



# 1º Encuentro sobre Gamificación

Investigación, experiencias e innovación  
en diferentes contextos

## Libro de Resúmenes



10 y 11 de abril de 2025  
Villa de Merlo, San Luis, Argentina



# 1º Encuentro sobre Gamificación

Investigación, experiencias e innovación  
en diferentes contextos

## Libro de Resúmenes

10 y 11 de abril de 2025

Villa de Merlo, San Luis, Argentina

**Universidad Nacional de San Luis**

Rector: CPN Víctor A. Moriñigo

Vicerrector: Mg. Héctor Flores

**Nueva Editorial Universitaria**

Avda. Ejército de los Andes 950

Tel. (+54) 0266-4424027 Int. 5197 / 5110

www.neu.unsl.edu.ar

E mail: neu@unsl.edu.ar

1º Encuentro sobre gamificación: investigación, experiencias e innovación en diferentes contextos: compilación de resúmenes / Gisela Vanina Acosta Beiman... [et al.]; Compilación de Marcela María De Luca - 1a ed. - San Luis: Nueva Editorial Universitaria - UNSL, 2025.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-733-450-0

1. Educación. 2. Turismo. I. Acosta Beiman, Gisela Vanina II. De Luca, Marcela María, comp.  
CDD 910

**Coordinador General:**

Esp. Mariano Daniel Pérez

**Director Administrativo**

Tec. Omar Quinteros

**Administración:**

Esp. Daniel Becerra

**Dpto. de Impresiones:**

Sr. Sandro Gil

**Dpto. de Diseño:**

Tec. Enrique Silvage

DG Nora Aguirre Reyes

**1ª Edición:** Agosto de 2025

---

ISBN 978-987-733-450-0

Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723

© 2020 Nueva Editorial Universitaria

Avda. Ejército de los Andes 950 - 5700 San Luis

ISBN 978-987-733-450-0



Prohibida la reproducción total o parcial de este material sin permiso expreso de NEU

## Prólogo

En el año 2019 docentes de la Facultad de Turismo y Urbanismo formamos un equipo de investigación con el principal objetivo de indagar, analizar y elaborar actividades gamificadas, e incluirlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje; ponerlas a prueba, observar y escuchar a nuestros estudiantes.

La gamificación, es una técnica que incluye las dinámicas y mecánicas utilizadas en los juegos en contextos que nos son de juego, es una herramienta muy versátil que se puede utilizar en diversas situaciones, entorno y escenarios. En nuestro equipo de trabajo la utilizamos en el ambiente educativo universitario, en actividades prácticas o de refuerzo al aprendizaje.

Al pasar el tiempo, todo lo que experimentamos, vivenciamos y aprendimos los compartimos ofreciendo cursos de capacitación, ya sea de extensión o de posgrado; y posteriormente surgió la idea de generar un espacio para compartir, conocer e intercambiar experiencias. Así nació este *Encuentro sobre Gamificación*.

Este libro muestra las ponencias compartidas durante el evento, cada resumen aquí presentado es una ventana a conocer propuestas innovadoras que buscan enriquecer el aprendizaje, potenciar la motivación y transformar la forma en que enseñamos.

En muchas disciplinas se ha trabajado con gamificación, convirtiendo escenarios educativos en ideas para un aprendizaje que incluya la diversión, pero a la vez genere compromiso y participación activa de los estudiantes.

Invitamos al lector a sumergirse en estas páginas con una mirada abierta y curiosa, dispuesto a dejarse inspirar por la creatividad y la pasión de quienes día a día apuestan por una educación más dinámica, inclusiva y transformadora.

Organizaron este evento integrante del proyecto de investigación PROIPRO 11-0523: “Gamificación y serious game en situaciones de la vida universitaria”. Facultad de Turismo y Urbanismo de la Universidad Nacional de San Luis.

Mgtr. Marcela María De Luca  
*Directora del proyecto*

Esp. Agustina Generoso  
*Co-directora del proyecto*

## Índice

Prólogo.....	3
Propuestas de gamificación en prácticas de las ciencias naturales .....	5
<i>Esp. Gisela Vanina Acosta Beiman</i>	
Contabilidad en un espacio de juego y aprendizaje.....	7
<i>CPN. Eleonora Casaretto, Lic. Soledad Aguilera</i>	
Gamificación y evaluación. El role-playing en los exámenes de introducción al turismo .....	9
<i>Esp. Sergio Chenlo</i>	
Código de fuga: escapando del aula tradicional .....	11
<i>Mg. Marcela C. Chiarani</i>	
La narrativa en clave gamificadora: un caso aplicado en la Escuela Italiana XXI Abril de Mendoza .....	13
<i>Prof. Mgter. José Gastón Cirvini</i>	
Gamificación universitaria: diseño de un escape room matemático.....	15
<i>CPN. Analía Isabel Espinosa</i>	
Juego de mesa en inglés para turismo: repasando comidas y lugares.....	17
<i>Esp. Agustina Generoso, Lic. Micaela Bruno</i>	
La cultura clásica y gamificación analógica: un diálogo intergeneracional.....	19
<i>Dr. Emmanuel Ginestra</i>	
Juegos de escape en educación superior: diseño y aplicación en matemáticas .....	21
<i>CPN. Fiorella Liliana Lunardi Del Bosco</i>	
Jugando en merlindo. Sabores, olores, magia y encanto de mi provincia turística .....	22
<i>TUGT M. Susana Pugliese</i>	
UCChess. Aplicación educativa de ajedrez .....	24
<i>Gaspar Reinoso</i>	
Examen parcial a través de la gamificación: un enfoque innovador.....	26
<i>Mgst. Lidia Reynoso, Dra. Ailen Chuchuy, Téc. Mariana Noemi Mining</i>	
Night at the british museum: juego de escape para inglés para turismo .....	28
<i>Trad. Públ. Estefanía Stadelman</i>	
Si me divierto aprendo mejor. El juego en el aula para primer grado .....	30
<i>Patricia Viviana Aragone</i>	
Primeros exámenes parciales: situación vivenciada a través de la gamificación.....	32
<i>Lic. Leticia Aguilera Marturano</i>	
Senderear. App de senderos de Argentina.....	34
<i>Lic. María Pilar Reinoso, Ing. Agustín Baltazar Pernas</i>	

## Propuestas de gamificación en prácticas de las ciencias naturales

Esp. Gisela Vanina Acosta Beiman  
IEC-Universidad Nacional de Tierra del Fuego  
gvacosta@untdf.edu.ar

**Palabras clave:** práctica docente; gamificación; ciencias naturales.

### Resumen

La enseñanza de las ciencias naturales, tradicionalmente centrada en la transmisión de conceptos abstractos y memorización, enfrenta en la actualidad el desafío de motivar a los y las estudiantes; y de esta forma fomentar un aprendizaje significativo (Manuel, 2018) El objetivo del presente trabajo es visualizar algunas propuestas de gamificación en las clases de ciencias naturales, llevadas a cabo durante mi propia práctica docente. En este sentido es importante mencionar que la gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora con un potencial transformador aplicable a las ciencias naturales (Cuadros González y López Niño, 2020). Es así como al incorporar distintas actividades basadas en juegos, véase tabla 1, se crean entornos de aprendizajes dinámicos, interactivos y protagonizados por estudiantes. Esto permite una participación activa, en su propio aprendizaje, de los y las estudiantes; en donde no sólo indagan distintas temáticas vinculadas con las ciencias naturales, sino que también promueven la curiosidad y el pensamiento científico.

Tabla 1: Detalle de actividades lúdicas en ciencias naturales

Actividad	Nivel	Caracterización
Club de Ciencias CROMOSOMAS	Secundario	En este espacio de educación no formal se llevan a cabo distintas actividades lúdicas vinculadas con las ciencias naturales. Se realizan experimentos con elementos cotidianos y de laboratorio como así también diversas propuestas como juegos de cartas, rompecabezas entre otros. Este espacio está destinado a estudiantes adolescentes en simultáneo.
Conocernos a través de la química de las emociones	Secundario	Esta actividad se lleva a cabo en 6to año de química III, en la orientación de ciencias naturales en donde se evidencian las emociones de cada uno de los y las estudiantes, analizando como es la composición química de aquellas sustancias que afectan a nuestras propias emociones.
La estática divertida	Secundario	Esta actividad se lleva a cabo en 4to año de física I, en la orientación de ciencias naturales en donde se utilizan globos grandes y rollos de papel higiénico. Ubicado el estudiantado en el patio, en fila, frotando cada uno los globos en sus sweaters del uniforme y van acercando el globo al rollo de papel higiénico de esta manera van avanzando a lo largo del patio con sus rollos y el globo. Se transforma en una carrera estática.
Aprender jugando	Universitario	Esta actividad se lleva a cabo en primer año de la licenciatura de educación primaria en la asignatura de ciencias naturales. En donde se les propone a las y los estudiantes a una vez vistos los distintos sistemas del cuerpo humano realizar diversidad de propuestas lúdicas para el estudiantado de primaria.

Este escrito muestra algunas actividades lúdicas en las ciencias naturales con una influencia totalmente positiva de las mismas en el estudiantado. Entonces, la gamificación es una técnica que en el contexto áulico mejora el aprendizaje significativo en cualquier campo del conocimiento, principalmente en las ciencias naturales (Sangucho y Aillón,2020)

En conclusión, utilizar este tipo de actividades gamificadas mejora las prácticas educativas y de esta forma el aprendizaje por parte del estudiantado.

### **Referencias bibliográficas**

Cuadros González, L. Y., y López Niño, A. del P. (2020). Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales\*. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1),55–79. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11379>

Manuel, S. L. J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. Editorial Uned.

Sangucho, A. J. M., y Aillón, T. F. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 5(3), 164-181

## Contabilidad en un espacio de juego y aprendizaje

CPN. Eleonora Casaretto, Lic. Soledad Aguilera  
Facultad de Turismo y Urbanismo, Universidad Nacional de San Luis  
eleonoracasaretto@gmail.com

**Palabras claves:** gamificación, educación superior, contabilidad.

### Resumen

La gamificación, es una técnica que consiste en aplicar elementos de juego en espacios no lúdicos con el objetivo de motivar, involucrar y mejorar el comportamiento de las personas. Aplicada en el ámbito de la educación como una técnica de aprendizaje al trasladar la mecánica del juego a las actividades áulicas con el fin de conseguir mejores resultados a la hora de adquirir conocimientos, mejorar alguna habilidad sobre un tema determinado, motivar a realizar acciones concretas, entre otros. La gamificación aplicada a las clases de contabilidad puede transformar un tema que a menudo los estudiantes perciben como pesado y complejo en una experiencia de aprendizaje atractiva y motivadora.

En esta oportunidad se presenta la experiencia de la aplicación de una actividad gamificada en la asignatura Contabilidad General del 1er año de la Licenciatura y la Tecnicatura en Hotelera, en el marco del PROIPRO 11-0220, *“La gamificación como recurso de apoyo para el aprendizaje en la educación superior. Una experiencia innovadora en la Facultad de Turismo y Urbanismo, UNSL”*.

La experiencia mencionada se llevó a cabo con la aplicación de gamificación a través del diseño de juegos tangibles, modalidad presencial en el aula, cuyo objetivo de estudio fue verificar si la aplicación de esta técnica causó influencia significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la clase, basándonos en autores como Ripoll, O., & Pujolà, J. T. (2024), “El objetivo principal es finalmente mejorar el desempeño académico de los estudiantes a partir de fomentar su motivación desde una perspectiva lúdica. De hecho, lo que queremos conseguir es que tengan una experiencia memorable de aprendizaje significativo” (p.18). Tal es así, que la actividad gamificada fue aplicada en el aula mediante un tablero con fichas, dados y un reloj de arena para registrar el tiempo, se trabajó previamente con los estudiantes en una actividad de contenidos temáticos similares con la modalidad tradicional la cual se aplicaba normalmente en la asignatura (no gamificada), de esta manera ellos pudieron realizar la comparación entre ambos métodos (tradicional y gamificado).

Luego, con los resultados obtenidos mediante la recolección de datos y elaboración de tablas para su análisis se llegó a la conclusión que la actividad gamificada aplicada en el aula de Contabilidad General: provocó mayor interés y entusiasmo en los estudiantes, impulsando su participación activa en el proceso de aprendizaje; demostró una mejora en el compromiso de los estudiantes al aumentar su atención y concentración, reduciendo las distracciones y el aburrimiento; los estudiantes desarrollaron habilidades importantes como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico.

En resumen, como indica Ardila-Muñoz, J. Y. (2019), "... la gamificación en la educación superior promueve el desarrollo de actividades que hagan disfrutable la apropiación de conocimiento; el conocimiento se presenta como algo divertido con la finalidad de poder atrapar a los estudiantes con su proceso formativo..." (p.80), la gamificación es una herramienta eficaz que puede utilizarse para hacer actividades más atractivas y efectivas.

### **Referencias bibliográficas**

Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis*, 12(24), 71-84.

Ripoll, O., & Pujolà, J. T. (2024). *La gamificación en la educación superior: teoría, práctica y experiencias didácticas*. Universidad de Barcelona. IDP/ICE & Ediciones Octaedro.

## Gamificación y evaluación. El role-playing en los exámenes de introducción al turismo

Esp. Sergio Chenlo

Instituto de Desarrollo Económico e Innovación. Universidad Nacional  
de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur  
schenlo@untdf.edu.ar

**Palabras clave:** gamificación; evaluación; *role-playing*; universidad.

### Resumen

La gamificación como herramienta didáctica se entiende como el uso de elementos y dinámicas de juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso del estudiantado (Anderson & Krathwohl, 2001). En este sentido Deterding et al. (2011), proponen que los elementos lúdicos pueden transformar las experiencias de aprendizaje tradicionales en oportunidades interactivas y motivadoras. Por otra parte, las ideas de Vygotsky (1978) enfatizan la posibilidad del aprendizaje a través de la interacción social. De esta manera, el intercambio de roles aparece como una herramienta útil y poderosa para la construcción del conocimiento.

Desde estas perspectivas, esta comunicación explora el uso de la gamificación y el *role-playing* en la evaluación en las mesas de exámenes finales de la asignatura Introducción al Turismo de las carreras de Turismo, en la sede Ushuaia de la Universidad Nacional de Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur. Como metodología, se propone un modelo donde el estudiantado, en lugar de ser evaluado tradicionalmente, interpreta el rol de profesor, mientras que los miembros del tribunal actúan como estudiantes. Este cambio de roles introduce un enfoque innovador en la evaluación al fomentar una participación activa y un aprendizaje más dinámico. Además, el *role-playing* pedagógico permite crear, perfeccionar, modificar o ampliar un rol. En consecuencia, ayuda al estudiantado a estimular una mayor espontaneidad para la utilización de sus propios recursos y adaptarse a las demandas del contexto en el que se sitúa (Martínez Riera, 2009). A su vez, Krain y Lantis (2006) sostienen que esta estrategia en la evaluación favorece el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades analíticas, y permite fomentar competencias discursivas y comunicativas, así como la confianza y la autonomía.

El objetivo principal de esta experiencia es utilizar el juego de roles como una herramienta para simular situaciones reales de enseñanza y aprendizaje. El estudiantado se enfrenta a la tarea de impartir conocimientos y explicar conceptos de la materia Introducción al Turismo, mientras que el tribunal se ve retado a asumir el rol de estudiantes, formulando preguntas y generando un ambiente de discusión e intercambio. Como principales resultados, esta dinámica ha permitido reforzar la argumentación del estudiantado al verse en la necesidad de estructurar y presentar sus conocimientos de manera coherente y accesible. Además, se ha establecido un ambiente ameno, menos formal y más interactivo en la evaluación, que propició la reducción de la ansiedad y la mejora del desempeño en la evaluación. En contraposición, y desde la perspectiva del tribunal, el rol de “estudiantes” les ha permitido observar de manera más dinámica el desarrollo de las competencias del estudiantado, puesto que se logró

interactuar en un plano más igualitario y menos jerárquico, que permitió una evaluación más integral y auténtica del aprendizaje.

En conclusión, es posible advertir que la incorporación de la gamificación a través del *role-playing* en los exámenes finales de Introducción al Turismo, ha presentado como principales beneficios: la mejora de las competencias comunicativas y argumentativas al estructurar y transmitir el conocimiento de manera clara y efectiva; la generación de un contexto más descontracturado, menos tenso y más participativo que resulta en un aprovechamiento más integral de la evaluación tanto por parte del estudiantado como del tribunal; el incremento de la motivación y el compromiso al generar mayor involucramiento a través de la incorporación de elementos de gamificación en la evaluación; y por último, el desarrollo de capacidades críticas, de resolución de problemas y de adaptación a situaciones de trabajo bajo presión.

### Referencias bibliográficas

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Pearson.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems*, 1-4.
- Krain, M., & Lantis, J. (2006). Building knowledge? Evaluating the effectiveness of the global problems summit simulation. *International Studies Perspectives*, 7 (4), 395-407.
- Martínez Riera, J. R. (2009). *Influencia del Role-Playing en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Enfermería* (Tesis doctoral inédita). Universidad de Alicante, España. Recuperado el 25 de febrero de 2025 de [http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14152/1/Tesis\\_riera.pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14152/1/Tesis_riera.pdf)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

## Código de fuga: escapando del aula tradicional

Mg. Marcela C. Chiarani

Facultad de Ciencias Físicas, Matemática y Naturales - Universidad Nacional de San Luis

mcchiarani@gmail.com

**Palabras Clave:** gamificación; pensamiento computacional; formación docente.

### Resumen

El pensamiento computacional (PC) es una capacidad cognitiva que consiste en el uso de principios y procesos informáticos para resolver problemas de manera creativa, efectiva y sistemática. El PC se basa en seis grandes ideas: la computación como actividad creativa que promueve habilidades como Descomposición, Abstracción, Reconocimiento de patrones, Generalización de patrones, Diseño algorítmico, Depuración.

Wing popularizó el término en 2006 y destacó que el pensamiento computacional no solo requiere el manejo de habilidades técnicas, sino también el fortalecimiento de competencias transversales como el razonamiento lógico, la comunicación, el trabajo en equipo y la creatividad. En este sentido, representa un enfoque teórico y práctico que propone una manera innovadora de aprender y reflexionar, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes y promoviendo su formación como individuos críticos, creativos y capaces (WING,2006).

El contexto de esta experiencia es en el marco de la Maestría interinstitucional en enseñanza en escenarios digitales como curso optativo que se ofrece en 7 universidades. A partir de buscar estrategias para promover el pensamiento computacional surgió el uso de salas de escape con conceptos de la temática. Se utilizó el modelo ADDIE para diseñar e implementar una sala de escape educativa enfocada en el desarrollo del pensamiento computacional. A continuación, se describe cómo se completaron las cinco fases del modelo:

- **Análisis:** Se identificaron las necesidades educativas relacionadas con el pensamiento computacional, se determinó los destinatarios. Se evaluaron los recursos disponibles para la implementación de la sala de escape.
- **Diseño:** Se diseñaron desafíos que se alineaban con los objetivos de aprendizaje, estableciendo una narrativa de detectives para motivar a los estudiantes. Se planificó la secuencia de actividades y se seleccionaron las herramientas digitales a utilizar.
- **Desarrollo:** Se crearon los enigmas y las imágenes. Se utilizó un prototipo para realizar pruebas internas y ajustar lo necesario, se trabajó en genially.
- **Implementación:** La actividad fue propuesta en el aula virtual, explicando las reglas y objetivos a los estudiantes. No se propuso como actividad obligatoria sino como complementaria.
- **Evaluación:** Se recogió retroalimentación en esta instancia de docentes de la asignatura. Se pretende trabajar con los estudiantes de esta cohorte. Los resultados parciales obtenidos permitieron ajustar el diseño.

El uso del modelo ADDIE permitió un enfoque estructurado y efectivo para el desarrollo de la sala de escape. El resultado del mismo se puede visualizar:

<https://view.genially.com/6407916239e69900126c7675/interactive-content-sala-de-escape-pensamiento-computacional>

El desarrollo de una sala de escape ha permitido vislumbrar que este enfoque lúdico puede ser un valioso complemento a las metodologías tradicionales. No obstante, se espera avanzar con la utilización de la IA para realizar ajustes significativos para futuras implementaciones, garantizando así una experiencia educativa aún más enriquecedora y efectiva.

### **Referencias bibliográficas**

Martín-Queralt, C., y Batlle-Rodríguez, J. (2021). La gamificación en juego: percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo. <https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/download/32195/32592/79339>

Muñoz Carril, P. C., González Sanmamed, M. (2009). El diseño de materiales de aprendizaje multimedia y las nuevas competencias del docente en contextos teleformativos.. España: Bubok Publishing.

Wing, J. M. (2006). Computational thinking. *Communications of the ACM*, 49(3), 33-35.

## La narrativa en clave gamificadora: un caso aplicado en la Escuela Italiana XXI Abril de Mendoza

Prof. Mgter. José Gastón Cirvini  
Scuola Italiana XXI Aprile, Mendoza  
josegastoncirvini@gmail.com

**Palabras clave:** gamificación; storydoing; aprendizaje significativo; rol docente

### Resumen

La propuesta gamificada “El desafío de gobernar”, implementada en 2023 con estudiantes de tercer año, permitió repasar la Historia Argentina del siglo XX mediante la simulación de roles políticos, sociales y económicos. A través del storydoing, los alumnos construyeron activamente la narrativa, tomando decisiones que impactaban en el desarrollo del juego. Esto favoreció un aprendizaje significativo, estimulando el pensamiento crítico y la argumentación. Además, el docente asumió el rol de facilitador y gamemaster, guiando la actividad y promoviendo la autonomía estudiantil en un entorno lúdico y reflexivo

La implementación de esta dinámica gamificada permitió que los estudiantes no solo repasaran los eventos históricos del siglo XX, sino que también comprendieran las complejas relaciones entre actores sociales, económicos y políticos en cada período. Al asumir roles específicos dentro del juego, experimentaron de primera mano los dilemas, conflictos y negociaciones que marcaron la historia argentina, favoreciendo así un aprendizaje significativo basado en la toma de decisiones y la resolución de problemas. Este enfoque no sólo consolidó conocimientos previos, sino que también estimuló el pensamiento crítico y la capacidad de argumentación de los estudiantes al justificar sus estrategias y posicionamientos.

Asimismo, el uso del storydoing dentro de la propuesta gamificada promovió una conexión emocional con los contenidos, haciendo que los estudiantes sintieran una mayor implicación en el desarrollo de la actividad. Cada nueva clase se convertía en una oportunidad para construir colectivamente el relato, tomando en cuenta tanto los acontecimientos históricos como las decisiones individuales y grupales que iban moldeando la simulación. De esta manera, la historia dejó de ser percibida como un simple conjunto de hechos pasados para transformarse en una experiencia dinámica en la que los estudiantes eran protagonistas activos de su propio aprendizaje.

Por otro lado, el rol docente se redefinió dentro de esta metodología, pasando de ser un transmisor de conocimientos a un facilitador y gamemaster, encargado de guiar el desarrollo del juego y enriquecer la experiencia de los participantes. Su tarea consistió en plantear desafíos significativos, proporcionar feedback en tiempo real y garantizar que las interacciones dentro del juego estuvieran alineadas con los objetivos de aprendizaje. Este cambio de enfoque permitió una mayor autonomía por parte de los estudiantes, quienes asumieron la responsabilidad de sus decisiones y aprendieron a construir saberes de manera colaborativa, en un entorno lúdico, pero profundamente reflexivo.

## **Referencias bibliográficas**

Chou, Y. K. (2014) Actionable gamification: Beyond point, badges and leaderboards. Beyond the Point.

Gaviria, D. (2021) Pedagogía de la Gamificación. Colombia.

Sánchez Montero, Manu. (2021) En la clase si se juega. Paidós.

Teixes, Ferran (2014). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Editorial UOC. Barcelona.

## Gamificación universitaria: diseño de un escape room matemático

CPN. Analía Isabel Espinosa

Facultad de Ingeniería y Cs. Agropecuarias, Universidad Nacional de San Luis

aiespinosa@email.unsl.edu.ar

**Palabra claves:** escape room; análisis matemático; gamificación; educación superior.

### Resumen

La enseñanza de las matemáticas en la educación superior suele representar un desafío tanto para docentes como para estudiantes. En respuesta, la gamificación surge como una estrategia efectiva para aumentar la motivación y mejorar la comprensión de conceptos abstractos. En este marco, se ha diseñado un escape room educativo como trabajo final del curso de posgrado “Diseño de juegos de escape como metodología activa de enseñanza en la Educación Superior”. Esta propuesta se presenta como una herramienta innovadora, combinando desafíos matemáticos con una narrativa envolvente y atractiva, para reforzar conceptos clave de la materia Análisis Matemático I en las carreras de Contador Público Nacional (CPN) y Licenciatura en Administración (LA) en la Universidad Nacional de San Luis (UNSL), y se prevé su implementación en el presente cuatrimestre.

### Objetivos y fundamentos

El escape room, titulado “*La misteriosa desaparición del profesor*”, busca integrar contenidos de las tres primeras unidades de la materia mencionada, abordando temas como conjuntos, combinatoria, funciones y límites. El principal objetivo de la actividad es fortalecer el aprendizaje mediante el juego, promoviendo el trabajo en equipo, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. Al desarrollarse antes del primer examen parcial, se espera que funcione como un repaso interactivo que ayude a consolidar conocimientos en un entorno menos estresante, favoreciendo la motivación y el pensamiento crítico.

### Metodología y Diseño del Escape Room

El escape room ha sido diseñado para implementarse en el primer cuatrimestre de 2025, durante una clase práctica de Análisis Matemático I. Se plantea una modalidad híbrida, combinando elementos presenciales y digitales. Los participantes, organizados en principio en grupos de cinco estudiantes, deberán resolver una serie de desafíos matemáticos en un tiempo límite de 60 minutos para desentrañar la historia del juego. A lo largo de la actividad, seguirán un hilo narrativo interactivo en la plataforma Genially, donde recibirán las instrucciones e irán ingresando los códigos de los acertijos resueltos. Además, algunos desafíos se resolverán con elementos físicos en el aula, como candados numéricos, cartas con pistas y ejercicios impresos.

El escape room integrará diferentes mecánicas de juego, incluyendo:

- Sistema de puntos: Se ha diseñado un sistema de puntos donde cada equipo acumulará puntaje según su desempeño, con la posibilidad de obtener una recompensa en la calificación del examen parcial.

- Uso de temporizadores: se implementará un contador regresivo proyectado en la pizarra para generar una sensación de urgencia.
- Diversidad de desafíos: deberán resolver una serie de retos matemáticos para desbloquear pistas y avanzar en la historia. Los ejercicios se abordarán desde una perspectiva tanto teórica como práctica, combinando herramientas digitales y materiales físicos en el aula.

El desarrollo del juego será documentado a través de registros observacionales y la recopilación de datos sobre los tiempos de resolución y desempeño de los equipos. Asimismo, al finalizar la experiencia, se aplicará una encuesta de percepción para evaluar la motivación, la satisfacción y la autoevaluación del aprendizaje de los participantes.

### **Resultados esperados y proyecciones**

Dado que el escape room aún no ha sido implementado, los resultados se presentan en términos de expectativas. Se espera que la actividad mejore la retención de conceptos matemáticos, incentive la colaboración y reduzca la ansiedad ante los exámenes. Se anticipa que los estudiantes muestren un mayor compromiso y participación en las clases, así como una actitud más positiva hacia el estudio de la matemática.

El análisis de los datos recopilados permitirá evaluar la efectividad de esta estrategia y realizar ajustes y mejoras para futuras implementaciones de la actividad. Si los resultados son positivos, se podría considerar la ampliación de esta metodología en otras asignaturas de primer año de la universidad.

### **Referencias bibliográficas**

Berzosa, J. (2018). Manual de diseño de un Juego de Escape. *Mérida (Extremadura)*.

Gaviria Millán, D. (2021). Pedagogía de la gamificación. Primera edición. Colombia.

Sierra Daza, M. C., & Fernández-Sánchez, M. R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 105-115.

## Juego de mesa en inglés para turismo: repasando comidas y lugares

Esp. Agustina Generoso, Lic. Micaela Bruno  
Facultad de Turismo y Urbanismo, Universidad Nacional de San Luis  
ageneroso@email.unsl.edu.ar

**Palabras clave:** educación superior; inglés; gamificación; turismo

### Resumen

El presente trabajo se centra en una de las actividades realizadas en el marco del Proyecto de Investigación titulado *La gamificación como recurso de apoyo para el aprendizaje en la educación superior. Una experiencia innovadora en la Facultad de Turismo y Urbanismo. Universidad Nacional de San Luis*, el cual se llevó a cabo desde 2019 a 2022 en la Facultad de Turismo y Urbanismo. Según Oliva (2016) la gamificación es una estrategia de innovación docente en la clase universitaria que incorpora aspectos del juego, despertando el interés por aprender en el estudiantado a partir de la formación, selección, actualización y evaluación del contenido por parte del docente. Además, Oliva (2016) afirma que

...la gamificación, bien enfocada en el contexto aprendizaje, puede renovar el compromiso del estudiante por obtener altos rendimientos académicos siempre y cuando se apliquen mecánicas y dinámicas de juego cuyo potencial sea el de volver más dinámica la interacción entre el docente y el estudiante (p. 3)

A partir de estos conceptos el objetivo del proyecto consistió en implementar la técnica de gamificación en actividades prácticas de diferentes asignaturas para determinar si la aplicación de esta estrategia tiene una influencia significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En agosto de 2022, como parte de las actividades del proyecto, se implementó un juego de mesa titulado ¡Let's speak English! en la asignatura Inglés I/II que se dicta para todas las carreras de grado y pregrado de turismo y hotelería en la Facultad de Turismo y Urbanismo. El objetivo del presente trabajo es dar a conocer la experiencia llevada a cabo a partir del juego implementado y reflexionar sobre los resultados obtenidos.

La metodología utilizada para la implementación del juego consistió en la planificación y diseño de un juego grupal tangible mediante la descripción de un guion que permitió estructurar e identificar sus dinámicas, mecánicas y componentes (Medina et al, 2020). Para su implementación se utilizaron distintos elementos: un tablero con 44 casilleros, tarjetas con preguntas relacionadas con los contenidos de las unidades, estrellas de colores, tarjetas *random* y *good luck*, un dado, un reloj de arena y tableros de puntos. Para ganar el juego los grupos debían obtener 12 estrellas, tres de cada color, y también debían lograr dar una vuelta completa al tablero. Para lograr avanzar en el juego los grupos debían tirar el dado, avanza los casilleros correspondientes y sacar una tarjeta de acuerdo al color del casillero. Cada tarjeta contaba con una pregunta, la respuesta correcta permitía obtener estrellas, también del color del casillero. Cuando la respuesta era incorrecta, continuaba el otro grupo. Los premios que obtuvieron los dos primeros grupos consistieron en 1 punto y medio punto para el examen parcial

respectivamente. Participaron de la actividad gamificada 5 grupos de 5 estudiantes.

A efectos de indagar sobre las apreciaciones de los estudiantes con respecto a la experiencia se llevó a cabo una encuesta de tipo mixto cuali-cuantitativa posteriormente a la implementación del juego. Los resultados arrojaron que la actividad realizada por medio del juego generó una dinámica entretenida y menos estructurada en la clase, ayudó a integrar los contenidos, facilitó la comprensión de la temática y generó un espacio de distensión y aprendizaje. Asimismo, se pudo observar durante el desarrollo del juego que se encontraban muy activos demostrando interés y predisposición a trabajar en equipo. Como conclusión, la experiencia fue exitosa y memorable muy positiva, innovadora y divertida, destacando principalmente la motivación como uno de los aspectos más relevantes de esta técnica. Se pudo comprobar que en este caso la aplicación de esta estrategia tuvo una influencia significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura inglés.

### **Referencias bibliográficas**

- Oliva, Herberth Alexander. (2017). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y Reflexión*. 44. 29. 10.5377/ryr. v44i0.3563.
- Medina, Julieth & Torres-Barreto, Martha & Alvarez-Melgarejo, Mileidy & Paba Medina, Maira Camila. (2020). *Análisis de la gamificación en relación a sus elementos*. 10.13140/RG.2.2.24975.82081.

## La cultura clásica y gamificación analógica: un diálogo intergeneracional

Dr. Emmanuel Ginestra

Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de San Luis, Argentina

ginestraemmanuel@gmail.com

**Palabras claves:** cultura clásica; gamificación; filosofía.

### Resumen

La cultura clásica ha sido una fuente inagotable de inspiración para la humanidad. En sus relatos encontramos arquetipos y valores que nos llevan a reflexionar sobre temáticas universales como el deber, la justicia, la virtud y la fragilidad del Ser Humano.

La gamificación, por su parte, ha demostrado ser una herramienta poderosa para el aprendizaje y la motivación. Esta metodología permite adaptar los contenidos a diferentes estilos de aprendizaje, generando experiencias personalizadas y significativas.

Al vincular estos dos mundos, podemos crear experiencias educativas innovadoras que fomenten la reflexión crítica y el desarrollo de habilidades del siglo XXI. La combinación de narrativas clásicas y mecánicas de juego ofrece un puente entre lo tradicional y lo contemporáneo, enriqueciendo el aprendizaje con una perspectiva multidimensional.

La propuesta de este escrito es mostrar algunas vinculaciones posibles. Se explorarán cómo los elementos narrativos de la cultura clásica pueden integrarse en diseños gamificados para abordarlos de manera creativa. Asimismo, se analizarán ejemplos concretos donde esta interacción ha generado un impacto positivo, ofreciendo una base teórica y práctica para futuras iniciativas.

La Filosofía ha sido tradicionalmente enseñada a través de métodos expositivos y basados en la lectura y el análisis de textos fuentes. Sin embargo, en las últimas décadas, su Didáctica ha incorporado nuevas herramientas y estrategias pedagógicas (Cerletti & Couló, 2015). Ahora bien, la Cultura Clásica, *i. e.*, el estudio de la Filosofía, la Literatura, la Historia y las Artes desde el mundo antiguo hasta autores contemporáneos está ganando terreno a nivel mundial (Borón, 2004).

A continuación, proponemos ejemplos de gamificación analógica aplicada al estudio de la Cultura Clásica. En función de ello, aquí van algunos ejemplares para la vinculación entre gamificación y Cultura Clásica (Ripoll & Pujolá, 2024):

#### 1- Filosofía Clásica como Minijuegos:

- Sócrates: Un juego de preguntas y respuestas donde los estudiantes deben defender sus propias ideas y refutar las de otros, al estilo de los diálogos socráticos.
- Ética Aristotélica: Un simulador analógico de decisiones morales donde los estudiantes se enfrentan a dilemas éticos y deben elegir la acción más virtuosa.

#### 2- Historia de la Filosofía como Juego de Mesa:

- Tablero de la Historia de la Filosofía: Un juego de mesa donde los jugadores avanzan por un tablero representando la línea del tiempo de la filosofía, respondiendo preguntas y superando desafíos.
- Cartas de Filósofos: Un juego de cartas donde cada carta representa a un filósofo y sus ideas, y los jugadores deben construir argumentos utilizando las cartas de manera estratégica.

### **A modo de conclusión**

La gamificación ofrece un gran potencial para revitalizar la enseñanza de la Filosofía Clásica. Al transformar los conceptos filosóficos en experiencias lúdicas interactivas, podemos hacer que el estudio de la Filosofía sea más accesible y atractivo para las nuevas generaciones.

### **Referencias bibliográficas**

- Borón, A. (2004). La Filosofía política clásica y la biblioteca de Borges. En *La filosofía política clásica De la antigüedad al renacimiento*. CLACSO.
- Cerletti, A., & Couló, A. (2015). *Didácticas de la Filosofía. Entre enseñar y aprender a filosofar*. Noveduc Ediciones.
- Ripoll, O., & Pujolá, J.-T. (2024). *La gamificación en la educación superior. Teoría, práctica y experiencias didácticas*. Editorial Octaedro. <https://doi.org/10.36006/15226-1>

## Juegos de escape en educación superior: diseño y aplicación en matemáticas

CPN. Fiorella Liliana Lunardi Del Bosco

Facultad de Ingeniería y Ciencias Agropecuarias, Universidad Nacional de San Luis  
fiorellalunardidelbosco@gmail.com

**Palabras clave:** gamificación; enseñanza de matemáticas; escape room; aprendizajes basados en juegos.

### Resumen

La gamificación en la enseñanza de matemáticas ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el compromiso y la comprensión de los estudiantes. En este trabajo, se presenta el diseño y aplicación de un escape room titulado “*El Secreto de los Dioses Mayas: Retos de Series y Sucesiones Sagradas*”. La actividad fue desarrollada para estudiantes de primer año de las carreras de Contador Público Nacional y Licenciatura en Administración, en la asignatura Análisis Matemático I (reditado), y se diseñó para un grupo de 25 estudiantes. Se centra en la resolución de desafíos que ponen a prueba su comprensión de los temas relacionados con series y sucesiones. Este juego está diseñado para que los participantes repasen y consoliden sus conocimientos sobre la unidad, logrando así estar preparados para un futuro parcial que incluirá los contenidos de sucesiones y series, tanto aritméticas como geométricas.

El juego se estructura en una narrativa basada en la exploración de un antiguo templo maya, donde los participantes deben superar distintos desafíos matemáticos para avanzar en la historia y alcanzar el “tesoro del conocimiento”. Cada desafío está diseñado para fomentar el razonamiento lógico, el trabajo en equipo y la aplicación de conceptos teóricos en un contexto lúdico. Como recompensa adicional, el equipo que complete primero todos los desafíos recibirá una caja especial que contiene diez puntos extras para el parcial. Los demás equipos podrán elegir entre las cajas restantes a medida que finalicen los desafíos. Estas cajas contienen dulces, lo que ayuda a mantener un incentivo adicional para la participación activa y fomenta una competencia sana.

Se analizaron las percepciones de los estudiantes sobre la actividad mediante observaciones, evaluando su efecto en el aprendizaje y la motivación. Los resultados preliminares indican que la metodología utilizada no solo refuerza el contenido académico, sino que también contribuye a la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

### Referencias Bibliográficas

- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79.
- Rodriguez, C. A. C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EDUTECH, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41.
- Párraga, A. P. B., Cedeño, E. L. H., Amores, C. G. R., Molina, A. D. A., Batíoja, I. J. Z., Lloacana, M. Y. S., & Duran, V. D. R. C. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica en la educación matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 6435-6465.

## Jugando en merlindo. Sabores, olores, magia y encanto de mi provincia turística

TUGT M. Susana Pugliese  
Facultad de Turismo y Urbanismo, Universidad Nacional de San Luis  
lamota.susa@gmail.com

**Palabras clave:** Gamificación; técnica de aprendizaje; turismo; educación primaria.

### Resumen

“Jugando en Merlindo” es una experiencia educativa turística gamificada destinada a alumnos de 4º grado, nivel primario, de la Escuela Pública Autogestionada N° 9 Dr. Horacio de la Mota de la Villa de Merlo, San Luis, Argentina. Está enmarcado en la Beca de Formación en Extensión del PEIS “Dialogando sobre la gamificación, una herramienta para enseñar y aprender jugando” de la Facultad de Turismo y Urbanismo.

La gamificación, según Oliva (2016) es una metodología activa donde los estudiantes adquieren una participación dinámica en su aprendizaje. La gamificación se convierte en una herramienta de apoyo que despierta motivación en el estudiante, con el principal fin de que sus aprendizajes sean más significativos y exitosos.

Durante el tiempo de implementación de la beca, se desarrollaron actividades lúdicas y dinámicas, que permitieron a los estudiantes de 4º grado de la EPA N° 9 “Dr. Horacio de la Mota” conectar con la provincia de San Luis y sus atractivos turísticos de manera divertida y significativa.

A través del juego y la exploración, descubrieron la belleza, la cultura y la magia que hacen de Villa de Merlo y San Luis un lugar único y especial.

En este marco, se llevó a cabo una investigación sobre los contenidos del Diseño Curricular Jurisdiccional y las planificaciones docentes para identificar temas relacionados con el patrimonio local; luego se seleccionaron los atractivos patrimoniales y turísticos que se encuentran en Merlo y San Luis. Una vez finalizada esta etapa, se planificó el diseño del juego mediante la herramienta Genially, lo que permitió crear un juego interactivo y visualmente atractivo.

También se realizó un taller con las familias de los estudiantes para la construcción de cartografía de San Luis. Finalmente, se aplicó el juego a los estudiantes de 4to. grado, “Agrupamientos Poleo y Peperina”.

### Resultados obtenidos

La experiencia de aplicación del juego se llevó a cabo en el Gabinete de Computación de la EPA, donde participaron un total de 45 estudiantes y 1 estudiante integrado de la Escuela de Educación Especial Mirlo, agrupados en 23 parejas.

La puesta en práctica del juego inició con un video de creación propia de la becaria que muestra atractivos turísticos de la provincia, además de invitar a jugar mediante una narrativa en la cual duen-

des traviosos se apoderan de la magia, el encanto, los colores y los sabores de San Luis, desafiando a niños y niñas de 4º Grado a recuperarlos.

La experiencia fue altamente satisfactoria para estudiantes y docentes, evidenciando esto en las encuestas realizadas.

Un total de 16 parejas finalizaron el juego en el tiempo planificado; otras 7 parejas no pudieron finalizarlo por problemas técnicos en el gabinete que los obligó a reiniciar las computadoras y empezar de cero.

Se observaron puntajes altos como resultado de los logros alcanzados.

Los estudiantes mostraron un alto nivel de participación y entusiasmo, disfrutando de los desafíos y la narrativa del juego.

En un alto porcentaje, el juego les pareció emocionante, divertido y buenísimo.

En relación con la encuesta aplicada a las docentes, destacaron la pertinencia del juego con el currículo y la creatividad en el diseño, observando un impacto positivo en el aprendizaje de sus alumnos.

El grado de creatividad en la incorporación de elementos lúdicos (como diseño visual, utilización de elementos multimedia, funcionalidad del mapa interactivo, entre otros), fue acorde a la edad de sus estudiantes.

## Conclusión

“Jugando en Merlindo” demostró el potencial de la gamificación para transformar la educación turística, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo, participativo y significativo. Resultó ser una herramienta efectiva para el aprendizaje sobre el turismo y el patrimonio de San Luis, fomentando el sentido de pertenencia e interés de los estudiantes.

## Referencias bibliográficas

Ministerio de Educación de San Luis. (2019). *Diseño Curricular Jurisdiccional Educación Primaria*. <https://drive.google.com/drive/folders/1Tjichlm8bTyCtZZSVnI-ynXaZ6BUTThs>

Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad Y Reflexión*, 44, 29–47. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>

## UCChess. Aplicación educativa de ajedrez

Gaspar Reinoso  
Universidad Católica de Córdoba  
1617389@ucc.edu.ar

**Palabras Clave:** ajedrez; accesibilidad; educación; plataforma; gamificación

### Resumen

UCChess es una plataforma para enseñanza y aprendizaje de ajedrez, por medio de la gamificación, ideada para promover la práctica de esta disciplina en la Universidad Católica de Córdoba, con la posibilidad de expandirse a más universidades u otras instituciones. Consiste en una aplicación web en la cual los profesores de ajedrez puedan cargar sus clases grabadas con un contenido. Luego, los alumnos pueden jugar y practicar con un papel más activo, en un tablero interactivo que tiene cargados problemas y secuencias de jugadas relacionadas con la clase vista.

Además, tiene una página web en la cual los usuarios van a poder registrarse, ver información acerca de clases brindadas por la universidad para todos los niveles, conocer el equipo competitivo y acceder a información de los próximos torneos.

La relevancia de esta disciplina como poderosa herramienta pedagógica integral está ampliamente probada y difundida por referentes ineludibles como, a modo de ilustración, el Profesor Uvencio Blanco quien, en su pedido al presidente de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez), impulsa la concepción del ajedrez como Derecho Universal y Patrimonio Cultural Intangible de la Humanidad.

Es una práctica que trasciende toda barrera espacio-temporal, étnica, cultural, lingüística, económica, política, social y religiosa. Es un puente que une Oriente con Occidente.

Sus virtudes principales radican en la promoción de habilidades intelectuales, tácticas, emocionales y artísticas, vigorizando valores que el ajedrez siempre ha tendido al servicio de la humanidad.

### Objetivo

Desarrollar una plataforma educativa de ajedrez intuitiva que permita a estudiantes aprender y practicar la disciplina de manera autónoma. La plataforma buscará fomentar el interés y la participación en el ajedrez, tanto a nivel individual como comunitario universitario.

### Metodología

- Página Web: Desarrollo de una página web accesible desde diferentes dispositivos.
- Gestión de Contenido: Funcionalidades para que los profesores puedan cargar clases grabadas, material didáctico y problemas de ajedrez para práctica.
- Tablero Interactivo: Integración de un tablero de ajedrez interactivo para práctica con problemas y secuencias de jugadas relacionadas con las clases de manera autoguiada.
- Tablero de análisis: Integración de un tablero de ajedrez que permitirá cargar las partidas de los

alumnos o importadas.

- Base de datos: Base de datos de análisis que contenga todas las partidas guardadas por los estudiantes.

## Conclusión

Si consideramos el ajedrez como una obra colectiva que se inscribe en una larga tradición por continuidad y reconocimiento de una herencia recibida para trascenderla, se debe ampliar el reconocimiento del mismo. De ahí el interés por el aporte de este trabajo para crear un sitio digital en el cual se pueda incentivar propagando el conocimiento de este juego-ciencia en la comunidad educativa universitaria.

## Referencias bibliográficas

- Blanco, U. (2010, octubre 1). El ajedrez como Patrimonio Cultural Intangible de la Humanidad. ChessBase. <https://www.chessbase.com>
- Lichess. (s.f.). Lichess.org: Free Online Chess. <https://lichess.org>
- Lichess. (s.f.). Lichess API documentation. <https://lichess.org/api>

## Examen parcial a través de la gamificación: un enfoque innovador

Mgst. Lidia Reynoso, Dra. Ailen Chuchuy, Téc. Mariana Noemi Mining  
Facultad de Turismo y Urbanismo, Universidad Nacional de San Luis  
lirumarey@gmail.com

**Palabras Clave:** gamificación; simulacros; biología; genética.

### Resumen

El presente trabajo describe la utilización de la modalidad de gamificación para desarrollar una evaluación parcial de la asignatura anual Mejoramiento de Especies Florales y Ornamentales de la Tecnicatura Universitaria en Parques, Jardines y Floricultura (FTU-UNSL).

El objetivo de la misma fue que las estudiantes utilizaran los conceptos aprendidos en el primer cuatrimestre de la asignatura (Unidades 1,3,4 y 5 del programa del año 2024) para completar una serie de propuestas lúdicas. Se armaron cinco desafíos de tipo analógico, en donde las estudiantes debieron desarrollar los conocimientos adquiridos armando rompecabezas, buscando las piezas faltantes de figuras, tablas y gráficos y creando contenidos para un podcast. Cada desafío se ubicó físicamente en una “estación” en el laboratorio y en dos aulas ambientadas para tal fin.

En el primer desafío las estudiantes “se metieron” en el núcleo de la célula para elaborar ácidos nucleicos a partir de una información base junto a las piezas faltantes, que se les entregó ensobres; en el segundo desafío debieron “formar parte de un equipo de investigación de citogenética” y analizar los resultados de una investigación realizando un informe escrito. En el tercer desafío se les propuso “ser docentes de biología” y componer una lámina comparativa de los dos principales mecanismos de división celular; en el cuarto se les propuso “ser empleados a cargo de una sala del Museo de Gregor Mendel” y solucionar unos problemas técnicos para mostrar a los visitantes la información en forma correcta. Por último, ellas debieron desarrollar sus dotes periodísticas y “realizar una entrevista en podcast” a su compañera de grupo sobre aspectos relacionados al mejoramiento genético y conservación de especies, utilizando los celulares.

Los cuatro primeros desafíos fueron de tipo individual y el último por parejas, aunque cada una de las actividades se calificó individualmente y por el desempeño global. Luego de pasar los cinco desafíos, las estudiantes recibieron un número clave para el sorteo de un paquete de semillas (el cual fue utilizado en un trabajo práctico en la siguiente etapa de la asignatura). Todas las estudiantes completaron la actividad en el tiempo estipulado y sin mayores problemas. En cada estación recibieron el apoyo de las docentes y auxiliares para entender las consignas y llevar adelante el desafío. Al final se realizó una puesta en común para evaluar este tipo de metodología. La opinión generalizada de las estudiantes fue que la propuesta les resultó atractiva y motivadora. Que los cambios de entorno de un desafío a otro les había dado una sorpresiva dinámica que disfrutaron. Se concluye que este tipo de metodologías en actividades docentes es favorable para la adquisición de determinadas habilidades, competencias y contenidos especialmente cuando el número de estudiantes es reducido.

## Referencias bibliográficas

- Álvarez-Godos, María, Vieira, María José y Ferreira, Camino. 2024. La gamificación como técnica para enseñar a través del juego a futuros maestros. *In Innovación docente en la Universidad de León* (pp. 197-204). Servicio de Publicaciones.
- Ferrer Planchart, S. C.; M. Fernández Reina; N. D. Polanco Padrón; M. E. Montero Montero; E. E. C. Ferrer. 2018. La gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica. *Revista Iberoamericana de Educación*, 78(1), 165-182.
- Klug, W.; Cummings, M. y Spencer, C. 2006. *Conceptos de Genética*. 8a. edición. Pearson Educación SA, Madrid.
- Ripoll, O., & Pujolà, J. T. 2024. *La gamificación en la educación superior: teoría, práctica y experiencias didácticas*. Universitat de Barcelona. IDP/ICE & Ediciones Octaedro.

## Night at the british museum: juego de escape para inglés para turismo

Trad. Públ. Estefanía Stadelman  
Facultad de Turismo y Urbanismo - Universidad Nacional de San Luis  
estadelman@email.unsl.edu.ar

**Palabras clave:** gamificación; escape room; comprensión auditiva; inglés para turismo

### Resumen

En el mundo globalizado en el que vivimos, lo digital penetra todos los aspectos de la vida, incluida la educación. Para enseñar y motivar a nativos digitales, nos encontramos en la permanente búsqueda de herramientas educativas innovadoras. La gamificación educativa, una herramienta motivadora que une los conceptos de ludificación y aprendizaje, fomenta el proceso de aprendizaje a través del juego (Marín, 2015), colocando al estudiante en el centro del proceso educativo. En el dictado de la asignatura Inglés para futuros profesionales de turismo y hotelería, se busca que el estudiantado “aprenda haciendo” apoyándose en lo digital e involucrándose activamente. Para alcanzar este objetivo, se desarrolló un juego de escape digital con el fin de motivarlos, a la vez que trabajen de manera colaborativa para resolver los desafíos, con el fin de alcanzar los objetivos de la asignatura mediante un aprendizaje significativo. Para lograr esto, resulta imprescindible la preparación previa y exhaustiva de las distintas etapas que formarían parte del juego (Sánchez, 2015), así como considerar a los sujetos a quienes va dirigida la actividad gamificada.

El juego de escape “Night at the British Museum” se llevó a cabo en el marco del Curso de Posgrado “Diseño de juegos de escape como metodología activa de enseñanza en la educación superior”. Dicho juego fue diseñado para las asignaturas Inglés III y VI, correspondientes a los últimos niveles del idioma en las carreras de turismo y hotelería dictadas en la Facultad de Turismo y Urbanismo de la Universidad Nacional de San Luis.

En cuanto a la metodología para el diseño del juego, se siguieron una serie de pasos que permitieron que se realice de manera exitosa. El primero, y más importante, fue definir los objetivos para el que se buscaba lograr un aprendizaje significativo: proporcionar un entorno motivante para reforzar la comprensión auditiva en inglés y consolidar los contenidos de la unidad “Built Attractions and Works of Art”. Asimismo, se estableció que la modalidad de juego de escape sería mixta, es decir, que se realizaría en su mayor parte de manera digital en la aplicación educativa Genially, a excepción del desenlace del juego, que sería tangible.

A partir de esto, se comenzó a diseñar el juego mediante la redacción de un guión y una narrativa del juego. En este documento, se plasmaron los objetivos del juego, los elementos de la gamificación que incluiría, es decir, las dinámicas, mecánicas y componentes, se describió la idea y secuencia del juego y, por último, se redactó la narrativa. Una vez definidos estos aspectos, para su implementación se utilizó una plantilla de la aplicación Genially denominada “Museum Escape Room” y se elaboró el elemento tangible, un “cofre” con candados digitales, cuya apertura concluiría el juego.

Con el propósito de conocer las experiencias de los estudiantes, se llevó a cabo un relevamiento de datos a través de una encuesta con diez preguntas de tipo cuanti-cualitativas. Como resultado, se observó que la competencia fue un factor motivante para el grupo de estudiantes y que la dificultad de los juegos fue adecuada al nivel del grupo. Asimismo, los estudiantes consideran que pudieron aplicar los contenidos de la asignatura en la resolución de los desafíos mediante habilidades como la comprensión auditiva, la comunicación oral, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. La totalidad de los encuestados respondió que le sirvió para reforzar los contenidos de la unidad del programa y que salir de las actividades tradicionales es beneficioso para el aprendizaje. Gracias a estos datos, fue posible demostrar la efectividad de una actividad gamificada diseñada con antelación e implementada adecuadamente.

### **Referencias bibliográficas**

- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27. Disponible en: <https://goo.gl/iPiiLj>
- Sánchez i Peris, F. J. (2015). Gamificación. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 16(2). DOI: <https://doi.org/10.14201/eks20151621315>

## Si me divierto aprendo mejor. El juego en el aula para primer grado

Patricia Viviana Aragone

Escuela Pública Autogestionada (EPA) N°9 Dr. Horacio de la Mota, Villa de Merlo

patriciaviviana161067@gmail.com

**Palabra Claves:** gamificación; diversión; aprendizaje.

### Resumen

En la actualidad los docentes enfrentamos un gran problema, la falta de interés de los alumnos por el aprendizaje. Esto nos alerta y por ende nos lleva a la revisión y/o modificación de nuestras planificaciones, buscando captar esa atención.

La dificultad no está en la planificación sino, en los recursos que utilizamos y en la forma que se transmite ese contenido. Muchos docentes aún siguen con modelos “antiguos”, parados frente de un pizarrón monologando a un grupo de alumnos pasivos, lo cual no se ve muy atractivo. Mientras que otros docentes buscamos apropiarnos de las nuevas tecnologías, buscando innovar y haciendo más atractivas las clases.

*Los chicos de hoy no son como éramos nosotros cuando éramos chicos. Hoy, la sobreestimulación tecnológica genera alumnos a los que les cuesta enfocarse, concentrarse, asombrarse... ¡Ya casi nada los sorprende! Y casi todo los aburre. (Lewis, 2022)*

Este mundo nuevo va a gran velocidad, cambia de imágenes en décimas de segundo, colores fuertes, retos, propuestas divertidas y cuando están en la escuela ven el pizarrón blanco con fibrón negro y el docente hablando, obvio, no les llama la atención.

*Los niños necesitan estar motivados, desarrollar su atención y cultivar su memoria, teniendo en cuenta estos ingredientes, su aprendizaje está asegurado. (Neurociencia, 2023).* Los niños se motivan por la liberación de neurotransmisores como la dopamina, la acetilcolina, la serotonina y las endorfinas que se liberan durante el juego, estimulando la imaginación, la creatividad, la atención y la memoria.

Entonces ¿Es el juego el que debemos usar para captar la atención y lograr un aprendizaje significativo? SI, el juego es una de las mejores formas de aprendizaje para los niños, ya que les ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, motoras, emocionales y sociales.

Durante los ciclos lectivos 2023 y 2024 comencé a aplicar la gamificación en mi aula con los niños de primer grado de la EPA N° 9. Esta experiencia fue muy enriquecedora logrando, no solo que el aprendizaje sea más atractivo, sino promoviendo habilidades esenciales como la colaboración, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Al incorporar estas dinámicas de juego, pude crear experiencias de aprendizaje que estimularán la curiosidad y el deseo de explorar. Los juegos fueron armados de manera conjunta alumno-docente como, el “Juego de la oca”<sup>1</sup> en otros colocaban sus voces como en “Piratin”<sup>2</sup>, este es un juego de 5 días que los mantuvo muy atentos. Otra actividad muy importante fue “Estereoti-

1 <https://view.genially.com/65078144e7c8e6001175722c/interactive-content-juego-de-la-oca>

2 <https://view.genially.com/642256919edfe70018bcdff5/interactive-content-piratin-en-busqueda-del-tesoro-perdido>

pos<sup>33</sup>, aquí armamos una infografía que se paso a los celulares de los padres. También he realizado Quiz sobre animales, clasificación de palabras, recursos formativos con vocales.

## Objetivos

- Aumentar la motivación y participación en los alumnos.
- Desarrollar habilidades sociales, que permitan expresar sentimientos, opiniones, necesidades
- Facilitar el aprendizaje activo fomentando la interacción entre los estudiantes entre sí y la docente. Ofreciendo una retroalimentación constructiva y oportuna.
- Mejorar la retención del conocimiento, mediante la creación de experiencias interactivas.

## Metodología

Para implementar la gamificación en el aula, he utilizado el programa Genially quien se convirtió en la herramienta ideal. Para aplicarlo es necesario conocer las técnicas mecánicas más utilizadas (Gaitan, 2023):

- Acumulación de puntos se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.
- Escalado de niveles: se definen niveles que el usuario debe ir superando para llegar al siguiente.
- Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de colección.
- Regalos: bienes que se dan al jugador de forma gratuita al conseguir un objetivo.
- Clasificaciones: calificar a los usuarios en función de puntos u objetivos logrados...
- Desafíos: competencias entre usuarios, el mejor obtiene los puntos o el premio.
- Misiones o retos: conseguir resolver o superar retos u objetivos.

## Conclusión

La gamificación, apoyada por herramientas como Genially, transforma el aula en un espacio de aprendizaje activo y motivador. Al adoptar esta metodología, los docentes podemos no solo hacer que el aprendizaje sea más atractivo, sino también preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro con confianza y creatividad.

## Referencias Bibliograficas

- Gaitan, V (2013) *Gamificación el aprendizaje divertido*. Educativa <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Lewin, L. (2024). *Hackeando la educación tradicional*- 2da ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Editorial Bonum.
- Lewin, L. (2022). ¿Por qué muchos alumnos no aprenden?. El Liberal <https://www.elliberal.com.ar/nota/-580438/2022/06/yiquiestpor-que-muchos-alumnos-no-aprenden>
- NeuronUp (2023) *Un nuevo reto educativo: ¿Cómo funciona el cerebro de un niño?* AMUNE. España <https://neuronup.com/neurociencia/cerebro-neurociencia/un-nuevo-reto-educativo-como-funciona-el-cerebro-de-un-nino/>

<sup>3</sup> <https://view.genially.com/646bdb393f94fe001169e5bf/interactive-content-estereotipos>

## Primeros exámenes parciales: situación vivenciada a través de la gamificación

Lic. Leticia Aguilera Marturano  
Facultad de Turismo y Urbanismo – Universidad Nacional de San Luis  
letiaguilera6@gmail.com

**Palabras Clave:** gamificación; educación superior; engagement

### Resumen

Según López-Aguilar, Álvarez-Pérez y Garcés-Delgado (2021), el alumnado que cursa estudios universitarios está expuesto a vivir situaciones que les hacen estar más o menos comprometidos con su proceso de aprendizaje, pudiéndoles llevar a obtener mejores o peores resultados académicos (p.1).

Según Bresó et. al. (citado en López Aguilar et. al., 2011) el grado en el que los estudiantes están conectados e implicados activamente en su proceso de estudio para aprender y alcanzar resultados óptimos se define como *engagement* académico.

Uno de los momentos que debe atravesar todo estudiante durante su cursada es la de rendir exámenes, y si bien como docentes consideramos a este momento de evaluación como una oportunidad de aprendizaje, sabemos que constituye un momento crítico para el estudiantado y aumenta las probabilidades de abandono de la carrera universitaria. El engagement de un estudiante integra elementos de tipo conductual, afectivo y cognitivo ya que implica el uso de estrategias y el dominio de conocimientos y habilidades para enfrentar las distintas situaciones (López Aguilar et. al., 2011).

Por todo ello, y coincidente con las respuestas dadas por los estudiantes post-encuesta de carácter anónimo (Formulario de Google Drive) es que se planteó gamificar la situación de rendir exámenes parciales. Son varios los autores que destacan el uso de la gamificación en el ámbito educativo, según Deterding (2012) es una metodología que incorpora elementos y dinámicas propias de los juegos en las actividades de aprendizaje.

El plan de gamificación se realizó en el marco de un Proyecto de Investigación denominado “Gamificación y Serious Game en situaciones de la Vida Universitaria” (PROIPRO 11-0523) cuyo enfoque fue de tipo mixto cuali-cuantitativo. El mismo, estuvo destinado a todo el estudiantado en condición de regular de todas las carreras que ofrece la Facultad de Turismo y Urbanismo (FTU), UNSL.

Este acompañamiento utilizando la técnica de la gamificación tuvo como fin generar apoyo ante los estados de nerviosismo, ansiedad y dudas que se hacen presente y disminuir la sensación de fracaso por parte del estudiantado.

El juego gamificado virtual se creó un/a avatar de nombre Sasha quien interactuaba con los estudiantes y como recurso digital se utilizó la herramienta en línea Genially al cual se podía ingresar mediante un código QR. El juego gamificado completo tenía 5 etapas y una de ellas, se denominó: “Ayudando a Sasha a rendir sus primeros parciales” (Juego 2) cuyo objetivo fue facilitarle toda la ayuda a Sasha para que logre rendir con serenidad.

Al finalizar, los estudiantes debieron responder una encuesta de carácter virtual y anónimo (Formulario de Google Drive) cuyos datos recabados fueron codificados, tabulados y procesados.

Entre los resultados obtenidos se destaca que los nervios antes de cada examen es una de las situaciones que se extiende a todo el estudiantado, que los consejos brindados al finalizar el juego resultaron de gran ayuda e interés y que la técnica del juego como apoyo a las diferentes situaciones universitarias les resultó creativa y divertida.

A modo de reflexión, podemos valorar la gamificación como recurso innovador y motivador el cual promueve el aprendizaje, refuerza las sensaciones de seguridad a la hora de rendir exámenes y a la vez, favorece la permanencia en el ámbito universitario. La gamificación según Oliva (2016) se convierte en una herramienta de apoyo que despierta motivación en el estudiante cuyos aprendizajes derivan en un mejor rendimiento académico. Siguiendo a Gallego et. al. (2014), se concluye que el juego favorece el aprendizaje, provoca la diversión y mejora el proceso de aprendizaje, puesto que la motivación aumenta y la tensión se reduce.

### **Referencia Bibliográficas**

Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *Interactions*, 19(4), 14-17.

Gallego F.J., Molina R. y Llorens F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la Informática. Universidad de Alicante.

López-Aguilar D., Álvarez-Pérez P.R. y Garcés-Delgado, Y.(2021). El engagement académico y su incidencia en el rendimiento del alumnado de grado de la Universidad de La Laguna. *RELIEVE*, 27(1), art. 5. <http://doi.org/10.30827/relieve.v27i1.21169>

Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexión*, (Nº 44), 29–47. [RyRN44-nOliva.pdf](#)

## Senderear. App de senderos de Argentina

Lic. María Pilar Reinoso, Ing. Agustín Baltazar Pernas  
Facultad de Turismo y Urbanismo, Universidad Nacional de San Luis  
mariapillarreinoso@gmail.com

**Palabras Clave:** senderos; aplicación sobre gamificación; juego con puntaje

### Resumen

El senderismo es una actividad turística que combina recreación, deporte y contacto con la naturaleza. Senderismo y trekking son diferentes a pesar de confundirse como sinónimos. Senderismo es toda actividad de caminata que se desarrolla en el medio natural por senderos marcados y siempre están señalizados. El Trekking, en cambio, consiste en una modalidad de senderismo adaptada a recorrer grandes distancias a pie por cualquier tipo de terreno. (1) De igual modo, muchos senderos permanecen inexplorados o poco difundidos. En el último tiempo, la tecnología ha mostrado su mayor evolución en el tiempo y se ha instaurado en numerosos campos de la sociedad. Entre ellos el turismo que se ha beneficiado y ha modificado el comportamiento de los visitantes. Además de las nuevas pautas en cuanto a consumo y acceso a la información, la tecnología forma parte también de las experiencias turísticas. La gamificación en el turismo implica el uso de dinámicas de juego para mejorar la experiencia. Se utiliza para fomentar la participación, fidelización y la interacción de los visitantes. Al aplicar elementos del juego, la experiencia turística se vuelve entretenida. En este marco, el presente trabajo hace referencia a un proyecto que propone una aplicación móvil que transforme la experiencia del senderismo en un desafío motivador, recompensando el avance y la exploración de diferentes rutas.

### Objetivos

Incentivar el turismo activo y el senderismo en las Sierras Centrales de Argentina y próximamente en distintas localidades del país.

Incorporar la gamificación como estrategia para mejorar la experiencia de los usuarios. Motivar a los usuarios de la aplicación a realizar distintos senderos para obtener puntaje, obtener un nuevo “rango” y subir en el ranking de senderistas.

Proporcionar información relevante sobre los senderos y su biodiversidad.

### Metodología

En base a la recopilación de datos por medio de fuente primarias y secundarias, se planteó el proyecto. El mismo se basa en el diseño y desarrollo de una aplicación móvil con las siguientes funcionalidades clave: Sistema de Recompensas: Los usuarios obtienen puntos al alcanzar objetivos en distintos senderos. La dificultad del recorrido determinará la cantidad de puntos otorgados.

Notificaciones: Con el GPS en segundo plano, la aplicación notifica a los senderistas cuando alcanzan un punto de interés, desbloqueando información y obteniendo puntos.

Perfil del Usuario: Registro del progreso, puntos acumulados, rango obtenido (bronce, plata, oro, etc.) y posibilidad de compartir logros.

Ranking: Clasificación de los senderistas según sus puntuaciones.

Mapas Interactivos: Visualización de senderos disponibles, dificultad, distancias, biodiversidad y características topográficas.

Colaboración con Entidades: Incorporación de nuevos senderos mediante información validada por instituciones locales.

## Resultados Esperados

Se espera que la aplicación incremente el interés por el senderismo y motive a una mayor cantidad de personas a explorar rutas naturales. La implementación de elementos de gamificación podría traducirse en una mayor participación y compromiso de los usuarios, fortaleciendo el turismo sostenible, una mayor atracción por el senderismo de los residentes de la localidad y el conocimiento del entorno natural.

## Conclusión

La gamificación aplicada al senderismo tiene el potencial de transformar la manera en que las personas interactúan con el turismo de naturaleza. A través de una aplicación innovadora, se podría generar un impacto positivo en la promoción de destinos locales, incentivando el turismo sostenible y la exploración activa.

## Referencias bibliográficas

Araujo, N., et al. (2019). *La gamificación aplicada al sector turístico: Análisis sistemático sobre la base de datos Scopus*. *International Journal on Marketing, Communication and New Media*, 7(12). ISSN: 2182-9306. Lazo, J. M. (2013). *Guía de iniciación al senderismo* [PDF].

OpenAI. (2024). *ChatGPT*. <https://chatgpt.com>

Pernas, A. (2024). *Aves de Merlo San Luis (2.0)* [Aplicación móvil]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pernasa.mybirdsapp>



# 1º Encuentro sobre Gamificación

Investigación, experiencias e innovación  
en diferentes contextos

## Libro de Resúmenes



10 y 11 de abril de 2025  
Villa de Merlo, San Luis, Argentina

**neu** | NUEVA EDITORIAL  
UNIVERSITARIA

 **FTU**  
Facultad de Turismo  
y Urbanismo

 **Universidad  
Nacional  
de San Luis**

