

## **DISEÑO DE VIDEOJUEGOS PARA DINAMIZAR EL PROCESO DE INDUCCIÓN EN LA EMPRESA DIDÁCTICA SDIP S.A.S**

### **DESIGN OF VIDEO GAMES TO IMPROVE THE INDUCTION PROCESS IN THE EDUCATIONAL ENTERPRISE SDIP S.A.S**

*Calderón Cruz Sandra Carolina <sup>(1)</sup> Cano Linares Paula Vanessa <sup>(2)</sup>, Herrera Córdoba Marisol <sup>(3)</sup>  
Castillo Carvajal Elisabeth Cristina <sup>(4)</sup> Garay Forero Diego Albeiro <sup>(5)</sup>, Arévalo Hernández Franklin  
Giovanni <sup>(6)</sup>*

1. Gestión de Talento Humano, Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). Aprendiz. Centro de Gestión Administrativa. GICGA, Bogotá, Colombia. [sccalderon@misena.edu.co](mailto:sccalderon@misena.edu.co)
2. Gestión de Talento Humano, Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). Aprendiz. Centro de Gestión Administrativa. GICGA, Bogotá, Colombia. [pvcano2@misena.edu.co](mailto:pvcano2@misena.edu.co)
3. Gestión de Talento Humano, Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). Aprendiz. Centro de Gestión Administrativa. GICGA, Bogotá, Colombia. [mherreracordoba@misena.edu.co](mailto:mherreracordoba@misena.edu.co)
4. Psicóloga Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). Instructor. Centro de Gestión Administrativa. GICGA, Bogotá, Colombia. [eccastilloc@misena.edu.co](mailto:eccastilloc@misena.edu.co)
5. Administrador Deportivo, Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). Instructor. Centro de Gestión Administrativa. GICGA, Bogotá, Colombia. [diealb.garay@misena.edu.co](mailto:diealb.garay@misena.edu.co)
6. Administrador de Empresas Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA). Instructor Investigador. Centro de Gestión Administrativa. GICGA, Bogotá, Colombia. [frankgio@misena.edu.co](mailto:frankgio@misena.edu.co)

---

### **RESUMEN**

El Centro de Gestión Administrativa (CGA) del SENA tiene como estrategia para desarrollar la formación por proyectos en los programas de Gestión de Talento Humano (GTH) las Empresas Didácticas (ED). En el 2017 se inicia un acercamiento a la Gamificación dentro de la empresa didáctica SDIP S.A.S, con el objetivo de fortalecer habilidades y capacidades que poseen los aprendices para apoyar dichos procesos.

La inducción como procedimiento de Gestión de Talento Humano juega un papel fundamental en la comprensión y el buen funcionamiento de la estrategia de empresa didáctica, después de utilizar diferentes metodologías para lograr que los aprendices adquieran los resultados esperados se evidencio la necesidad de buscar una alternativa llamativa y dinámica teniendo en cuenta el avance tecnológico y los requerimientos

especiales que el proyecto formativo exige. Por lo anterior se empezó a diseñar un videojuego basado en los conocimientos básicos que deben tener sobre la empresa.

El objetivo del presente proyecto es reforzar por medio de la Gamificación, el proceso de inducción en la empresa didáctica SDIP S.A.S, iniciando con el diseño y desarrollo de un videojuego, apoyándose en la automatización y sistematización.

Esta Gamificación fue elaborada bajo herramientas como el paquete de Microsoft Office Versión 2016 y en diferentes plataformas tecnológicas que apoyan la creación de videojuegos y teniendo en cuenta los parámetros de la empresa didáctica, para así obtener como resultado el desarrollo de esquemas de inducción de una forma más dinámica e interactiva, buscando la participación activa de los colaboradores dentro de estos procesos. Inicialmente se presentan los antecedentes de la recopilación de información y las actividades que se han llevado a cabo para el diseño de los videojuegos, los resultados obtenidos hasta el momento y se concluye con la proyección de actividades para su implementación.

**Palabras Claves:** Automatización, Empresa Didáctica, Gamificación, Herramientas, Inducción, Sistematización y Videojuegos.

### **ABSTRACT**

SENA Administrative Management Center (AMC) has the didactic companies as a strategy to develop the training by projects in the Human Talent Management program. In 2017, an approach to Gamification was started within the SDIP S.A.S didactic company, with the aim of strengthen skills and abilities in the apprentices to support them in that program.

Induction as a Human Talent Management procedure plays a fundamental role in the understanding and good functioning of the didactic company strategy; after using different methodologies to get the apprentices to acquire the expected results, the need to look for a striking and dynamic alternative was evidenced, taking into account the technological progress and the special requirements that the training project demands. Therefore, we started to design a videogame based on the basic knowledge that the apprentices should have about the company.

The objective of this project is to reinforce, through Gamification, the induction process in SDIP S.A.S didactic company, starting with the design and development of a video game, based on automation and systematization. This Gamification was developed under tools such as Microsoft Office Suite 2016 and in different technological platforms that support the creation of videogames and taking into account the parameters of the didactic company, in order to obtain as a result the development of induction schemes in a way more dynamic and interactive, seeking the active participation of collaborators within these processes.

Initially, it is presented the antecedents of the information collected and the activities that have been carried out for the design of the videogames, the results obtained so far and the conclusion of the projection of activities for their implementation.

**Keywords:** Automation, Didactic Enterprise, Gamification, Tools, Induction, Systematization and Videogames

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente artículo dará a conocer la metodología para el diseño del Videojuego en la Empresa didáctica SDIP SAS, asociada al proyecto de formación “IMPLEMENTACIÓN DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN SISTEMATIZADOS Y AUTOMATIZADOS EN GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO A PYMES Y AMBIENTES SIMULADOS, CON POLÍTICAS Y NORMATIVAS VIGENTES”.

Los videojuegos fueron elaborados bajo el paquete de Microsoft Office Versión 2016 y herramientas tecnológicas, comprendiendo en una serie de preguntas relacionadas directamente con información de la empresa didáctica, teniendo como objetivo dinamizar Y reforzar los procesos de inducción, los cuales pretenden mejorar las habilidades y competencias de los aprendices, sirviendo como apoyo para el fortalecimiento de los demás procesos.

Con este proyecto se pretende beneficiar a la comunidad de SDIP S.A.S, por medio de la implementación del videojuego siendo este una herramienta interactiva de fortalecimiento en el aprendizaje continuo, desarrollando el potencial de cada aprendiz, su compromiso y sentido de pertenencia con la empresa didáctica. Se podrá evidenciar el avance significativo que se obtuvo en cada uno de los procesos que componen la Gestión del Talento Humano, en especial el proceso de inducción debido a que este fue el precursor donde se implementó y desarrolló el videojuego como estrategia de refuerzo hacia las habilidades y conocimientos que presentan los aprendices, con respecto al papel que desempeña este dentro de la empresa didáctica.

## 2. METODOLOGÍA

La metodología utilizada para la obtención de información se realiza mediante la adopción de estudio de casos, en el cual se implementó la

metodología de observación directa y experimentación en el procedimiento de inducción que conforma la empresa didáctica SDIP SAS, por lo cual esta metodología se enfoca desde la perspectiva de la investigación aplicada. Se busca equilibrar el manejo de la adquisición de conocimientos con la divulgación del mismo, por ello se pretende encontrar las dificultades que no permitieron continuar con los primeros diseños implementados.

Para el desarrollo de este proyecto se realizaron las siguientes actividades:

- En la primera fase se inició con la identificación de las inconformidades que presentaban los aprendices frente a las estrategias que se manejaban para el procedimiento de inducción, por lo cual se generó la necesidad de darle un cambio a la forma de ejecución.
- En la segunda fase se inició la búsqueda de las herramientas tecnológicas apropiadas para poder dar desarrollo a las iniciativas planteadas, se procede a indagar sobre las facilidades y practicidad que ofrece Microsoft office (PowerPoint) ya que se tuvo en cuenta

- que es una de las plataformas más utilizada por los aprendices.
- En la tercera fase se diseñaron los primeros videojuegos los cuales fueron realizados para apoyar las actividades dinámicas dentro de la sección del proyecto formativo.
- En la cuarta fase se inicia el desarrollo del videojuego en la plataforma (Stencyl) con el fin de potencializar las actividades y estrategias del procedimiento de inducción, resaltando la funcionalidad que presenta la aplicación debido a su fácil accesibilidad (plataforma gratuita), permitiendo su implementación y de esta manera lograr captar el interés de los aprendices de manera dinámica hacía el procedimiento de inducción.

En el SENA se utiliza el ciclo de mejora continua PHVA de manera institucional razón por la cual los pasos que se llevan a cabo en el presente proyecto son:

**Tabla 1.** Estudio de caso por medio del ciclo de mejora continua (PHVA).

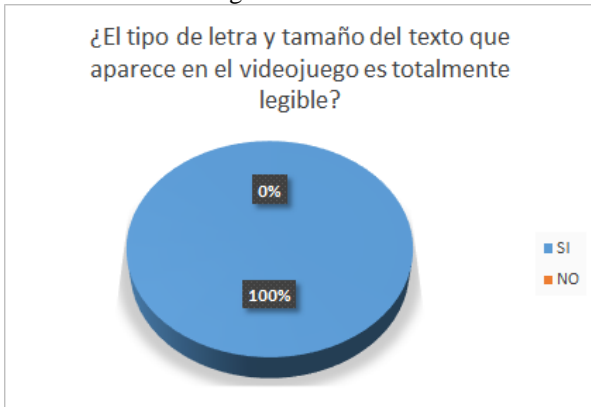
FASE	ACTIVIDAD	FECHA
PLANEAR	Se identifica la necesidad de fortalecer y apoyar los procesos de inducción dentro de la empresa didáctica SDIP S.A.S, por medio de estrategias dinámicas para la apropiación de estos procesos.	Cuarto trimestre del 2017 y Segundo trimestre del 2018.
HACER	Diseño de videojuegos como herramienta de fortalecimiento para la mejora de los conocimientos de los aprendices con respecto a la inducción, promoviendo la participación activa en las actividades.	Tercer trimestre del año 2018 - mes de julio.
VERIFICAR	A través del método de observación directa se identifica la respuesta que tienen los aprendices y el nivel de participación que se genera	Tercer trimestre del 2018

	por medio de la estrategia de implementación de los videojuegos, inicialmente enfocados al desarrollo del proceso de inducción.	
ACTUAR	Se establecen estrategias de mejora frente al diseño de los videojuegos como fortalecimiento en los procesos que componen la Gestión de Talento Humano. Profundizando en el contenido y desarrollo de los videojuegos, y así reforzar los conocimientos adquiridos por parte de los aprendices.	Cuarto trimestre del 2018

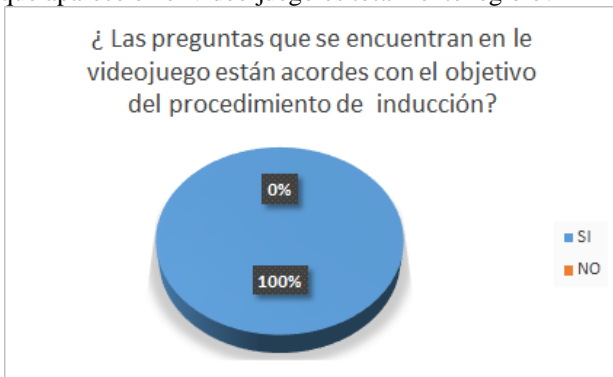
Se identifica cual es la percepción de 50 aprendices que hacen parte de la empresa didáctica SDIP S.A.S frente al contenido y elementos estéticos del videojuego para generar las mejoras frente éstas de acuerdo a una encuesta aplicada

## 2.1 Análisis de Datos Cuantitativos

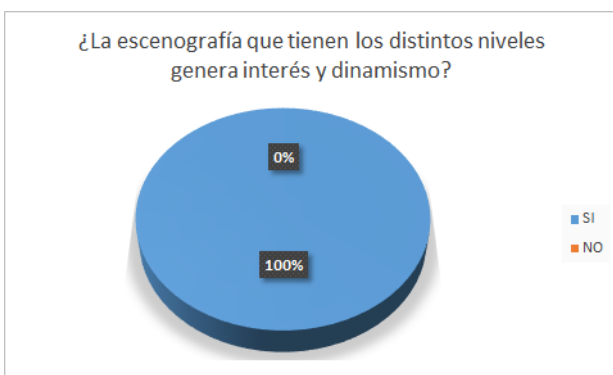
Los resultados que se obtuvieron de acuerdo a la encuesta fueron los siguientes:



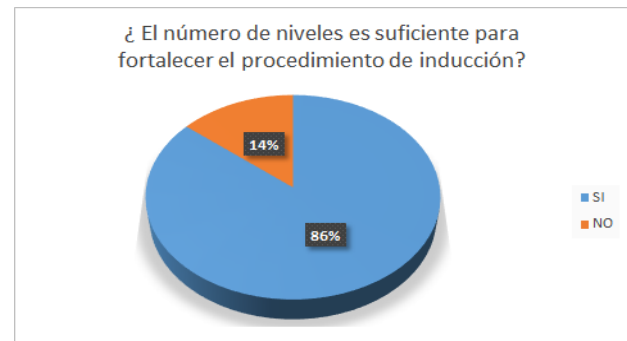
**Figura 1.** Pregunta ¿El tipo de letra y tamaño del texto que aparece en el vídeo juego es totalmente legible?



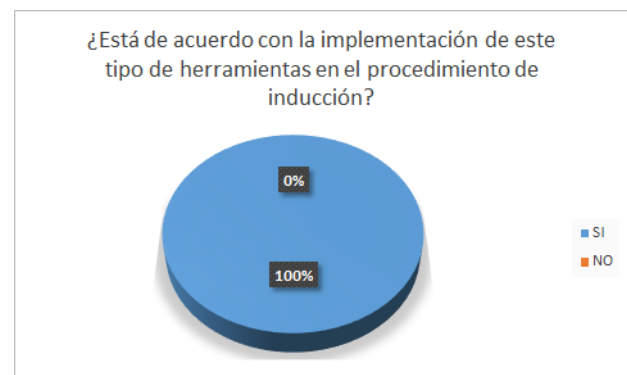
**Figura 2.** Pregunta ¿Las preguntas que se encuentran en el videojuego están acordes con el objetivo del procedimiento de inducción?



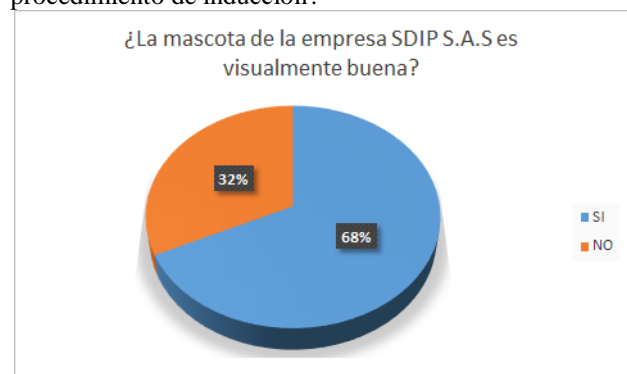
**Figura 3.** Pregunta ¿La escenografía que tienen los distintos niveles genera interés y dinamismo?



**Figura 4.** Pregunta ¿El número de niveles es suficiente para fortalecer el procedimiento de inducción?



**Figura 5.** Pregunta ¿Está de acuerdo con la implementación de este tipo de herramientas en el procedimiento de inducción?



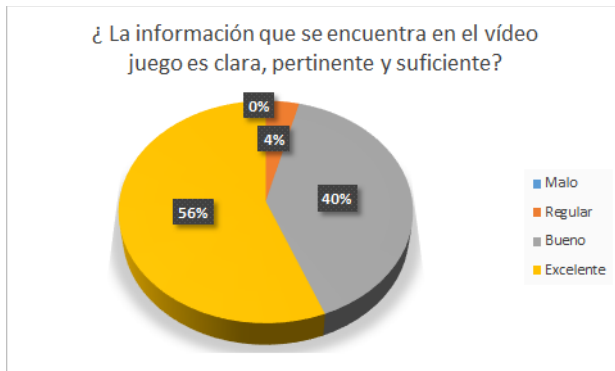
**Figura 6.** Pregunta ¿La mascota de la empresa SDIP S.A.S es visualmente buena?



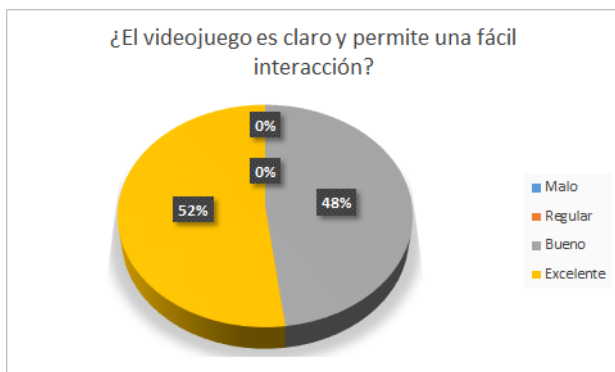
**Figura 7.** Pregunta ¿La música es apropiada de acuerdo al contexto del videojuego?



**Figura 10.** Pregunta ¿La puntuación del videojuego está acorde con los distintos niveles y su recorrido?



**Figura 8.** Pregunta ¿La información que se encuentra en el vídeo juego es clara, pertinente y suficiente?



**Figura 9.** Pregunta ¿El videojuego es claro y permite una fácil interacción?

**Tabla 2.** Aprendices encuestados en la empresa didáctica SDIP S.A.S

Oficinas	Aprendices encuestados	Total aprendices
69206	5	19
69217	5	28
69222	5	29
69227	5	15
69230	5	20
69231	5	20
69232	4	23
69237	4	27
69241	4	30
69242	4	31
69248	4	32

## 2.2 Análisis de Datos Cualitativos

- ¿El tipo de letra y tamaño del texto que aparece en el vídeo juego es totalmente legible?

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede observar que el tipo de letra y tamaño del texto que fue utilizado en el videojuego, refleja una clara interpretación y es legible hacía el jugador.

- ¿Las preguntas que se encuentran en el videojuego están acordes con el objetivo del procedimiento de inducción?

Gracias a los resultados obtenidos, se evidencia que cada una de las preguntas cumple con el objetivo principal que es reforzar y fortalecer el procedimiento de inducción, realizando preguntas básicas y sencillas sobre este procedimiento que hace parte de la empresa didáctica SDIP S.A.S.

- ¿La escenografía que tienen los distintos niveles genera interés y dinamismo?

Conforme a los resultados obtenidos, se evidencia que la escenografía implementada para los diferentes

niveles del videojuego, generó interés y dinamismo por parte de los aprendices, ya que se presentan diferentes e interesantes tipos de maquetas o fondos.

- ¿El número de niveles es suficiente para fortalecer el procedimiento de inducción?

Mediante los resultados presentados, se evidencia con un 86% de respuesta SI, que a los aprendices les parece que los 6 niveles son suficientes para fortalecer dicho procedimiento, mientras que con un 14% de respuesta NO, destacan la necesidad de aumentar la cantidad de niveles para el refuerzo y fortalecimiento del procedimiento de inducción.

- ¿Está de acuerdo con la implementación de este tipo de herramientas en el procedimiento de inducción?

Por medio de los resultados obtenidos se destaca la importancia de implementar este tipo de herramientas para el fortalecimiento de los procedimientos de inducción, por parte de los aprendices hacia la mejora de dicho procedimiento.



- ¿La mascota de la empresa SDIP S.A.S es visualmente buena?

Conforme a los resultados obtenidos se puede determinar que la imagen de la mascota de la empresa didáctica no es en su totalidad excelente ya que esta no es nítida y es de baja calidad.

- ¿La música es apropiada de acuerdo al contexto del videojuego?

Según los resultados la música del videojuego no es excelente para todos los encuestados ya que algunos opinaron que era bueno y otros regular por lo que se deberá tener en cuenta el tipo de música que se utiliza para este tipo de herramientas.

- ¿La información que se encuentra en el vídeo juego es clara, pertinente y suficiente?

De acuerdo a los resultados se puede determinar que la información suministrada a través del juego cumple con las expectativas de la mayoría de los jugadores aunque no es del 100% excelente para los encuestados.

- ¿El videojuego es claro y permite una fácil interacción?

Se puede determinar según los resultados que la respuesta y la

interacción de los aprendices con el videojuego es buena ya que se puede observar que genera un impacto positivo en ellos, generando nuevas expectativas frente al procedimiento de inducción dentro de la empresa didáctica.

- ¿La puntuación del videojuego está acorde con los distintos niveles y su recorrido?

Conforme a los resultados se puede observar que la puntuación que se genera en el videojuego es excelente en su mayoría para todos los encuestados y está acorde con el recorrido y desarrollo al momento de interactuar con esta herramienta.

### 3. ANTECEDENTES

“Los videojuegos constituyen una rica fuente de información y aprendizaje que nutre de recursos simbólicos las experiencias vitales de niños y adolescentes. En este artículo se examinan diversas investigaciones que defienden sus valores educativos y plantean la necesidad de su integración el contexto formativo” [6].

La técnica de aprendizaje dentro de las organizaciones e instituciones ha

ido transformándose y modificándose, adaptando nuevas herramientas tecnológicas que permitan mejorar el método de enseñanza para que se dé, de una forma mucho más dinámica y poco tradicional como lo es a través de los videojuegos, es por ello que dentro de la formación profesional que reciben los aprendices del CGA (SENA) articulados con la empresa didáctica SDIP SAS y en la búsqueda de brindar y generar nuevas metodologías de formación y dando cumplimiento con el proyecto formativo “IMPLEMENTACIÓN DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN AUTOMATIZADOS EN GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO A PYMES Y AMBIENTES SIMULADOS, CON POLÍTICAS Y NORMATIVAS VIGENTES” se producen los primeros avances en este tipo de herramientas, para crear alternativas que generen en los aprendices una mayor apropiación de conocimientos frente al proceso de formación.

“El éxito creciente de los videojuegos es una realidad en nuestra sociedad actual y constituyen el 54% del consumo del ocio audiovisual e interactivo en España durante el año 2007. Uno de los aspectos a tener en consideración de cara a la educación de los niños y niñas es el hecho de las implicaciones

del consumo en relación a los videojuegos. La violencia en los videojuegos es uno de los principales tópicos en la literatura sobre el estudio de los efectos de los videojuegos en la conducta infantil. Sin embargo, no se trata únicamente de proteger a los menores de los riesgos del uso de los videojuegos sin control o cuidado por parte de los padres o los educadores. Desde hace muchos años, a pesar de sus riesgos, los videojuegos se vienen utilizando como un medio más en la educación.” [8].

Los procesos de inducción inicialmente eran realizados de una forma tradicional y monótona ya que solo se brindaba información de forma verbal dando desarrollo al aprendizaje auditivo sin tener en cuenta los demás estilos de aprendizaje dificultando la recepción de conocimientos e información, por lo cual se observó que los aprendices presentaban absentismo durante el desarrollo de las inducciones sin lograr causar el impacto esperado.

“El objetivo fundamental de este artículo es analizar el potencial de los videojuegos en la educación. Las expectativas sobre el valor educativo de los juegos han aumentado en los últimos años. Se trata de analizar la conexión real entre una amplia tipología de juegos y las

posibilidades formativas de los mismos. El artículo analiza e integra la situación actual de la investigación en este ámbito” [9]

Para el cuarto trimestre del año 2017 se inició a diseñar los primeros modelos de videojuegos interiorizando los conocimientos y habilidades de una forma más atractiva y entretenida, implementados a raíz de la necesidad de optimizar y generar más impacto a la hora de brindar nuevos conocimientos, esto hizo que se utilizara como estrategia para desarrollar las inducciones entre los equipos de trabajo desarrollados en la empresa didáctica. Todo lo anterior sirvió como un punto de referencia convirtiendo a estas iniciativas en los pioneros de innovación dando apertura a la creación e incremento de nuevos videojuegos.

Estas herramientas se diseñaron inicialmente en el programa de Microsoft PowerPoint permitiendo que la divulgación y la interacción fueran mucha más accesible a los aprendices, potencializando las diferentes métodos de aprendizaje.

#### 4. MARCO TEÓRICO

**Tabla 3. Marco teórico, conceptos y explicación relacionados con el desarrollo del videojuego.**

Referente	Explicación	Autor
Análisis del concepto de inducción	Según el punto de vista de Whewell, la inducción es el instrumento básico e imprescindible en la construcción de la ciencia empírica. Considera que la inducción es un proceso hipotético que parte de los hechos y que no opera con suposiciones, es decir, con afirmaciones	VÁSQUEZ (2012)

	que se asumen como verdades.	
Videojuegos y educación.	Los videojuegos tienen efectos relacionados con la sociabilidad y el aprendizaje de diversas habilidades. Una vez aplicada en el ámbito educativo brinda posibilidades óptimas las cuales son dignas de tener en cuenta.	FELIX (1998)
Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias	Los videojuegos ofrecen una herramienta educadora potencializadora de habilidades ya que el imprescindible	VANDELLÓS y ANA (2018)

especiales en educación.	análisis proporciona altos niveles de placer y disfrute a los jugadores.	
Las nuevas pantallas, un reto educativo.	Los jóvenes interpretan el mundo cada vez más a través de medios audiovisuales y de las nuevas tecnologías, adquiriendo un conocimiento "puzzle" como apunta Moles (1975); mientras que la transmisión del conocimiento formal, la escuela, se ha quedado en la "lecto--escritura". Es urgente desde el ámbito educativo	HERRERO Y SERRANO (2006)

	<p>facilitar y promover el análisis de las características de cada una de estas nuevas pantallas “videojuegos”, exponer las ventajas que puede suponer su uso razonable y advertir sobre aquellas disfunciones que se pueden llegar a producir cuando se hace una utilización no adecuada de ellas.</p>	
<p>Apropiación de TIC en bibliotecas, basados en entornos de</p>	<p>Los videojuegos entregan algunas potencias para los procesos de aprendizaje, en niños, adolescentes y</p>	<p>LONDOÑO Y CASTAÑEDA (2013)</p>

<p>videojuegos.</p>	<p>adultos. Los videojuegos pueden orientarse a campos como la cultura, la ciudadanía, el comportamiento social y el pensamiento espacial, entre otros.</p>	
<p>Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos.</p>	<p>Los videojuegos constituyen una rica fuente de información y aprendizaje que nutre de recursos simbólicos las experiencias vitales de niños y adolescentes. En este artículo se examinan diversas investigaciones que defienden</p>	<p>PINDADO (2005)</p>

	<p>sus valores educativos y plantean la necesidad de su integración el contexto formativo.</p> <p>Dadas sus características y sus cualidades expresivas su utilización en el ámbito educativo ofrece un horizonte formativo que permitiría convertirlos en un importante instrumento de aprendizaje que sirviera, al mismo tiempo, de análisis y reflexión de los valores que vehicula.</p>	
	<p>Se presenta la construcción de</p>	

<p>El Aprendizaje y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual.</p>	<p>un entorno virtual de aprendizaje, que involucra en su diseño, elementos del aprendizaje afectivo y la Gamificación de actividades, buscando crear un entorno amigable que responda a necesidades emotivas de los usuarios.</p> <p>Considerando que los entornos virtuales de aprendizaje deben dejar de ser considerados escenarios fríos y rígidos, dedicados exclusivamente a compartir contenidos y</p>	<p>MELO Y DÍAZ (2018)</p>
-----------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------

<p>realizar actividades; es necesario que estos consideren las características que inciten o motiven al estudiante a realizar sus labores en pro de construir su conocimiento y desarrollar sus competencias. Es por eso que un videojuego contribuye al aprendizaje continuo de un estudiante.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

consiste en pasar una serie de niveles cada uno con su grado de dificultad, en este se trata de apuntar a unos personajes teniendo cuidado de no apuntar a la mascota de la empresa que aparece allí ya que si esto pasa el aprendiz pierde el juego y tiene que volver a iniciar de nuevo, la finalidad es terminar con éxito. La principal motivación de los aprendices por hacer este tipo de videojuegos es generar cambios enfocados en el proyecto formativo que impacte y genere iniciativas donde se promueva la autonomía en el manejo de la tecnología, debido a que el uso de estas herramientas tecnológicas se trabaja y se aprenden dentro de la empresa didáctica y no dentro del programa de formación.

Luego se procedió a innovar en nuevas plataformas (Stencyl) por lo cual se dio desarrollo al videojuego “un viaje en aventura” diseñado de forma didáctica, innovadora y entretenida para darle un nuevo direccionamiento a la estrategia, esto fue llevado a cabo por iniciativa y autonomía de los aprendices buscando ayudar y dar herramientas a los nuevos compañeros que ingresan al centro de formación. Para poder dar culminación a la creación de este videojuego los aprendices dedicaron tiempo adicional en sus hogares

### 5. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El primer videojuego que se diseñó busca brindar información sobre la empresa didáctica y adicional a ello se utiliza como proyección de la innovación que se quiere promover y buscar en cada uno de los aprendices que ingresan a formación académica enlazado a este proyecto formativo. El contenido de este videojuego

dando libertad a la imaginación para poder terminar con su diseño.

Un viaje en aventura fue diseñado, ejecutado y elaborado en el programa Stencil siendo un gran exponente en las herramientas de creación de juegos ya que nos permite el diseño de los mismos con libertad en los componentes que se adicionen además brindando la oportunidad de descargarlo sin algún cargo monetario adicional, siendo de fácil acceso para los aprendices y las personas que lo deseen utilizar. Mediante la implementación de esta herramienta en la empresa, se pudo observar que esto puede llegar a aportar no solo en la ampliación de competencias individuales, sino también en el bienestar laboral, inducción y crecimiento de la empresa. La mayoría de los colaboradores son jóvenes activos por lo cual la forma de aprendizaje debe ser más dinámica logrando impactar en su pensamiento por lo que se debe dar un giro a la organización logrando elevar el nivel de aprendizaje en la empresa. Si los aprendices se encuentran motivados y se divierten aprendiendo lograran la eficiencia y eficacia en sus labores. El contenido que allí se encuentra sirve para brindar información general de la empresa para contextualizar al nuevo personal, la información contenida en él, fue obtenida mediante los conocimientos

previos de los aprendices que lo desarrollaron, donde se trabaja a través de una serie de preguntas cerradas de única respuesta (sí-no) acerca de la empresa didáctica y aspectos relevantes de la misma.

La ejecución de la estrategia en la implementación de los video juegos sirve para apoyar diferentes procedimientos que se manejan dentro de la empresa didáctica, se pudo identificar que gracias a esta Gamificación, los colaboradores de SDIP S.A.S tienen un mayor nivel de apropiación en cuanto a los conocimientos adquiridos, no sólo con respecto a estos procedimientos, si no a los que se llevan a cabo en Gestión del Talento Humano.

Se pudo observar en la implementación con el grupo promotor, que causó un gran impacto frente a la percepción y modo de pensar que tenían los aprendices frente a este tipo de iniciativas ya que en sus inicios fue difícil la adopción de nuevos métodos porque se contaba con una metodología convencional de aprendizaje siendo un obstáculo para su ejecución y obtención de los resultados esperados inicialmente, durante su aplicación los aprendices fueron modificando las técnicas de aprendizaje ya que se dieron cuenta que esto no solo aportaba en sus conocimientos como se



ha mencionado con anterioridad sino que además de ello supe necesidades de disfrute y entretenimiento minimizando la carga de trabajo, ya que se identificó que no es adoptado como una obligación si no como un gusto, facilitando el desarrollo, innovación y modificación del modo de pensar generando nuevas ideas frente a la necesidad de seguir implementando este tipo de estrategias.

## 6. CONCLUSIONES

Dentro del desarrollo del proyecto se encuentran las siguientes conclusiones principales:

- Se debe hacer la implementación de los videojuegos en todas las oficinas de SDIP S.A.S. para medir el impacto en todos los colaboradores.
- Los videojuegos se convierten en una estrategia innovadora para hacer más interactivo el procedimiento de inducción.
- La Gamificación puede ser utilizada en otros procedimientos de talento humano como lo son reinducción y capacitación.

## 7. RECOMENDACIONES

- Realizar la implementación en todas las oficinas para detectar posibles errores y realizar las mejoras pertinentes a los videojuegos ya diseñados.
- Hacer uso pertinente o adecuado de los videojuegos como herramienta de fortalecimiento para desarrollar los procedimientos de talento humano.
- Se recomienda a los colaboradores de SDIP S.A.S la búsqueda de diferentes herramientas o plataformas alternativas para diseñar nuevas propuestas de videojuegos.
- Si el impacto es positivo proyectar un videojuego para otros procedimientos de talento humano.

## AGRADECIMIENTOS.

- A los gerentes Diego Albeiro Garay Forero, Elisabeth Cristina Castillo Carvajal e instructor Hiran José Herazo Romero, por estar involucrados en el desarrollo de este proyecto de investigación.

- A los compañeros del programa formativo, y del proyecto de investigación, por la ayuda prestada durante el desenvolvimiento de este artículo: Valeria Rodríguez Bustamante, Sinuhe David Ayure Yara y Ángela Juliana Reyes Pabón.

### REFERENCIAS

- [1] Vasquez Análisis del concepto de inducción. 2012. [Online]. Disponible: <http://link.galegroup.com/apps/doc/A371190649/IFME?u=sena&sid=IFME&xid=aa20db9e>. FELIX (1998)
- [2] Grupo Comunicar “Videojuegos y educación” Junio 1998. Disponible: <http://link.galegroup.com/apps/doc/A197853524/IFME?u=sena&sid=IFME&xid=7564e3d7>.
- [3] Vandellós y Ana “Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación”. 2018 [Online]. Disponible: <http://link.galegroup.com/apps/doc/A222559903/IFME?u=sena&sid=IFME&xid=3ee8ec35>.
- [4] Herrero Y Serrano “Las nuevas pantallas, un reto educativo”. 2006. [Online]. Disponible: <http://link.galegroup.com/apps/doc/A237065674/IFME?u=sena&sid=IFME&xid=1dd1c47a>.
- [5] Londoño y Castañeda “Apropiación de TIC en bibliotecas, basados en entornos de videojuegos”. 2013. [Online]. Disponible: <http://link.galegroup.com/apps/doc/A535420731/IFME?u=sena&sid=IFME&xid=ea906440>.
- [6] Pindado “Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos”. 2005. [Online]. Disponible: <http://link.galegroup.com/apps/doc/A253400230/IFME?u=sena&sid=IFME&xid=3b113ff4>.
- [7] Melo Y Díaz “ El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual”. 2018. [Online]. Disponible: <http://link.galegroup.com/apps/doc/A551340603/IFME?u=sena&sid=IFME&xid=9543e010>.
- [8] Revista electrónica teoría de la educación “Video juegos, consumo y educación”. 2008. [Online]. Disponible: <http://www.redalyc.org/html/2010/201017343002/>
- [9] Revista internacional de comunicación audiovisual, publicidad y literatura / depósito de investigación universidad de sevilla. “Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje”2009. [Online]. Disponible: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/58304>