

CREACIÓN DE UN PROTOTIPO Y TEST DE UNA APLICACIÓN PARA LA GAMIFICACIÓN DE LA VISITA AL GEOPARQUE DE ARARIPE (CEARÁ - BRASIL)

*Dackson Pereira
Instituto Federal de Ceará
Crato, Brasil
Kiev Santos da Gama
Carla Borba da Mota Silveira
Itamar Dias e Cordeiro
Universidade Federal de Pernambuco
Recife, Brasil*

La gamificación es el uso de la mecánica, la estética y el pensamiento de juegos virtuales para relacionar personas, motivar acciones y resolver problemas. Teniendo en cuenta su potencial de aplicación en el sector del turismo, el presente estudio describe un proceso de elaboración de un prototipo y testeo de la aplicación para proporcionar una experiencia gamificada al visitar el Geoparque Araripe (Ceará, Brasil). A partir del framework propuesto por Werbach & Hunter (2012) para la concepción de experiencias gamificadas, se desarrolló una aplicación para smartphones con Sistema Operativo (SO) Android Kit Kat o superior. El mismo fue puesto a disposición de los visitantes del Geoparque Araripe, quienes luego respondieron un cuestionario con 22 ítems divididos en 5 categorías (perfil, utilidad percibida, compatibilidad con el lugar, intención de uso y diversión percibida). Después del análisis de los datos, fue posible observar que los participantes tuvieron una buena percepción de la aplicación, lo que sugiere que la misma es capaz de contribuir a maximizar la experiencia de los visitantes del Geoparque.

PALABRAS CLAVE: Turismo, gamificación, aplicación, Geoparque Araripe.