



# *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](mailto:almudena.macias@urjc.es)  
Oriol Borrás Gene, [oriol.borras@urjc.es](mailto: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

Recordame

INGRESAR

Restablecer contraseña

COMENZAR REGÍSTRATE

Diviértete aprendiendo con

**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 -----	
1	5
	226. Mobiliario
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. Utilaje
-----------------	---	--------------

**¡¡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

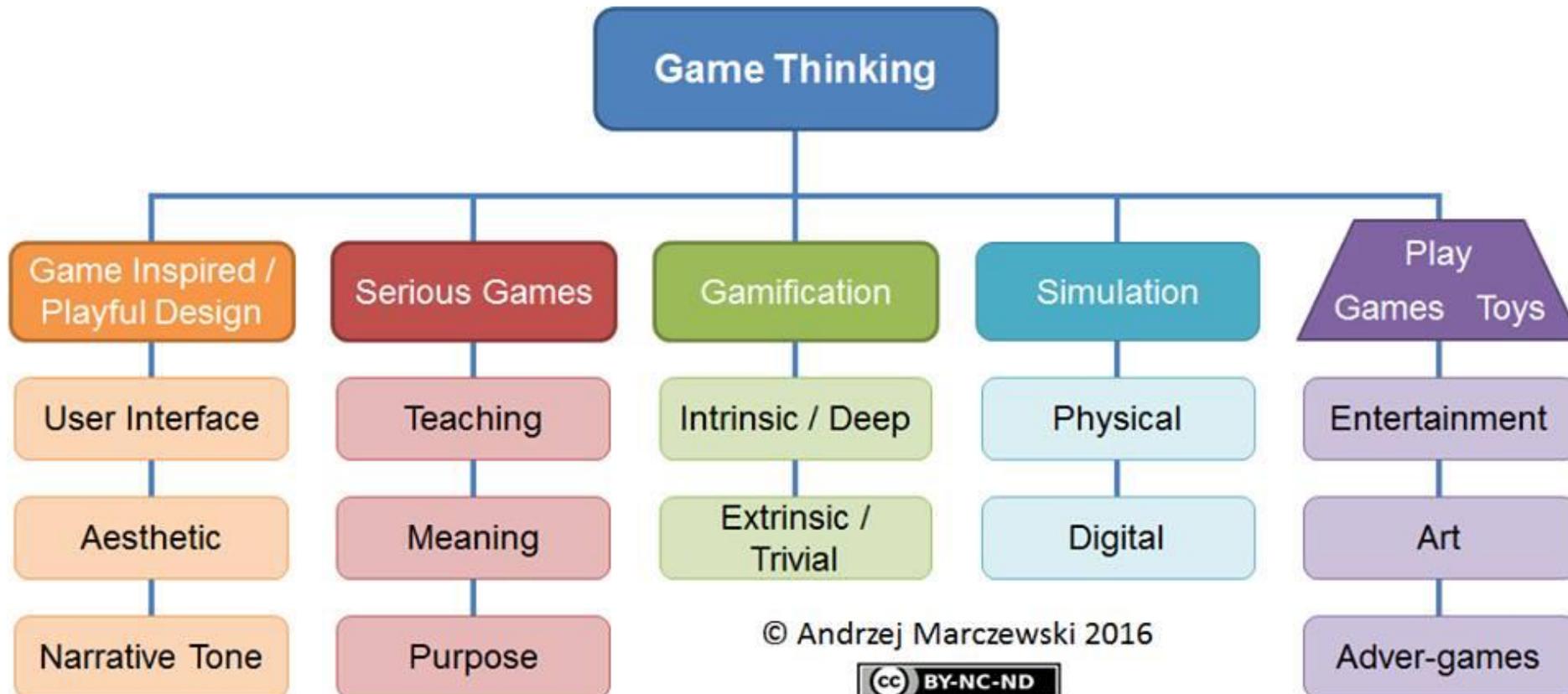
Vicerrectorado de Calidad



# 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**

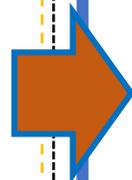


**OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

Enseñar,  
reforzar,  
evaluar, ...



**CONTENIDOS**



**TEMÁTICA**



**Narrativa**

**ITINERARIO**



**PRUEBAS**

**PISTAS**

Físicas /  
digitales

**ENIGMAS**

**DISEÑO CONCEPTUAL**



**DIGITAL**

**IMPLEMENTACIÓN**

**FÍSICA**

**ESCAPE ROOM HÍBRIDO**

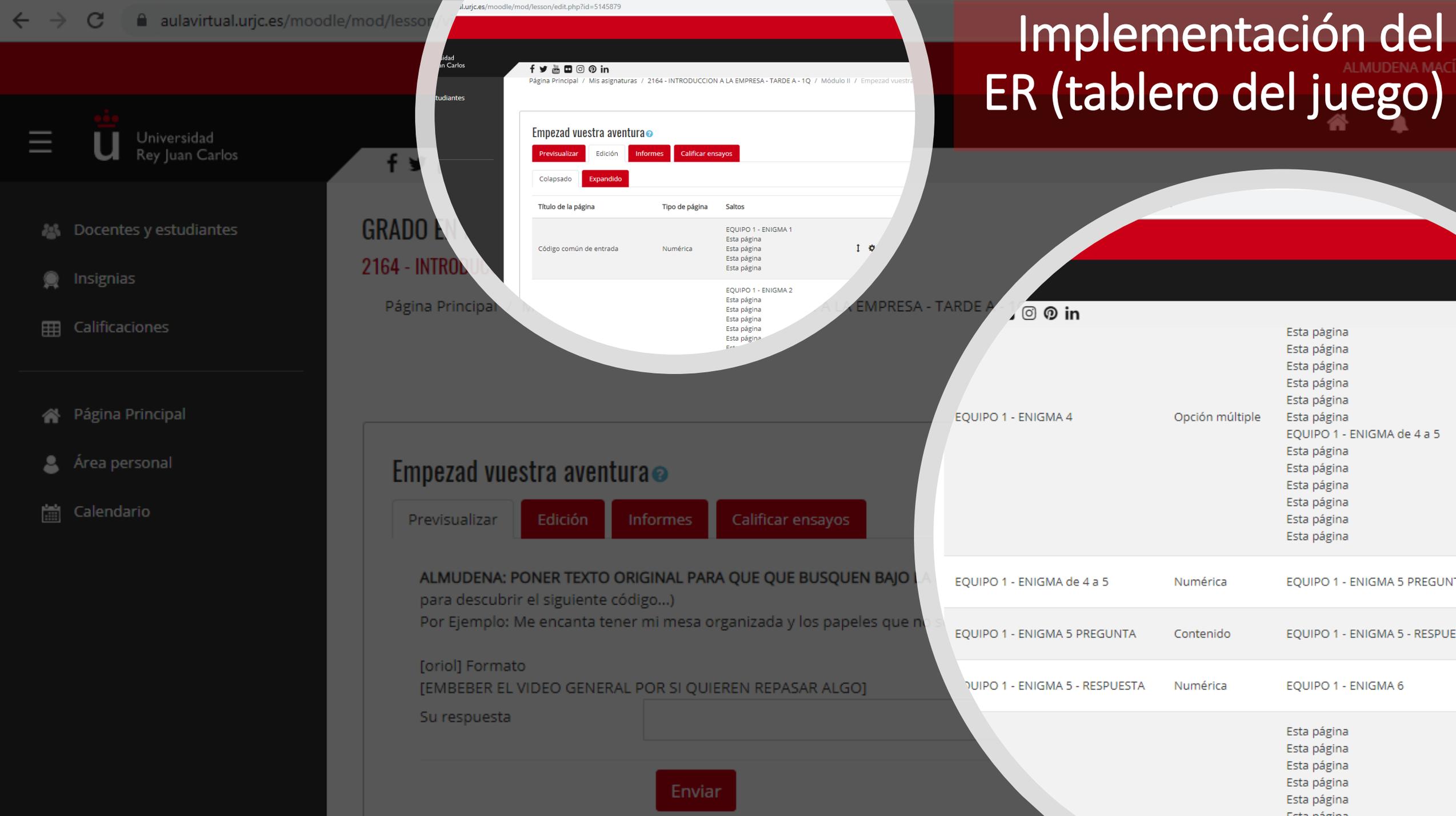
# Implementación del ER (tablero del juego)

- 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 subject 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 icons 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 INFORMACIONES

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

Página Principal / Mis asignaturas / 2164 - INTRODUCCION A LA EMPRESA - TARDE A - 1Q / Módulo II / Empezad vuestra aventura

#### Empezad vuestra aventura

Previsualizar Edición Informes Calificar ensayos

Colapsado Expandido

Título de la página	Tipo de página	Saltos
Código común de entrada	Númerica	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

Título 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	Númerica	EQUIPO 1 - ENIGMA 5 PREGUNTA
EQUIPO 1 - ENIGMA 5 PREGUNTA	Contenido	EQUIPO 1 - ENIGMA 5 - RESPUESTA
EQUIPO 1 - ENIGMA 5 - RESPUESTA	Númerica	EQUIPO 1 - ENIGMA 6

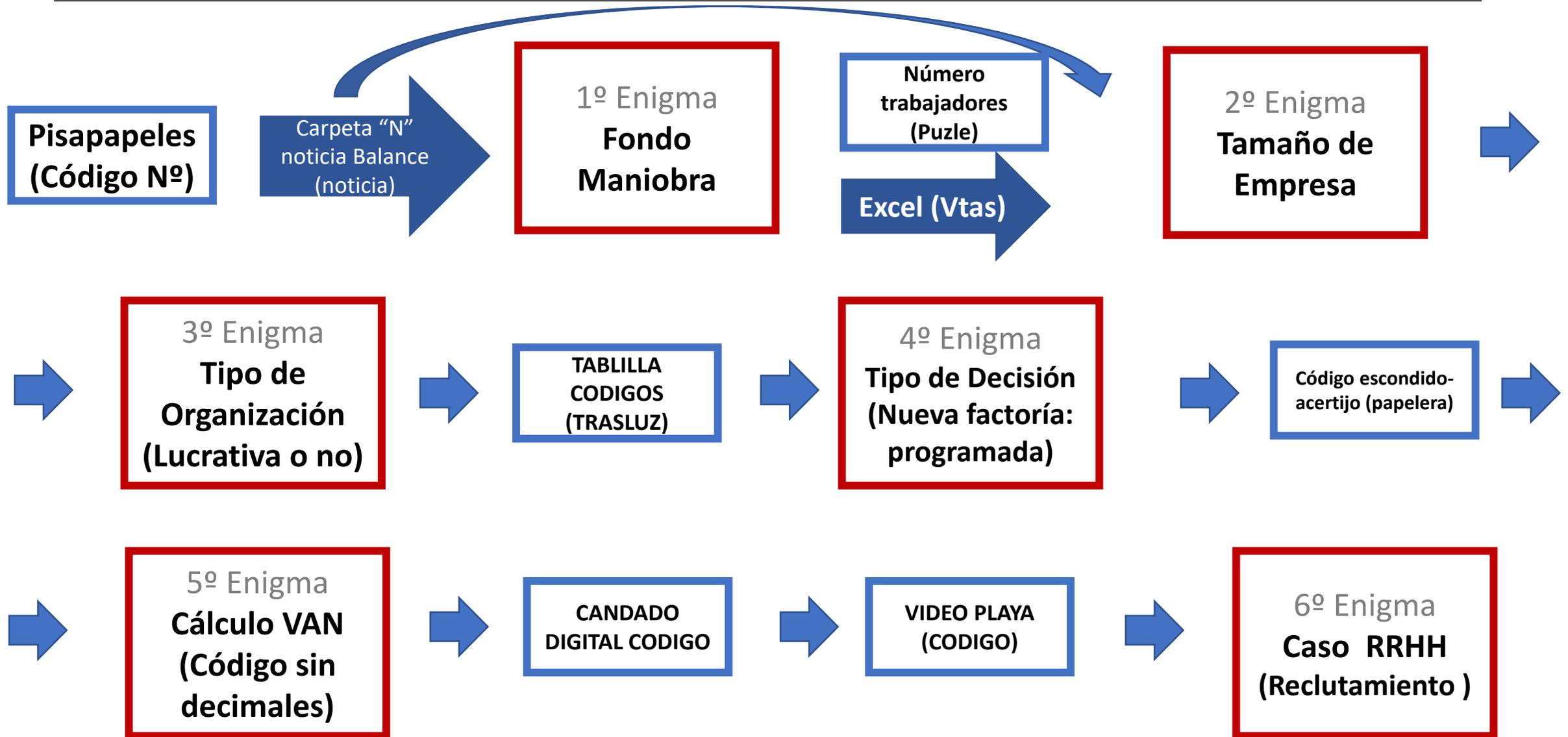
Esta página  
Esta página  
Esta página  
Esta página  
Esta página

# 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!!! “



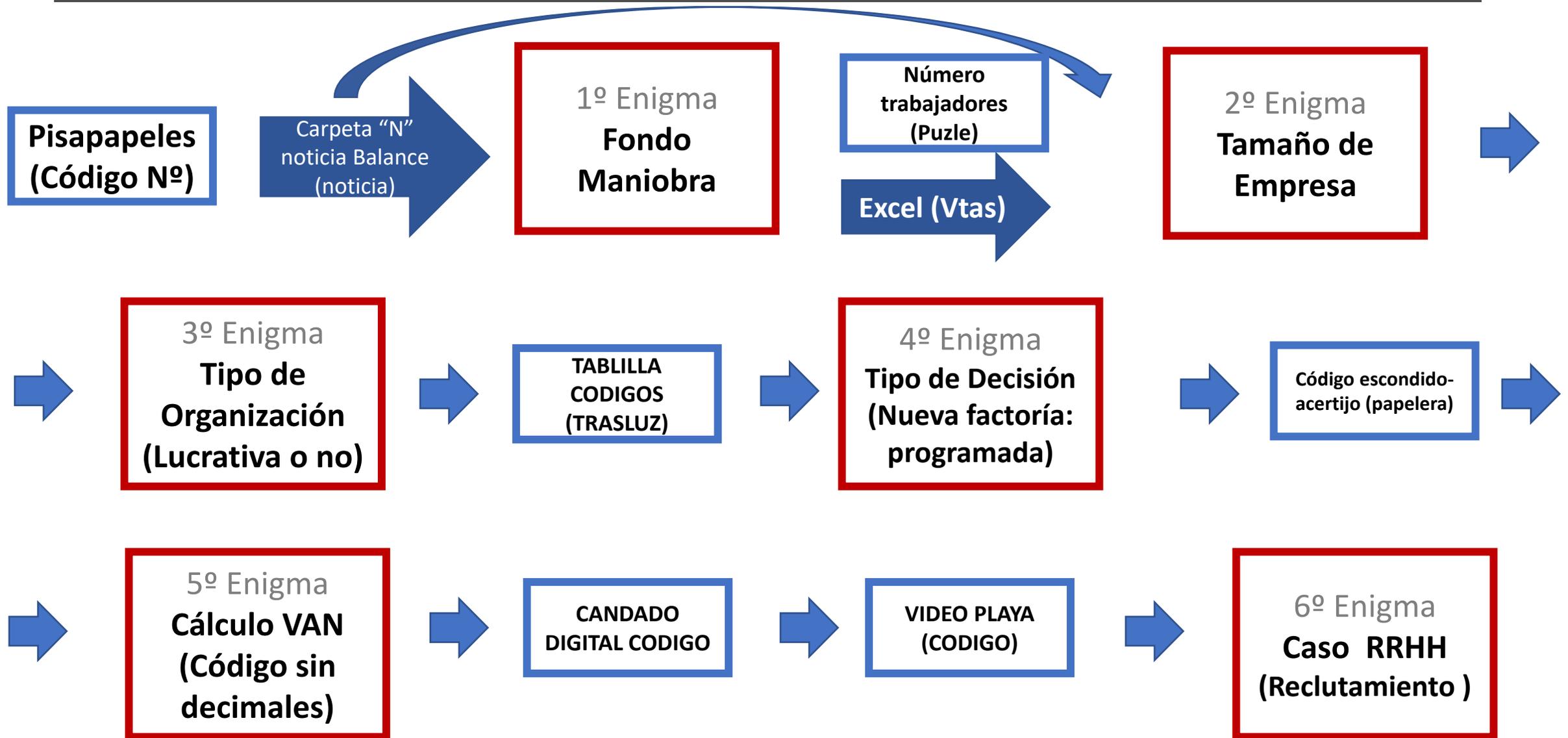
Universidad  
Rey Juan Carlos

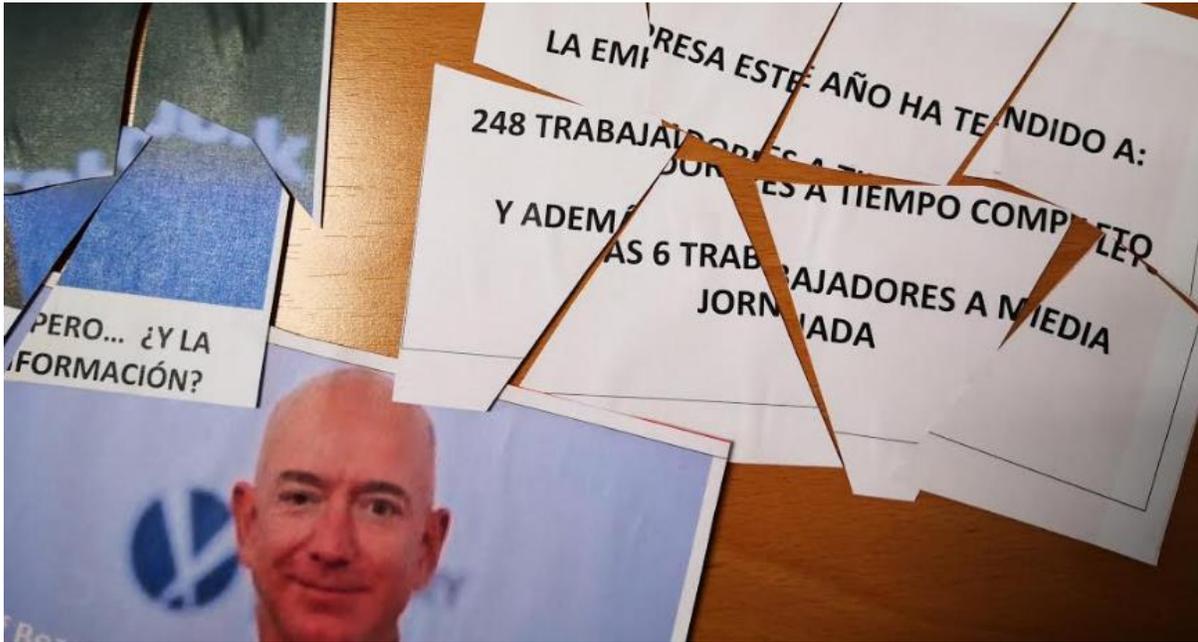


La compañía "IB INTERNATIONAL MARKETING" presenta su Balance del presente año 2018:	ActivoCorriente: 11.300.000€	Re...
	Patrimonio Neto: 18.100.000€	fol...
	PasivoNoCorriente: 13.200.000€	000€
	PasivoCorriente: 10.000.000€	
	TOTAL: 41.300.000€	The
ActivoNoCorriente: 30.000.000€		that
		rela

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...*

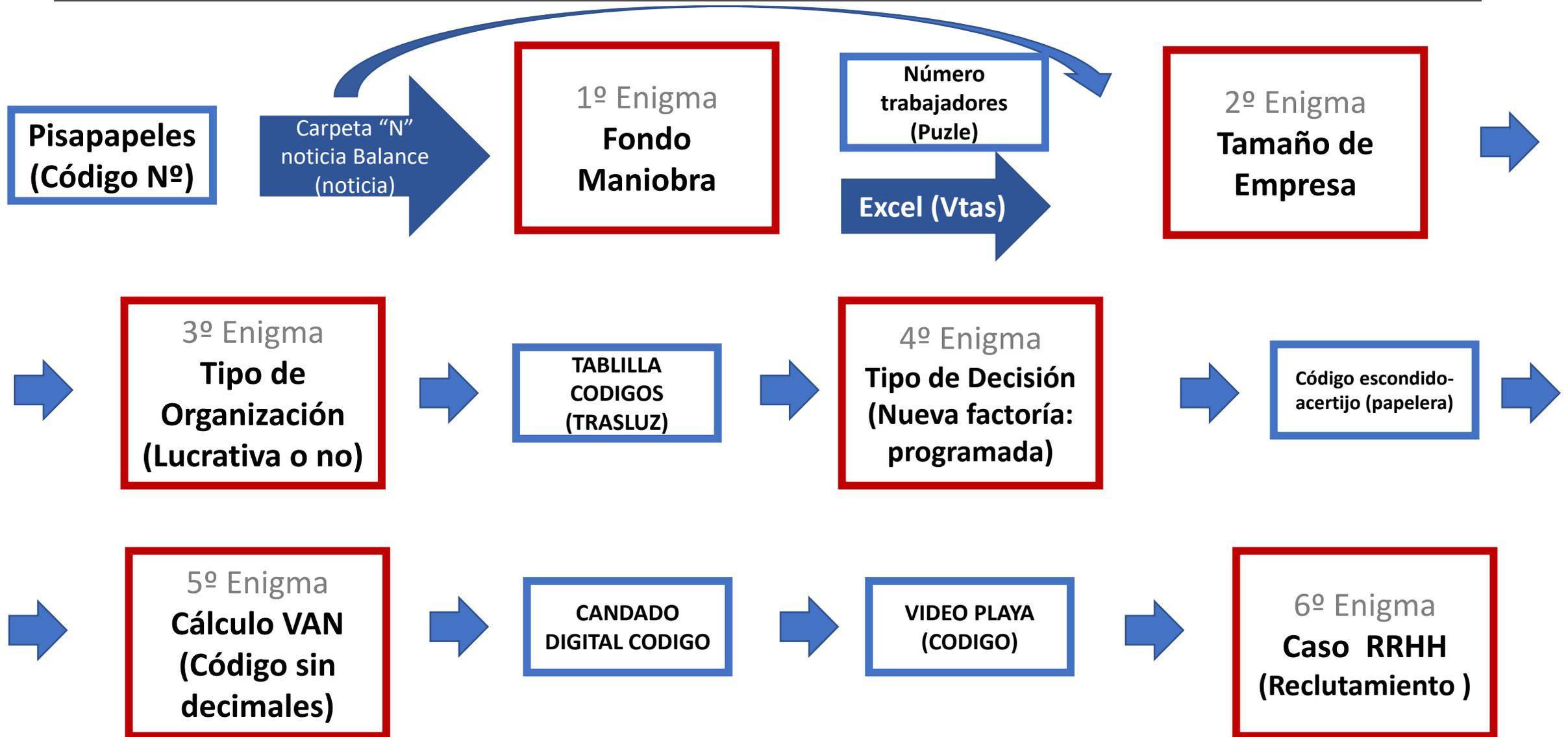
*Verde soy,  
verde seré,  
tengo clorofila,  
busca en mi un  
papel*

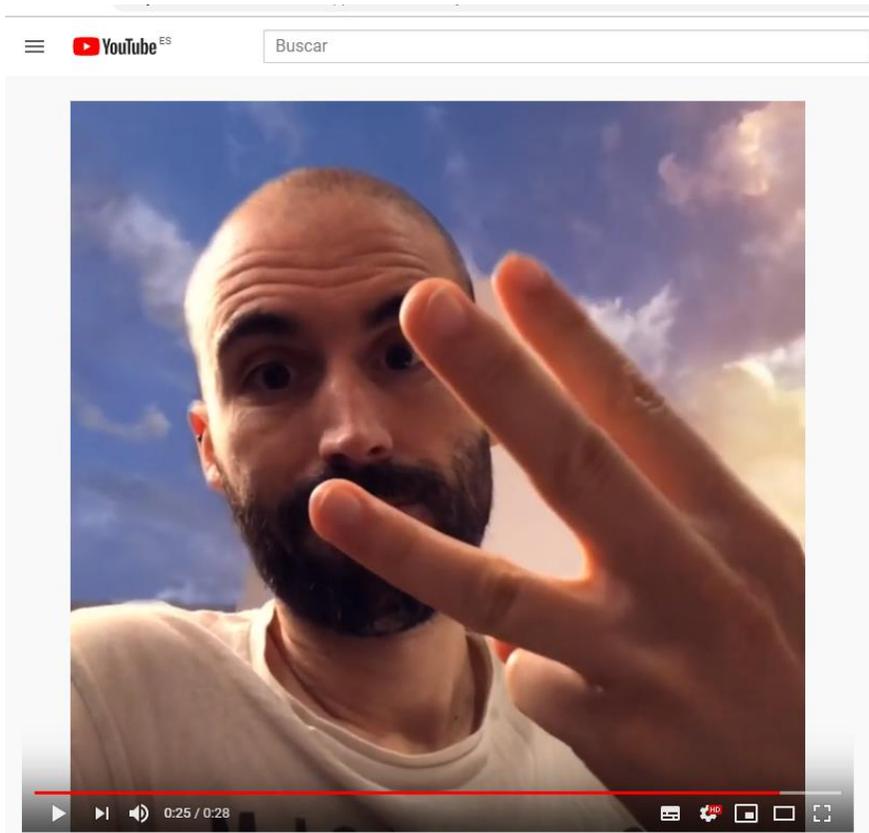
*La gente me bebe  
mucho cuando no  
quiere dormir.  
Sin derramarme una  
gota tendrás que  
buscar en mi*

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

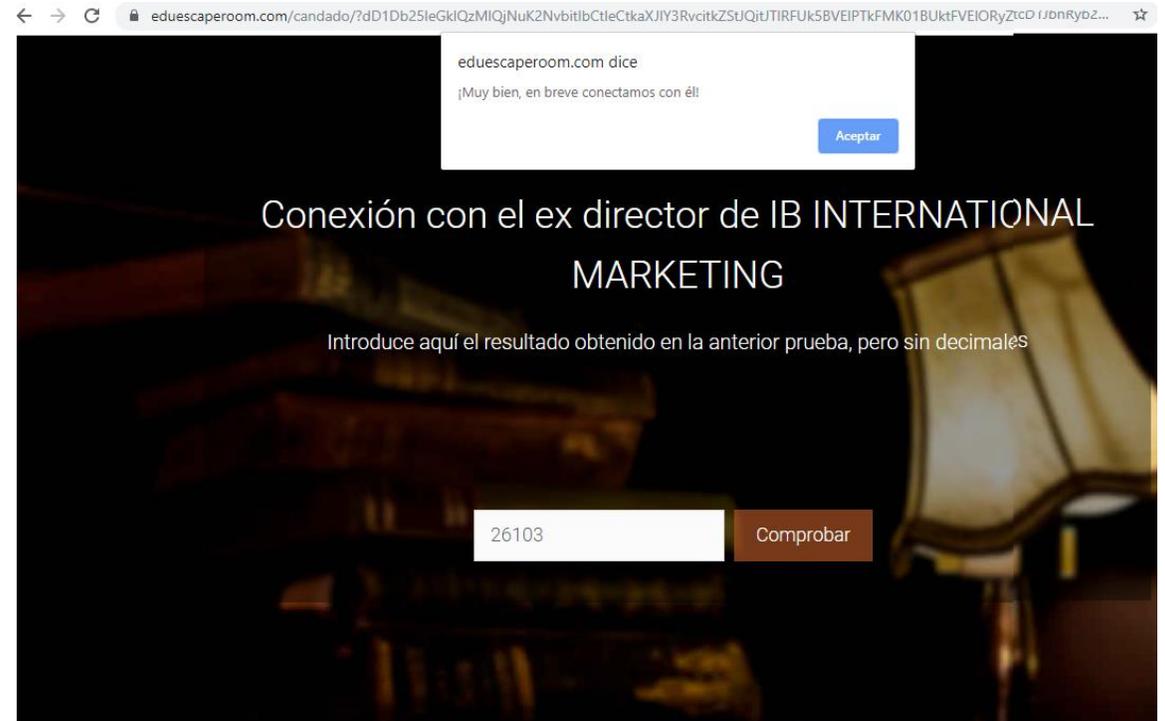


# 6 Enigmas de Empresa (SECUENCIA)





<https://www.youtube.com/watch?v=1JOiqqoolMY&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](mailto:almudena.macias@urjc.es)  
[Orio.borras@urjc.es](mailto:Orio.borras@urjc.es)

