



Gamificación: Caso de éxito en contexto de formación empresarial – emtelco

Luis Fernando Ospina Espinosa

Organiza



Apoya



Gestión del Aprendizaje

- Nuestra naturaleza
- Público joven (75% menor a 35 años)
- Blended Learning (e-learning)
- Rutas de aprendizaje inicial (Entre 3 a 30 días)
- Moodle: Aliado estratégico

esencial
by emtelco

ENCUENTRO COMUNIDAD

moodle
Medellín



GAMIFICACIÓN

Un juego de estrategia

- Alineamos todas las partes alrededor de qué es gamificar
- Definir una metodología (Responsables, actividades, tiempos, entregables)



ENCUENTRO COMUNIDAD

moodle
Medellín



¿Por qué gamificación?

- Motivar
- Conectar
- Crear experiencias memorables
- Potenciar el compromiso
- ***Generar aprendizaje significativo***

ENCUENTRO COMUNIDAD



Lo que ha marcado la diferencia

- Pedagogía sólida
- Storytelling envolvente
- Mecánicas y dinámicas de juego
- Cocreación desde el inicio

ENCUENTRO COMUNIDAD

moodle
Medellín



Herramientas de Moodle



Bloque Game

Niveles, puntos,
ranking



STASH

Objetos ocultos,
canje de premios



Filter codes

Personalización
de la experiencia



Certificados

Logros,
reconocimiento

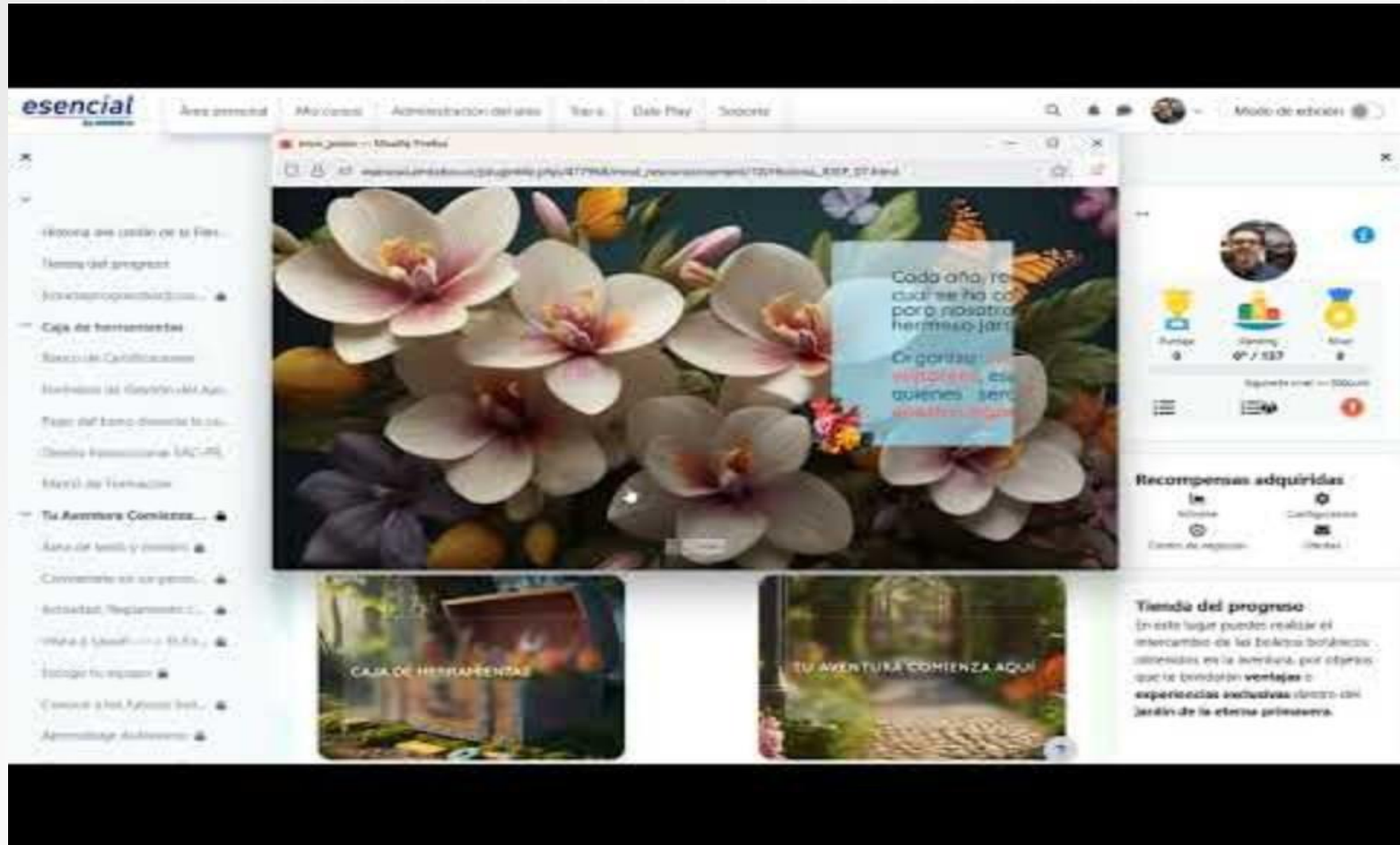
ENCUENTRO COMUNIDAD



Caso: Jardín de la eterna primavera



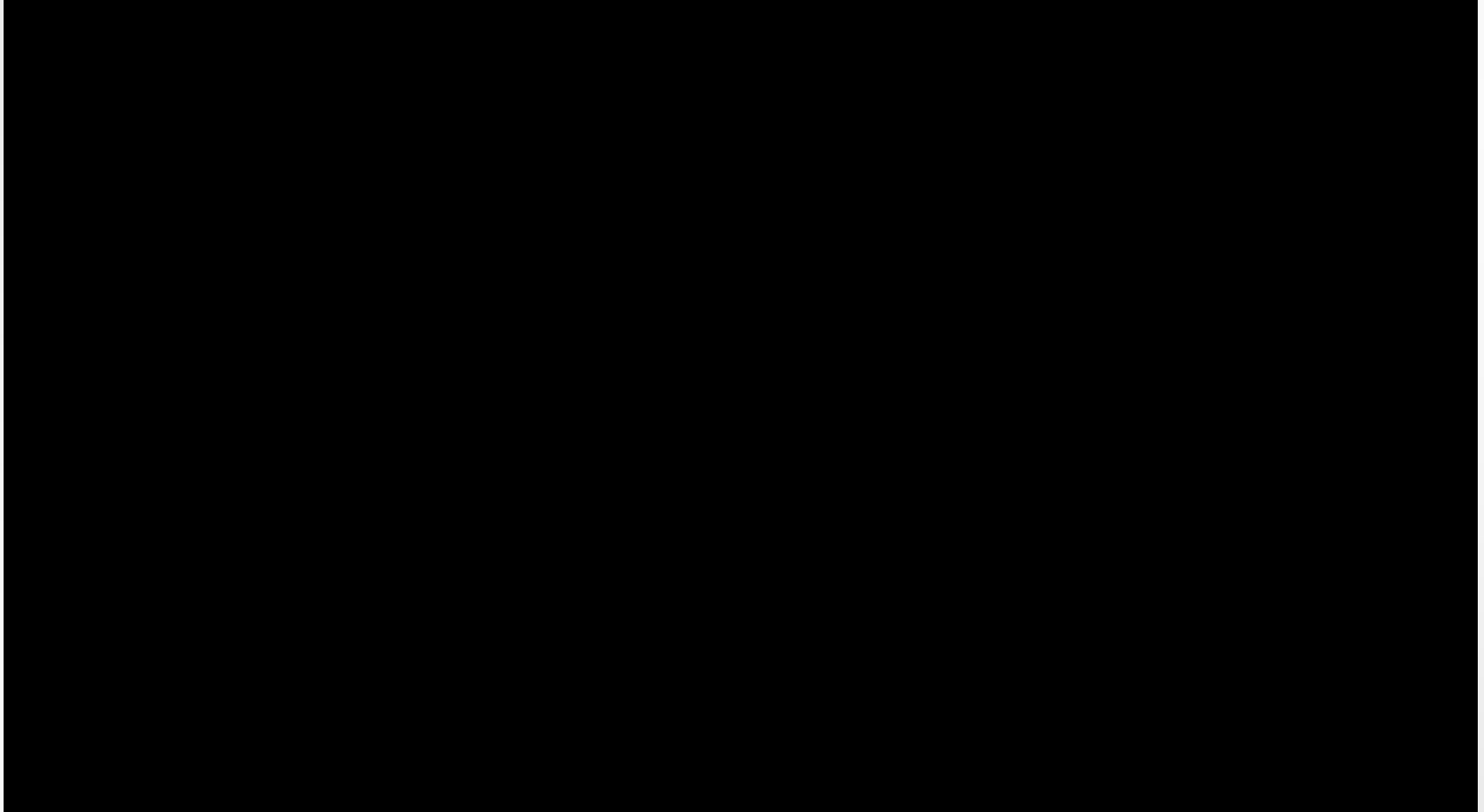
Storytelling



Diseño tecnopedagógico

5	6	7	Modalidad				Objetivos
			Bimodal	Virtual	Presencial	Total	
8	Itinerario Misión N°1	0,25				0,25	OBJETIVO ESPECÍFICO: Definir y encuadrar los requisitos para el desarrollo de la ruta de aprendizaje inicial. OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Registrar el Rut y los datos personales/Conocer la estructura organizacional de Inteltelco y Tuya/los valores y filosofía institucional/ Identificar y revisar el glosario financiero/Conocer el modelo de relacionamiento que manejamos en la línea para generar momentos memorables por medio de la amabilidad/Explorar generalidades del mundo financiero y de los algunos productos de Tuya.
9	Acción [Narrativa] - Conexión - Atención Ayente - El servicio está en tus manos	1		2		3	
10	Mundo financiero	0,5				0,5	
11	Glosario financiero	0,5				0,5	
12	Ir diferencia de tarjeta marca privada y con franquicia			0,25		0,25	
13	Como se adquiere la tarjeta de crédito MasterCard? (CATT-TMK-Online)	0,5				0,5	
14	Características y Beneficios del Producto Tarjeta Mastercard (ecosistema)	1				1	
15	Beneficios adicionales Mastercard	0,25				0,25	
16	Open House TMK y Openahouse CATT	1				1	
17	Perfiles Tuya	0,5				0,5	
18							
19	Carta de navegación	0,25				0,25	

Elementos de la gamificación



Elementos de la gamificación



ENCUENTRO COMUNIDAD

moodle
Medellín



Verbatims

“Lo didáctico y práctico que puede llegar a ser, permite competir con los demás y con uno mismo haciendo que la necesidad de obtener conocimientos sea primordial”

“Todo el proceso fue muy dinámico y creaba el interés de continuar con cada actividad siempre a la espera de como seria el siguiente modulo”

ENCUENTRO COMUNIDAD



***“No gamificamos para
entretener, gamificamos
para transformar.”***

ENCUENTRO COMUNIDAD



E N C U E N T R O C O M U N I D A D



¡Gracias!

Organiza



Apoya



emtelco