



III SEMINARIO de Gamificación (Una herramienta para la docencia de métodos cuantitativos aplicados a las ciencias sociales)

Madrid, 15 de noviembre de 2019

**“¡ESCAPANDO DEL AULA DE EMPRESA!
(ESCAPE ROOM EDUCATIVO)”**



Almudena Macías Guillén, almudena.macias@urjc.es
Oriol Borrás Gene, oriol.borras@urjc.es



¡¡ MOTIVACIÓN !!



GAMIFICACIÓN



ACTIVA LA MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE



FACILITA LA RETROALIMENTACIÓN CONSTANTE



PERMITE UNA MAYOR RETENCIÓN EN LA MEMORIA



CONFIERE MAYOR COMPROMISO CON EL APRENDIZAJE



PERMITE RESULTADOS MÁS MEDIBLES (NIVELES, PUNTOS...)



GENERA COMPETENCIAS ADECUADAS



GENERA APRENDIZAJES MÁS AUTÓNOMOS



DESARROLLA LA COMPETITIVIDAD Y LA COOPERACIÓN



**MICROGAMIFICACIÓN:
"JUEGO RETO: SUMAR PUNTOS"
(Aprendizaje de estrategia empresarial)**



CONTaFIN

PRESENTACIÓN LECCIONES INFORMACION CONTACTO

INGRESAR

Ingresa con Google

Ingresa con Facebook

o ingrese sus datos

Usuario o correo

Contraseña

Recuérdame

INGRESAR

Restablecer contraseña

Diviértete aprendiendo con

COMENZAR REGÍSTRATE

PROYECTO CONTaFin
(Aplicación y web GAMIFICACIÓN
aprendizaje contabilidad financiera)

Realiza el asiento

La empresa compra una máquina por se lo deja a deber directamente al proveedor de cuarta parte de la deuda la devolverá en un plazo un año, y el resto en un plazo superior a un año

----- X -----	
4	223. Maquinaria
	a
	173. Proveedores de inmovilizado a l/p
	3
	a
	523. Proveedores de inmovilizado a c/p
	1
	X
	226. Mobiliario
	5

	a
	223.
	4

¡Vaya, te has equivocado! correcto:

----- X -----	
4	223. Maquinaria
	a
	173. Proveedores de inmovilizado a l/p
	3
	a
	523. Proveedores de inmovilizado a c/p
	1
	X

continuar

Escoge una cuenta para "Ordenadores":

213. Maquinaria

217. Equipos para procesos de información

214. Utillaje

¡¡CORRECTO!!

“CONTaFin, diviértete aprendiendo contabilidad”

GUÍA DOCENTE
INTRODUCCION A LA EMPRESA

GRADO EN MARKETING

CURSO 2019-20

¡¡Nuestra asignatura!!

IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura
DESARROLLO DEL PROGRAMA DOCENTE

BLOQUE TEMÁTICO I: INTRODUCCION

- Tema 1. La empresa y sus objetivos
- 1.1. Concepto y tipos de empresa
 - 1.2. El objetivo empresarial: beneficio frente a creación de valor
 - 1.3. Agentes que participan en la fijación de objetivos: shareholders frente a stakeholders
 - 1.4. Responsabilidad social corporativa

BLOQUE TEMÁTICO II: LA DIRECCION DE LA EMPRESA

- Tema 2. El gestor y la toma de decisiones
- 2.1 Qué es un gestor
 - 2.2 El objetivo de un gestor
 - 2.3 Los principios de Fayol
 - 2.4 El proceso de toma de decisiones
 - 2.5 Estilos de toma de decisiones
 - 2.6 Petulcias y errores en la toma de decisiones
- Tema 3. Funciones de la dirección
- 3.1 Planificación
 - 3.2 Organización
 - 3.3 Dirección
 - 3.4 Control

BLOQUE TEMÁTICO III.- FINANZAS Y PRODUCCION

- Tema 6. Finanzas
- 6.1 Decisión de financiación: Solvencia y Rentabilidad
 - 6.2 Fuentes de financiación
 - 6.3 Decisiones de inversión
- Tema 7. Producción
- 7.1. La función de producción.

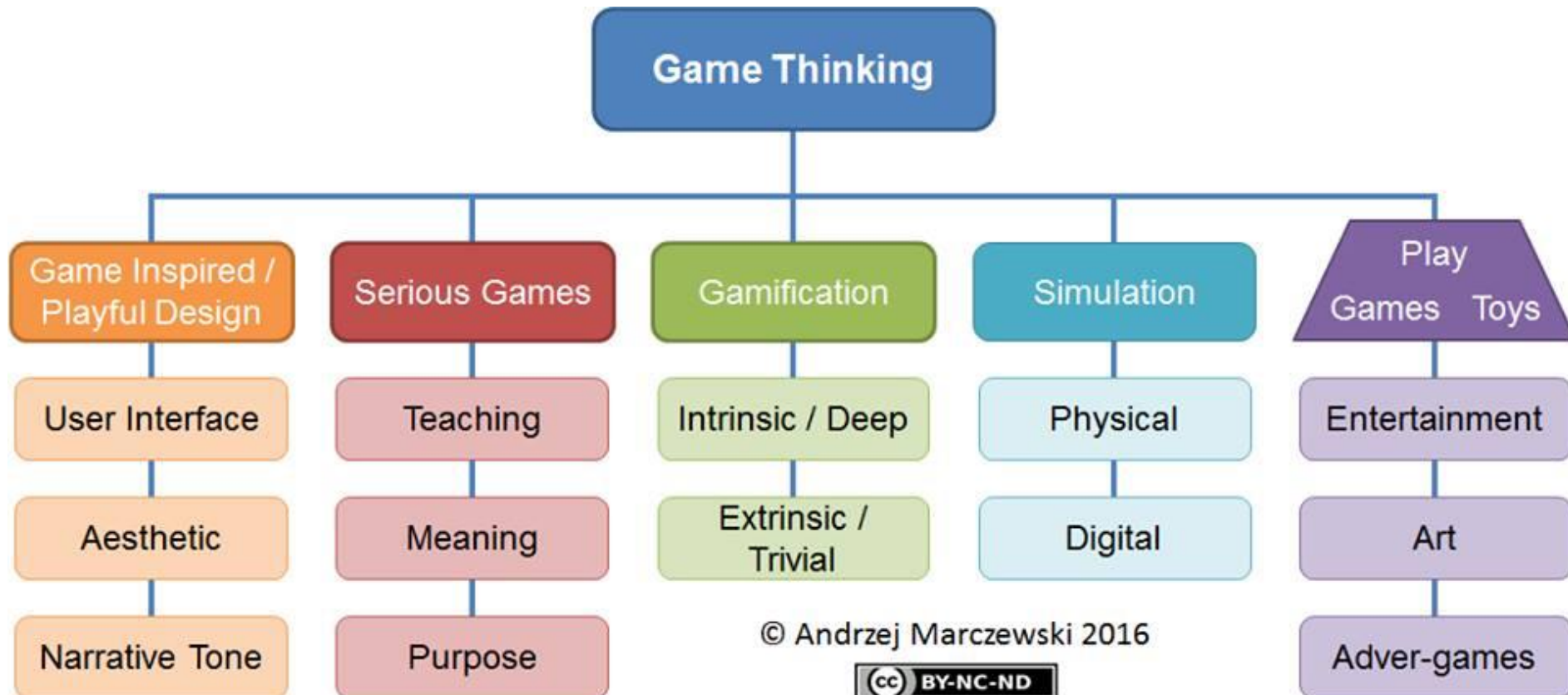
Vicerrectorado de Calidad



ESCAPE ROOMS

en educación

Gamificación Vs Serious Games para Escape Room



© Andrzej Marczewski 2016





Nuestra experiencia URJC...

- TICs en la educación – Grados de educación infantil y primaria (URJC)
- Bloque de programación
- Desmotivación.
- Escape Room:
 - Temática adaptada
 - Grupos 8 estudiantes
 - 40 minutos
 - Pruebas – Bloque programación



ASIGNATURA



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Enseñar,
reforzar,
evaluar, ...



CONTENIDOS



TEMÁTICA



Narrativa

ITINERARIO



PRUEBAS

PISTAS

Físicas /
digitales

ENIGMAS

DISEÑO CONCEPTUAL



DIGITAL

IMPLEMENTACIÓN

FÍSICA

ESCAPE ROOM HÍBRIDO

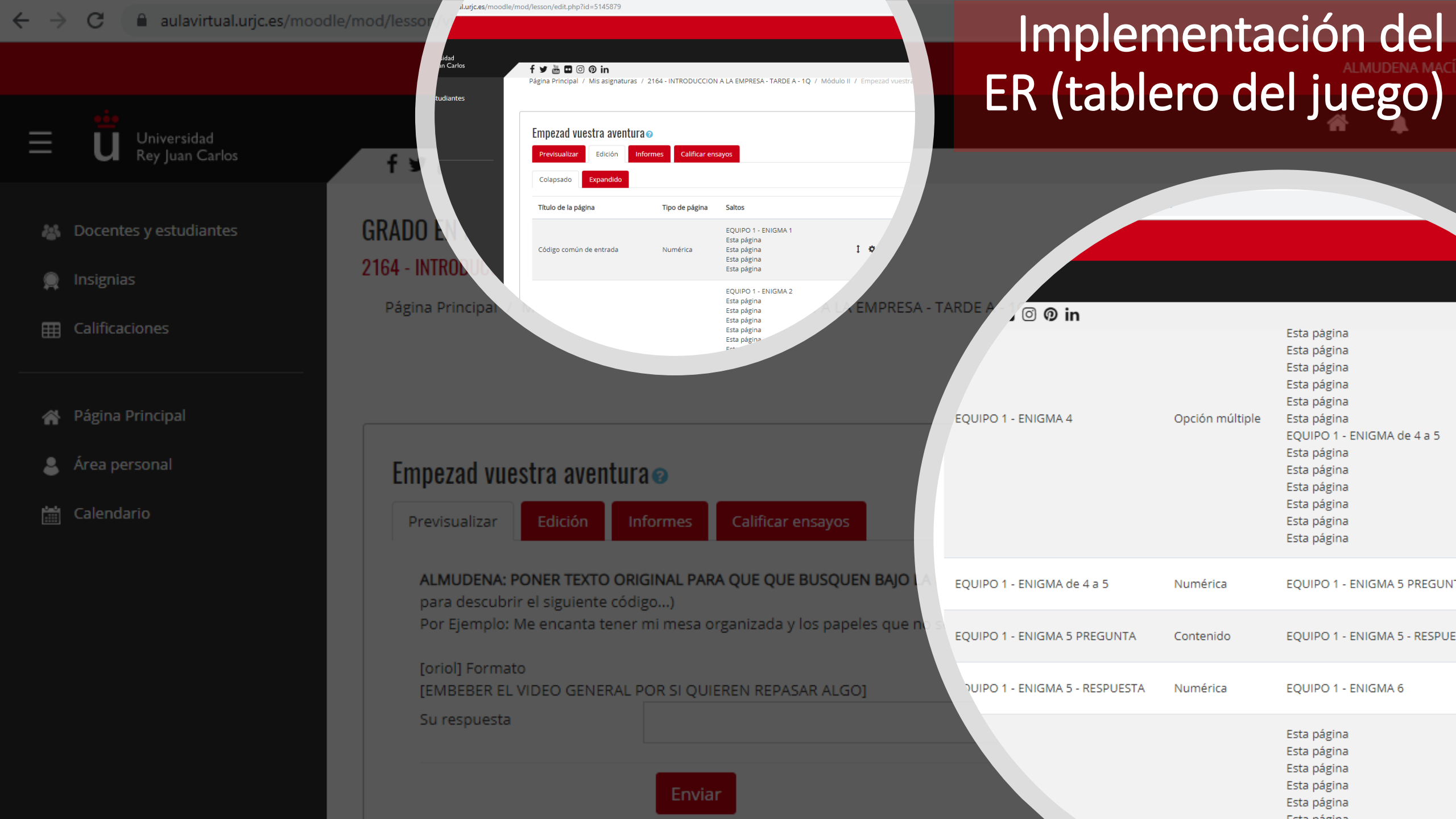
Implementación del ER (tablero del juego)

- Entorno conocido
- Posibilidad de registrar resultados
- Facilidad
- Herramientas (Lecciones)



A screenshot of a Moodle course page. The header shows the university logo and name 'Universidad Rey Juan Carlos'. The course title is 'GRADO EN MARKETING (MOSTOLES)' and the specific course is '2164 - INTRODUCCION A LA EMPRESA - TARDE A - 1Q'. The page includes a navigation menu on the left with options like 'Docentes y estudiantes', 'Insignias', 'Calificaciones', 'Página Principal', 'Área personal', and 'Calendario'. The main content area has tabs for 'Información general', 'Profesorado', 'Contenidos', 'Evaluación', and 'Otros recursos'. Under 'Contenidos', there are sub-tabs for 'Módulo I' through 'Módulo V'. A 'Novedades' section is visible with options for 'Novedades', 'Foro general', and 'Chat'. A 'Marca tu progreso' button is also present.

Implementación del ER (tablero del juego)



GRADO EN INGENIERIA DE SISTEMAS DE INFORMACION

2164 - INTRODUCCION A LA EMPRESA - TARDE A - 1Q

Página Principal

Empezad vuestra aventura

Previsualizar Edición Informes Calificar ensayos

Colapsado Expandido

Titulo de la página	Tipo de página	Saltos
Código común de entrada	Númérica	EQUIPO 1 - ENIGMA 1 Esta página Esta página Esta página Esta página
		EQUIPO 1 - ENIGMA 2 Esta página Esta página Esta página Esta página Esta página

Empezad vuestra aventura

Previsualizar Edición Informes Calificar ensayos

ALMUDENA: PONER TEXTO ORIGINAL PARA QUE QUE BUSQUEN BAJO LA... para descubrir el siguiente código...)
Por Ejemplo: Me encanta tener mi mesa organizada y los papeles que no s...

[oriol] Formato
[EMBEBER EL VIDEO GENERAL POR SI QUIEREN REPASAR ALGO]

Su respuesta

Enviar

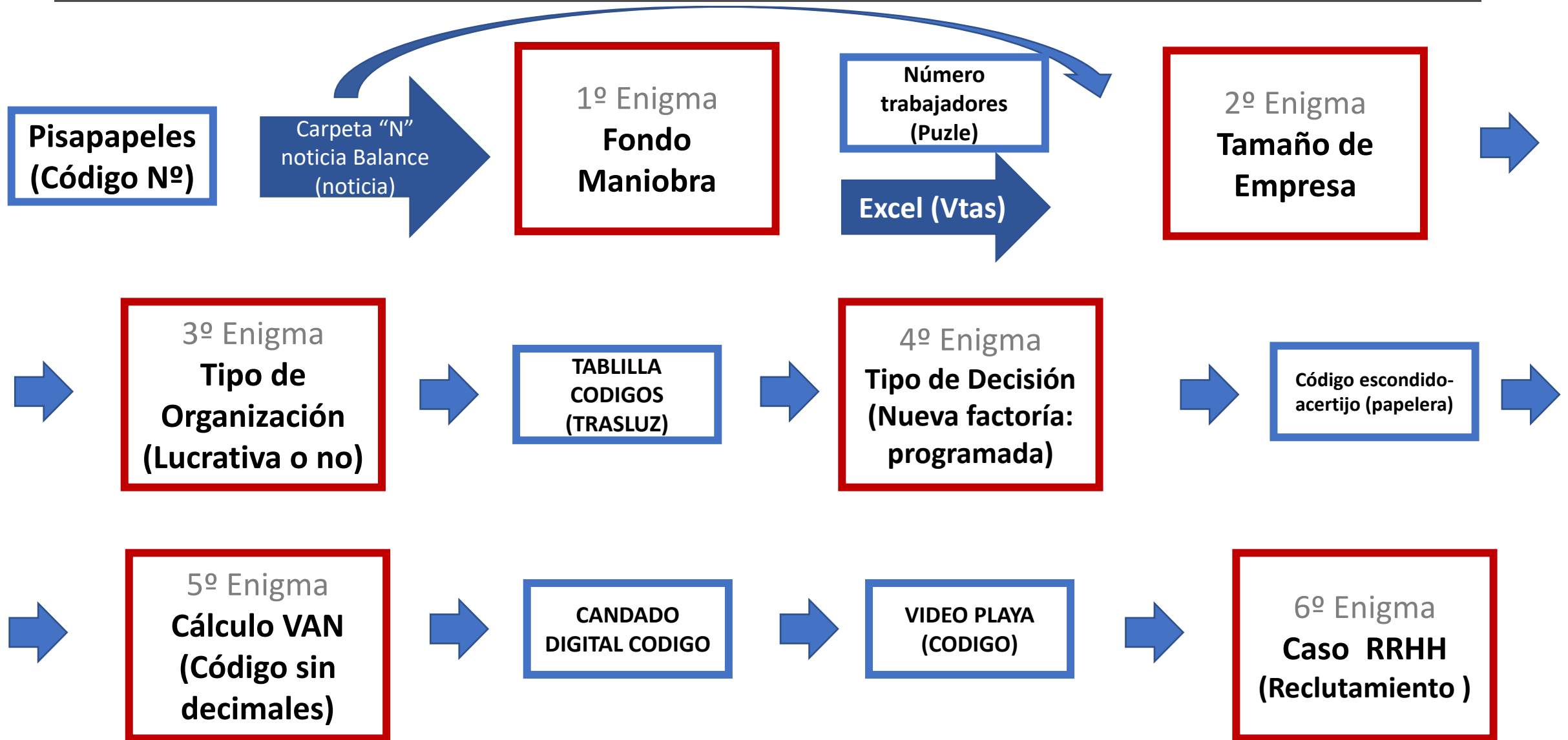
Titulo de la página	Tipo de página	Saltos
EQUIPO 1 - ENIGMA 4	Opción múltiple	Esta página Esta página Esta página Esta página Esta página Esta página Esta página Esta página Esta página Esta página
EQUIPO 1 - ENIGMA de 4 a 5		EQUIPO 1 - ENIGMA de 4 a 5
EQUIPO 1 - ENIGMA 5 PREGUNTA	Contenido	EQUIPO 1 - ENIGMA 5 PREGUNTA
EQUIPO 1 - ENIGMA 5 - RESPUESTA	Númérica	EQUIPO 1 - ENIGMA 5 - RESPUESTA
EQUIPO 1 - ENIGMA 6		EQUIPO 1 - ENIGMA 6

NARRATIVA:

El director general de la multinacional francesa líder en servicios de marketing “IB INTERNATIONAL MARKETING” ha decidido retirarse de su labor de alta dirección. Se hace necesario, pues, conseguir un nuevo equipo para sucederles. La máxima accionista de la compañía Nicole Angot Beaumont, es una gran aficionada a los juegos de escape. En su opinión un equipo capaz de conseguir un reto de escape room sería el adecuado para suceder al director general D. Françoise Verne y equipo su equipo. Ella considera que el ingenio que se demuestra al escapar de una experiencia-reto de este tipo demuestra unas altas cualidades y competencias propias de la labor directiva de una empresa de este calibre. Tanto es así que ha conseguido convencer a al consejo de administración para realizarlo en la calle Antonia Guillón, 120, donde la empresa tiene las oficinas de la delegación en nuestro país.

La selección del director general y su equipo de otros cinco miembros más (en total seis miembros) saldrá del resultado de este juego.

6 Enigmas de Empresa(SECUENCIA)





“Tendrás que buscar en la carpeta correcta de dicha noticia, y para ello quiero que sepas que el NOMBRE de nuestra principal accionista TE PUEDE AYUDAR a averiguar dónde. Mucho Animo!!! “

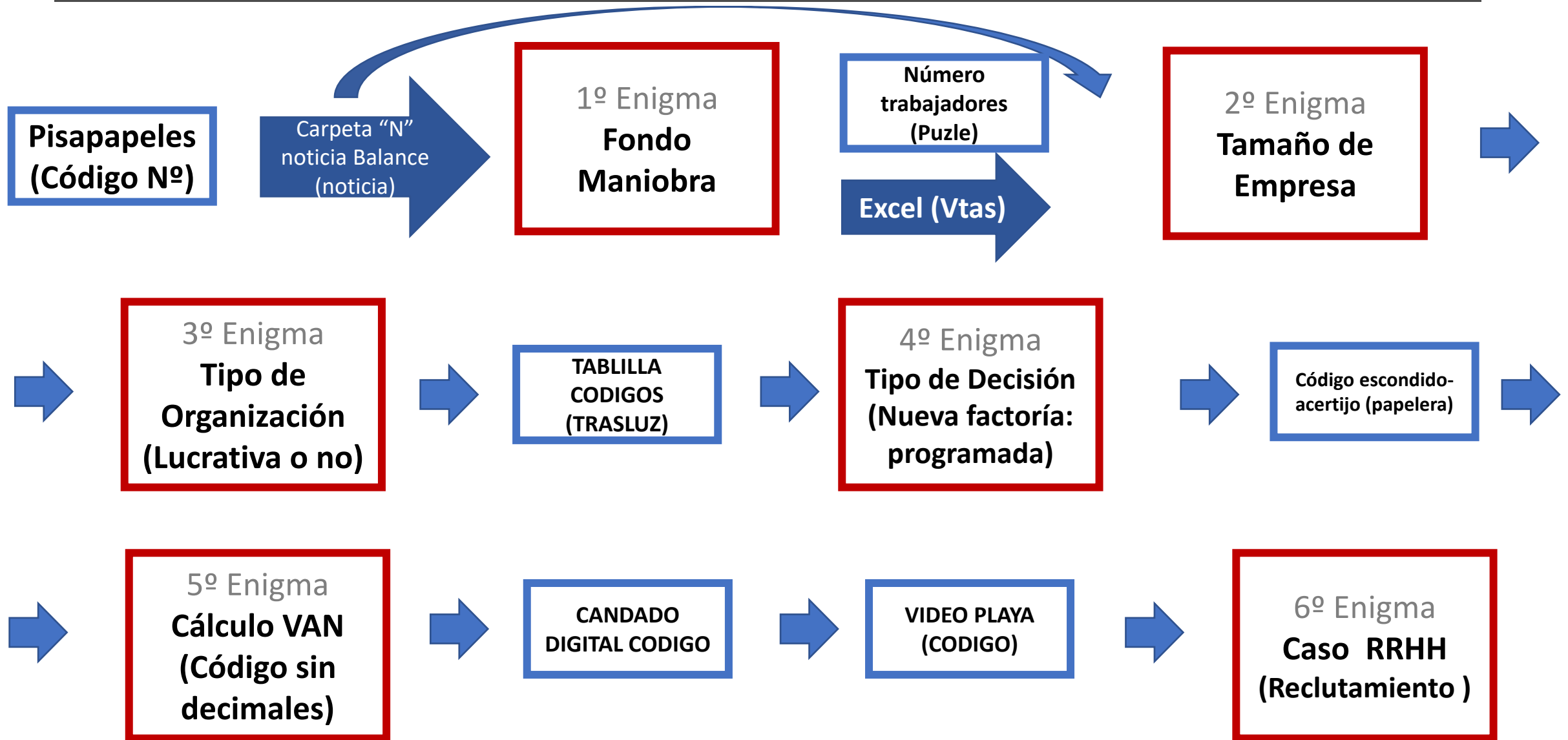


Universidad
Rey Juan Carlos



Fuente:
<http://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>

6 Enigmas de Empresa(SECUENCIA)







Información escondida ...

*En un rincón de la clase
dónde yo estoy colocada,
acudes con los papeles,
que no te sirven de nada...*

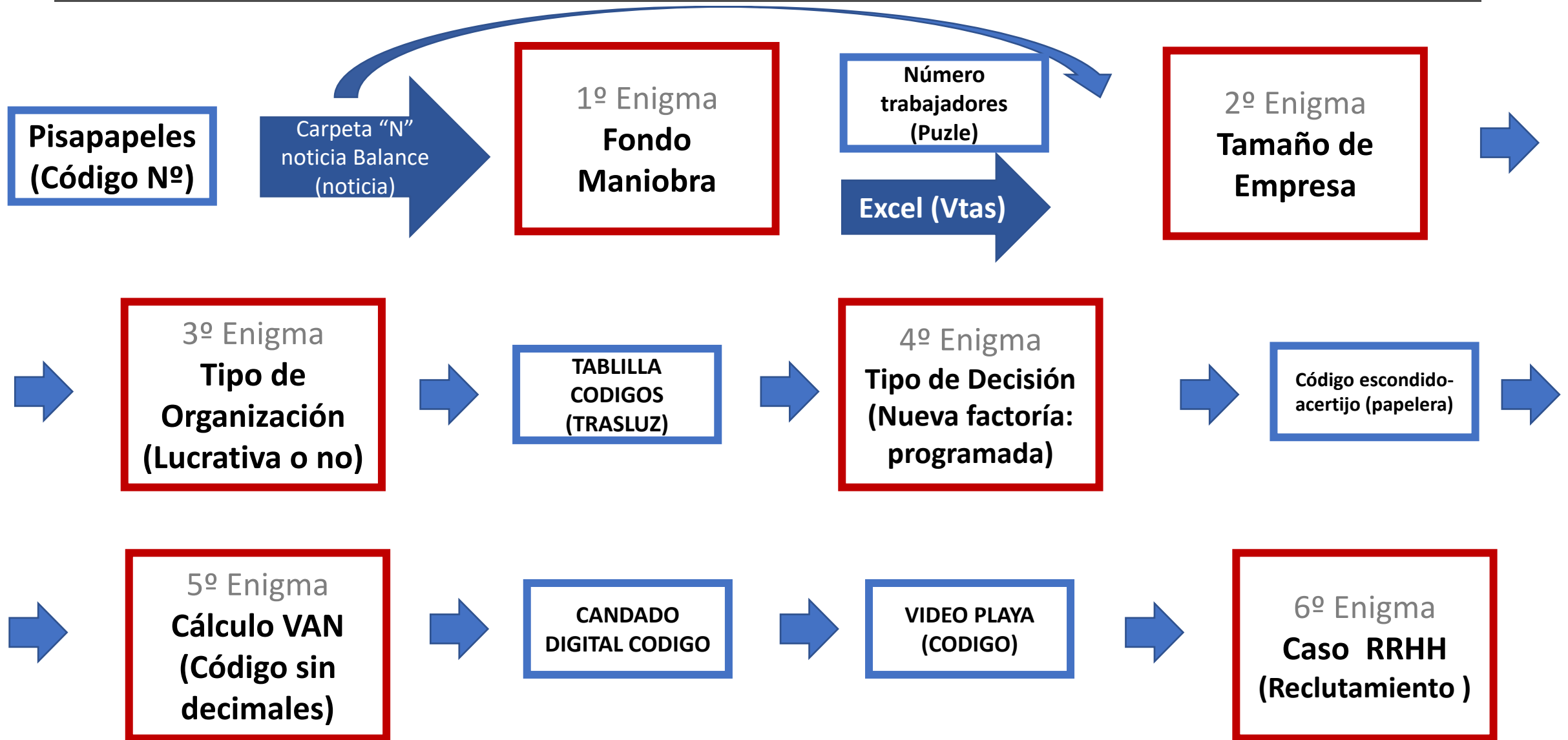
*Verde soy,
verde seré,
tengo clorofila,
busca en mi un
papel*

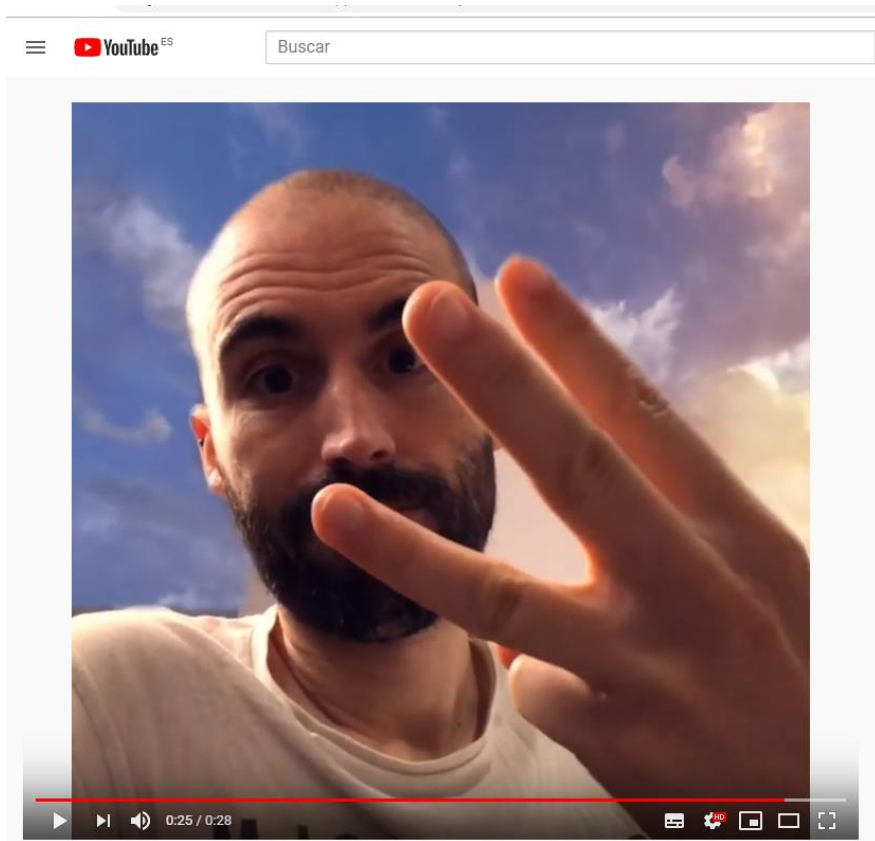
*La gente me bebe
mucho cuando no
quiere dormir.
Sin derramarme una
gota tendrás que
buscar en mi*

*A veces contengo
agua, a veces
contengo vino,
sobre la mesa
estoy, y soy de
cristal fino*

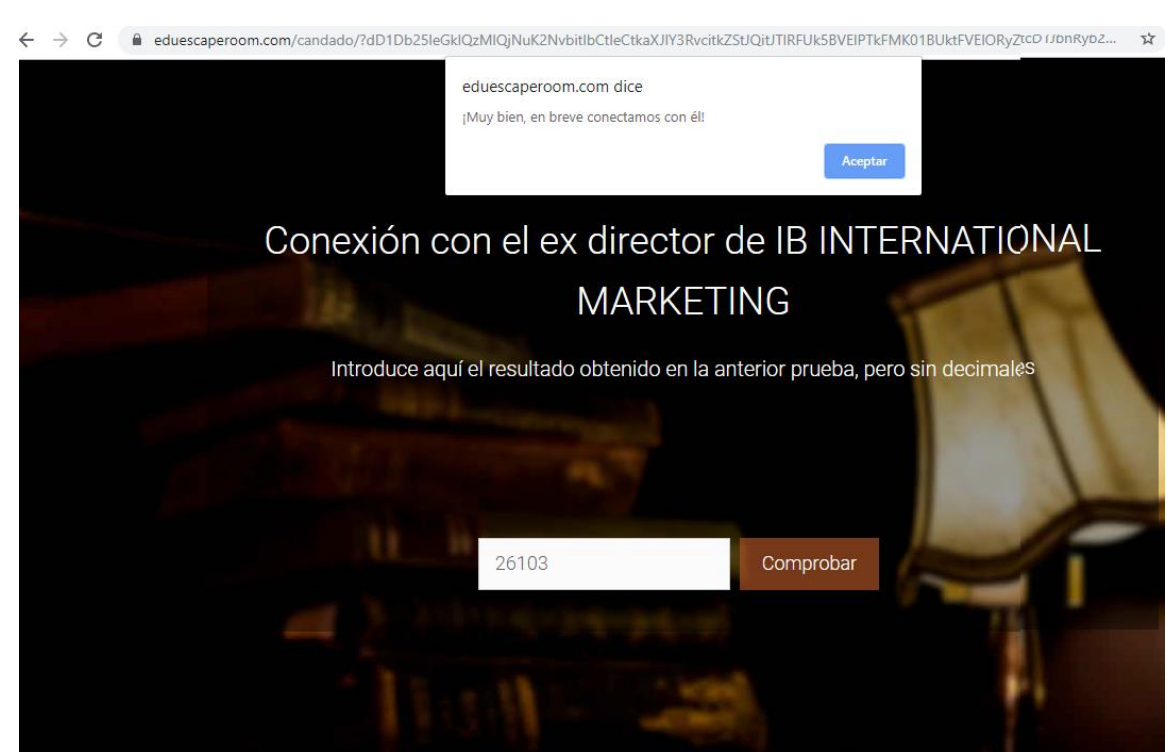


6 Enigmas de Empresa (SECUENCIA)





<https://www.youtube.com/watch?v=1JOiqoolIMY&feature=youtu.be>



<https://eduescaperoom.com/enigma/kACj9P1dWwSe>

Candado digital (Vídeo de pistas oculto)

¡¡Desmotivados Nunca!!

PISTA NORMAL
para el enigma 6:
Se vio en el tema 1,
transparencia 13.

PISTA FÁCIL para el enigma 6:
si de sinónimos hablamos será
fácil contestar pensando en
una palabra que sirva para
poner en el lugar de esta otra
que va significar igual. Nos
estamos refiriendo al hecho o
acción de “alistar”



Configuración del aula de escape room



AULA DE ESCAPE ROOM

AULA PARA EL GRUPO DE CONTROL



ALGUNAS CONCLUSIONES:

Aumenta
motivación en
el aula

Incremento del
interés por la
asignatura

Cambia la actitud
hacia la
programación

Diversión

Mejora la
satisfacción del
alumnado

Complejo medir el
aprendizaje

HIPÓTESIS:

**“LA MOTIVACIÓN QUE HA ADQUIRIDO EL GRUPO A TRAVÉS DEL JUEGO,
LE HA LLEVADO A UNA MAYOR RETENTIVA QUE AL GRUPO DE CONTROL”**

Consideramos que el juego ha conseguido una mayor emoción en los alumnos y ello les condice a retener mejor.

III Seminario Gamificación (Universidad Complutense)

¡¡Muchas gracias!!

Madrid ,15 de Noviembre 2019

almudena.macias@urjc.es
Orio.borras@urjc.es

