

Innovaciones pedagógicas en la UNIBE en el periodo agosto diciembre 2025.

1. Nombre de la experiencia

“Gamificación para el aprendizaje activo: Escape Room en Genially”

2. **Carrera:** Administración de Empresas, Contaduría Pública, Comercio Internacional, Marketing y Publicidad.

3. **Materia:** Administración I y II, Comercio Internacional.

4. **Curso, semestre**

Administración I: 1er. Curso 1er. Semestre

Administración II: 1er. Curso 2do. Semestre

Comercio Internacional: 3er. Curso 6to. Semestre

5. **Docente responsable:** Carlos González

6. **Objetivo/s**

Objetivo general

Fomentar el aprendizaje activo y significativo mediante la gamificación, incentivando la lectura y comprensión de los materiales académicos, así como la participación y asistencia en clase, a través de desafíos interactivos en formato *escape room*.

Objetivos específicos

- **Promover la lectura crítica y reflexiva** de los materiales de apoyo disponibles en la plataforma de la universidad, transformando su contenido en retos y desafíos atractivos.
- **Incrementar la motivación intrínseca y extrínseca** de los estudiantes mediante dinámicas lúdicas que otorgan puntos por participación y premiación a los ganadores.
- **Favorecer la profundización de los temas tratados en clase**, vinculando los desafíos del escape room con los contenidos teóricos y prácticos del curso.
- **Estimular la participación activa y colaborativa** a través de actividades tanto individuales como grupales, fortaleciendo el trabajo en equipo y la competencia sana.
- **Incentivar la asistencia regular a clases**, estableciendo la participación en los desafíos como un beneficio exclusivo para quienes asisten.
- **Desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico**, al enfrentar a los estudiantes con retos que requieren análisis, creatividad y aplicación de conocimientos.
- **Generar un ambiente de aprendizaje inclusivo y dinámico**, donde la gamificación se convierte en un recurso pedagógico que combina diversión con rigor académico.

7. **Desarrollo de la experiencia**

La aplicación de la estrategia didáctica de gamificación mediante el Escape Room en Genially se llevó a cabo de manera progresiva y planificada, integrando los contenidos de cada asignatura con dinámicas lúdicas que favorecieron la motivación y el aprendizaje activo.

En primer lugar, se diseñaron desafíos específicos para cada unidad, tomando como base los materiales de lectura previamente entregados en la plataforma

institucional. Estos desafíos tenían como propósito ampliar los conocimientos sobre los temas estudiados y consolidar la comprensión crítica de los contenidos.

Cada 4 o 5 clases, como cierre de las unidades del programa, se elaboraba una serie de preguntas de opción múltiple que conformaban el núcleo de cada desafío. Posteriormente, dichas preguntas eran integradas en la plataforma Genially, que generaba el ambiente interactivo del juego.

Los estudiantes accedían al Escape Room mediante un código QR proyectado en clase, el cual les permitía ingresar al juego desde sus dispositivos. Una vez dentro, registraban sus nombres si participaban de manera individual, o conformaban grupos identificados con números de orden (Grupo 1, Grupo 2, etc.).

El juego iniciaba con la presentación de las preguntas, cada una con un tiempo límite de 30 segundos para responder. Al seleccionar una opción, el sistema enviaba la respuesta y proporcionaba retroalimentación inmediata, mostrando la opción correcta en caso de error. De esta manera, los estudiantes atravesaban distintos ambientes del juego hasta llegar al final.

Al concluir cada sesión, el programa mostraba el ganador individual o grupal, además de generar un informe detallado con los aciertos y errores de cada participante. Estos resultados se acumulaban en un ranking general, que reflejaba el desempeño de los estudiantes a lo largo de los desafíos.

Finalmente, en la última clase y durante el examen final, se entregó el premio prometido frente a todos los participantes, reforzando la motivación y el compromiso con la actividad. Cabe destacar que en todo momento se garantizó la transparencia de los resultados, socializando el avance de los jugadores a través de los delegados de curso, de modo que todos pudieran conocer los puntos acumulados y el progreso general.

8. Materiales y recursos empleados

- Notebook
- Internet
- Programa Genially
- Programa Microsoft Excel
- Premios consistentes en Termos personalizados con el logo de la UNIBE para el que acumule más puntos a través de los distintos desafíos que desarrollaron durante el semestre.

9. Logros

La implementación de la estrategia didáctica de gamificación mediante el Escape Room en Genially permitió alcanzar resultados significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre los principales logros se destacan:

- **Motivación hacia la lectura académica:** Los estudiantes mostraron un mayor interés en revisar y comprender los materiales disponibles en la plataforma institucional, al percibirlos como insumos necesarios para superar los desafíos del juego.
- **Incremento en la motivación general y específica:** Se evidenció un entusiasmo renovado por ampliar sus conocimientos sobre la asignatura y los temas tratados, lo que favoreció la profundización de contenidos más allá de lo estrictamente requerido.
- **Competencias de conocimiento como motor de interés:** La dinámica competitiva del Escape Room generó un ambiente de sana competencia, elevando

la motivación y el compromiso de los estudiantes en la resolución de retos vinculados a los contenidos del curso.

- **Ambiente de clase dinámico y divertido:** El aprendizaje se transformó en una experiencia lúdica, donde la diversión se integró con el rigor académico. Esto contribuyó a un entorno inclusivo y participativo, en el que los estudiantes se sintieron más cómodos y comprometidos con las actividades.
- **Aprendizaje como experiencia significativa:** Se logró que los alumnos percibieran el proceso de aprendizaje no solo como una obligación académica, sino como una actividad atractiva y estimulante, reforzando la idea de que el conocimiento puede adquirirse de manera entretenida y colaborativa.

10. Testimonio del docente

Al finalizar la implementación del Escape Room en Genially, puedo afirmar que la experiencia fue sumamente enriquecedora tanto para mis estudiantes como para mi práctica docente. Lo que más destaco es que logré transformar el aprendizaje en una actividad divertida y motivadora, donde los alumnos se sintieron protagonistas y no simples receptores de contenidos.

Vi cómo la lectura de los materiales académicos dejó de ser una obligación y pasó a convertirse en un reto que despertaba curiosidad y entusiasmo. Los estudiantes se involucraron más en la asignatura, ampliaron sus conocimientos y participaron con un nivel de energía que pocas veces había observado en clases tradicionales. La competencia sana que se generó entre ellos no solo elevó su interés, sino que también fortaleció el trabajo en equipo y la colaboración.

Desde mi rol docente, esta estrategia me permitió innovar y reflexionar sobre la importancia de integrar dinámicas lúdicas con rigor académico. Sentí que mi práctica se volvió más inclusiva, dinámica y cercana a los estudiantes, y que el aula se transformó en un espacio donde aprender era sinónimo de disfrutar. En definitiva, comprobé que la gamificación no es solo una herramienta tecnológica, sino un recurso pedagógico capaz de renovar la motivación y darle un nuevo sentido al proceso educativo.

11. Aporte de la buena práctica docente

La implementación del Escape Room en Genially como recurso de gamificación no solo impactó positivamente en el aprendizaje de los estudiantes, sino que también aportó elementos valiosos a la práctica docente, fortaleciendo la calidad y pertinencia del proceso educativo. Entre los principales aportes se destacan:

- **Innovación metodológica:** La incorporación de dinámicas lúdicas permitió diversificar las estrategias de enseñanza, rompiendo con la rutina de métodos tradicionales y ofreciendo experiencias más atractivas y significativas.
- **Integración de tecnología educativa:** El uso de Genially favoreció el desarrollo de competencias digitales en el docente, consolidando su capacidad para diseñar recursos interactivos y adaptarlos a los objetivos curriculares.
- **Enfoque centrado en el estudiante:** La estrategia promovió un cambio de rol del docente, pasando de transmisor de contenidos a facilitador de experiencias de aprendizaje, donde los alumnos se convirtieron en protagonistas activos.
- **Fomento de la motivación y el compromiso:** La práctica docente se enriqueció al generar un ambiente participativo y motivador, en el que la asistencia y la participación se vincularon directamente con beneficios académicos y lúdicos.

- **Desarrollo de competencias transversales:** La estrategia permitió que el docente promoviera habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, integrando valores de colaboración y sana competencia.
- **Reflexión pedagógica:** La experiencia impulsó al docente a evaluar la efectividad de sus métodos, reconociendo la importancia de combinar rigor académico con dinámicas innovadoras que potencien el aprendizaje significativo.
- **Construcción de un ambiente inclusivo:** La gamificación favoreció la creación de un espacio de aprendizaje más equitativo y accesible, donde distintos estilos de aprendizaje pudieron integrarse en una dinámica común.

ANEXOS



