mundo virtual, sino también dar forma a sus deseos, miedos y aspiraciones sociales. A través de la gamificación

educativa, el juego fomenta un aprendizaje activo y el desarrollo continuo de habilidades constructivas. El modelo Octalysis ayuda a entender la forma en que factores como la creatividad, la conexión social, la colaboración, el desafío y la autonomía se activan en este contexto de construcción colectiva, revelándose como algunas de las principales motivaciones subyacentes.

Los resultados muestran que los jugadores valoran enormemente la creatividad, la conexión y la colaboración, destacando su deseo de crear espacios urbanos no solo funcionales y estéticamente atractivos, sino también generar experiencias compartidas que fortalezcan los lazos sociales enriquecedores a través del juego. La creatividad se convierte así en una recia herramienta para moldear mundos que reflejan ideales y aspiraciones, mientras que la conexión y la colaboración subrayan la importancia del trabajo colectivo para el desarrollo personal, así como de las comunidades.

El apego y la pericia también son significativos, reflejando un vínculo emocional profundo con las construcciones creadas, similar al sentido de pertenencia e identidad que las personas desarrollan en la ciudad real. Conceptos como la conservación y la exclusividad, aunque menos valorados, dejan sentirse en los imaginarios urbanos. En Minecraft, la exclusividad pierde protagonismo frente a la creatividad y el trabajo colectivo, pero aún puede motivar a los jugadores a crear algo único. La escasez, tanto autoimpuesta como percibida, aumenta la motivación, alentando a los jugadores a optimizar, crear algo exclusivo y desafiar a sí mismos en sus construcciones.

La impredecibilidad y la curiosidad propulsan la exploración de nuevas formas de construir y habitar. En Minecraft, los jugadores experimentan con materiales y estructuras, lo que refleja el proceso de innovación y transformación constante.

En conclusión, el uso de Minecraft se avizora como un singular espacio de experimentación y creación continua que refleja las dinámicas de los imaginarios urbanos a través de la gamificación. Al integrar los motores de motivación del modelo Octalysis, se observa cómo la creatividad, la conexión, la colaboración, el desafío y la autonomía, potencian tanto la experiencia de juego como el aprendizaje activo, facilitando la transformación constante de los espacios urbanos. Este enfoque no solo permite experimentar y potenciar la creación de ciudades virtuales, sino que también promueve y coadyuva a convertirse en un espacio de reflexión social y personal, empujando una evolución continua de los espacios urbanos, tanto en el mundo real como en el virtual, tutelados desde las actividades académicas.

## Referencias

- Chou, Yu-kai (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Recuperado en <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:60502123>
- Ramírez C., José Luis (2014). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. México: Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C.V.
- Sáez Soro, Emilio (2013). "Estrategias y subversión de los juegos en red". En *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la ludification* (Carlos A. Scolari, Editor). Barcelona: Col·leccio Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Silva, Armando (2006 [1992]). *Imaginarios urbanos*. Colombia: Arango editores.
- Teixes Argilés, Ferran (2014). *Gamificación: conceptos y aplicaciones*. Barcelona: Editorial UOC.

Treviño Aldape, Abiel (2023). *Crónica de una topomorfo-génesis forjada desde Minecraft*. Leteo (ISSN 2954-3517): Revista de investigación y producción en humanidades, 4(8), 164–174. Recuperado de <https://revistascientificas.uach.mx/index.php/leteo/article/view/1294>

