

Encuentro Comunidad



# Gamifica: una experiencia UdeMedellín

Marcela Palacio Ortiz

Coordinadora Competencias Digitales

Organiza:



**UNIVERSIDAD CES**  
Un compromiso con la excelencia



**Universidad  
de Medellín**  
Ciencia y Libertad



# La gamificación

La gamificación como estrategia didáctica, permite incluir elementos propios del juego (retos, recompensas, puntos...) a escenarios educativos para fomentar el aprendizaje a través de la interacción, la motivación y la participación, entre otros.



# ¿Por qué gamificar?



- Motiva al estudiante
- Aumenta su compromiso con el proceso
- Diversifica la experiencia de aprendizaje
- Favorece la participación y la autonomía
- Construcción vs asimilación de conceptos

# El proyecto

**2018-** Formulación del proyecto, borradores, planeación

**2019-** Diseño metodológico y construcción de MOOC

**2021-** Lanzamiento oficial 7 de octubre

**2023-** Potenciamos sus funcionalidades gamificadas

*“Aprendemos mejor y trabajamos mejor si disfrutamos lo que estamos haciendo. Pero divertido no tiene que significar que sea fácil.”*

-- Seymour Papert



UVirtual Abierta es resultado de un equipo interdisciplinario de trabajo

# UVirtual Abierta

---



Gamificación a nivel de plataforma, compuesta de:

- Área personal con Avatares
- Puntos acumulables
- Ranking
- UVits y beneficios
- Logros

Total **17 MOOC publicados**

# MOOC a la UdeMedellín

Cada MOOC en UVirtual Abierta está compuesto por recursos como:

- Videos
- Interactivos
- Infografías
- Actividades autogestionables
- Retos



# ¡Haz parte de la experiencia!



Escanea el QR y  
participa para  
ganar premios



NIVEL  
1



NOVATO

# Pregunta 1

Los siguientes NO son beneficios de la gamificación en la educación

- A. Motivación y compromiso
- B. Repetición y memorización
- C. Diversidad e innovación
- D. Participación y disertación







AVANZADO

# Pregunta 2

¿Cuáles son los elementos que componen la gamificación en UVirtual Abierta?

- A. Puntos, actividades e interacción.
- B. Insignias, Avatares y logros.
- C. Puntos, Avatares y UVits.
- D. Niveles, Avatares y logros.



MAESTRO

# Pregunta 3

¿Cuántos MOOC se encuentran disponibles en la plataforma UVirtual Abierta?

A. 17

B. 15

C. 20

D. 19



# Gracias por participar

¡Explora nuestra plataforma!

Ingresa a **[uvirtualabierta.udemedellin.edu.co](https://uvirtualabierta.udemedellin.edu.co)** y crea una cuenta para disfrutar de los MOOC disponibles.

- Si te registras y nos envías un correo a [uvirtual@udemedellin.edu.co](mailto:uvirtual@udemedellin.edu.co) con tu nombre de usuario, ¡te obsequiaremos UVits adicionales!



¡Gracias!

Organiza:



**UNIVERSIDAD CES**  
Un compromiso con la excelencia



**Universidad  
de Medellín**<sup>®</sup>  
Ciencia y Libertad



BambuCo