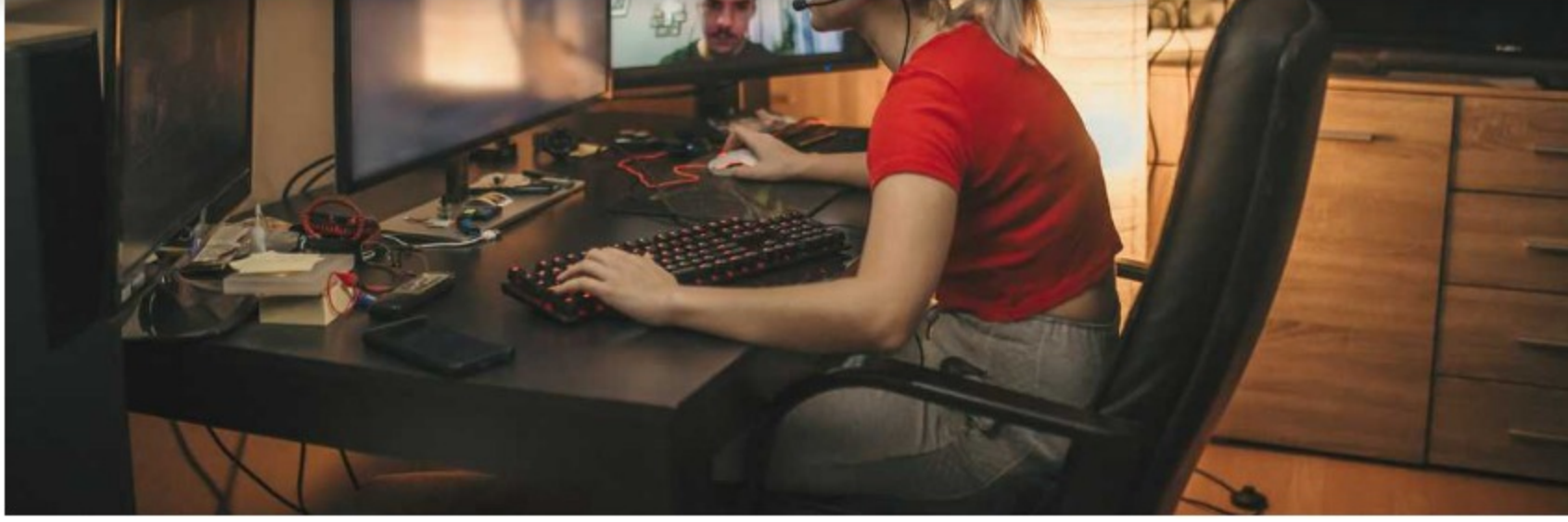


Cápsulas

‘Seriousgames’, los videojuegos que revolucionan a las empresas en Colombia

17/5/2022



Con este tipo de proyectos, esta Edutech ha mejorado el porcentaje de retención de la información de las personas por encima de un 90 %. - Foto: Getty Images

En la última década la ‘gamificación’, una técnica de aprendizaje basada en el juego y la diversión, utilizada principalmente en los sectores educativos y empresariales, se ha transformado gracias a las herramientas digitales y a la tecnología.

De hecho, están tomando cada día más fuerza los *seriousgames*, o videojuegos serios en español, un formato lúdico para la transferencia de conocimiento. Por medio de su implementación, empresas, colegios y universidades han desarrollado estrategias efectivas para cumplir con los objetivos de aprendizaje.



Nueva plataforma para la compra y venta de carros inició operaciones en Colombia

Uno de los emprendimientos del país que hoy apuestan a dinamizar el mercado de los videojuegos, la industria más grande del mundo, por encima de la música y el cine, es Indie Level Studio, una *Edutech* que nació en 2015 en Medellín, y que, con siete años de operación, logró posicionar a Colombia por sus soluciones de videojuegos y gamificación en el radar internacional.

La compañía ha realizado 216 proyectos, cuatro de ellos financiados con recursos del Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (MinTIC) hasta por 2.000 millones de pesos, dirigidos a empresas como Bancolombia, Argos, Celsia, [Ecopetrol](#), Teleperformance, [Isagen](#) y Zenú.

Entre sus principales trabajos sobresalen Logicubes, un videojuego que, con una narrativa de emprendimiento, desarrolla las bases de la lógica algorítmica en niños y jóvenes; T.E.R.R.A., un proyecto educativo que, a través de la realidad virtual, impactó a más de 12.000 niños en Antioquia; un videojuego basado en un simulador de cajas con inteligencia artificial, por medio del cual Bancolombia ha capacitado a todos sus cajeros a nivel nacional, y [un proyecto de gamificación y realidad virtual para Argos y Celsia sobre energías peligrosas, con el que se redujo hasta en un 90 % la accidentabilidad de esta modalidad.](#)



‘Billy The Bully Watcher’, el algoritmo que detecta el cyberbullying

Indie Level Studio está ahora trabajando en la construcción de la Ciudadela Universitaria @medellín, la primera plataforma educativa del país basada en un metaverso para las universidades públicas de la capital antioqueña.

Con este tipo de proyectos, esta *Edutech* ha mejorado el porcentaje de retención de la información de las personas por encima de un 90 %, ya que se basa en metodologías de x-learning, una dinámica de aprendizaje que tiene como eje la experiencia, y se desarrolla en dispositivos tecnológicos.