



Diseño e implementación de un juego educativo en un curso virtual de ciencias de la administración



**Gustavo Adolfo
Angulo Mendoza**



**Lilia
Rekik**



**Patrick
Plante**



**Houda
Affes**

UNIVERSITÉ
TÉLUQ



Centre de recherche et d'innovation
en technologie éducative du Québec

CONGRESO INTERNACIONAL
DE INVESTIGACIÓN
EN INNOVACIÓN EDUCATIVA
2025



Plan de la presentación



1. Contexto
2. Percepción de los estudiantes
3. Resultados de la experimentación



482 Rue Sainte-Hélène

Quebec



Ver en Google Maps



Google

<https://maps.app.goo.gl/CZUkdk5Q78xHuwrR9>



 74%  26%

69 % ont plus de
35 ans



20 000 étudiants

90 %
étudiant à temps partiel




29 %
admis sur une **base**
expérientielle

62 %
étudiants
DE PREMIÈRE
GÉNÉRATION
UNIVERSITAIRE



Âge moyen
des étudiants 
37 ans

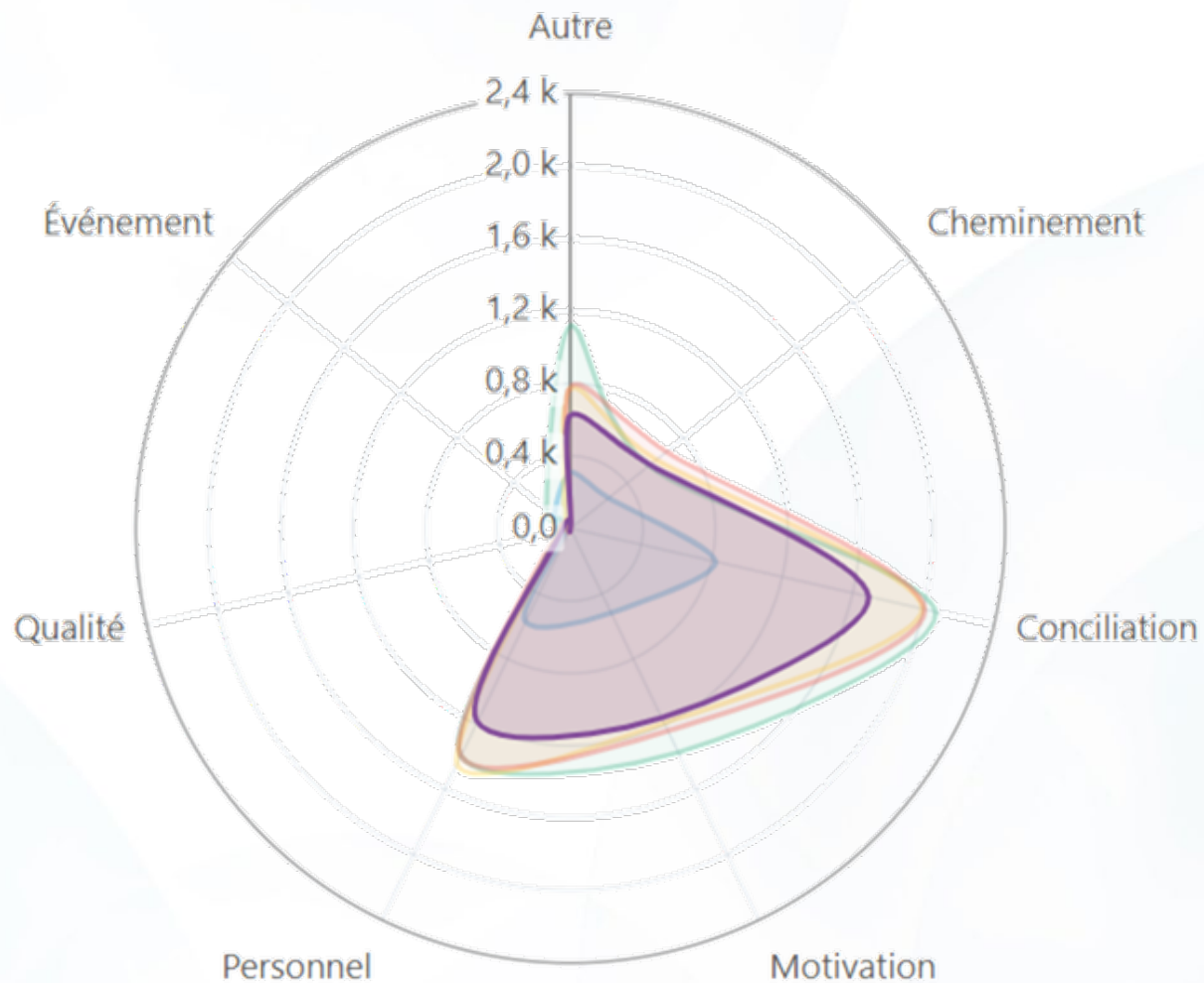


1 étudiant sur 2
n'étudierait pas à l'université
si la TÉLUQ n'existait pas.

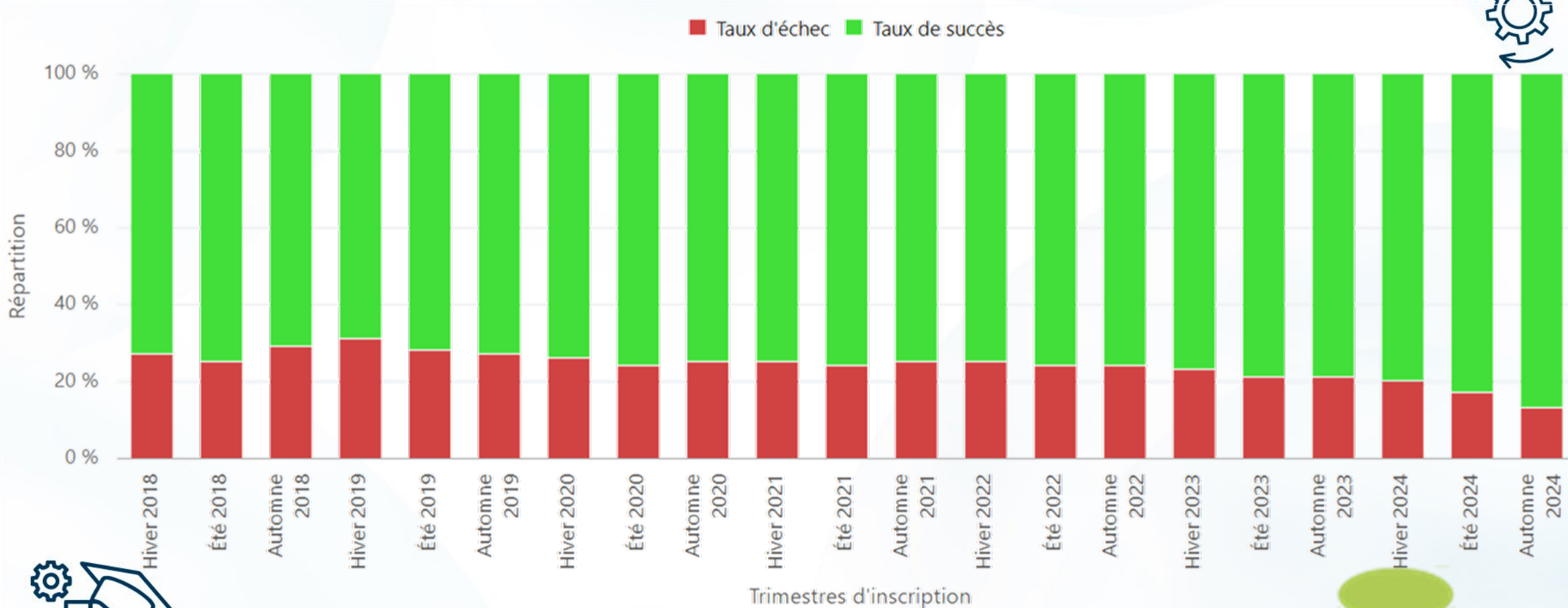
Razones de deserción en los cursos

Années académiques

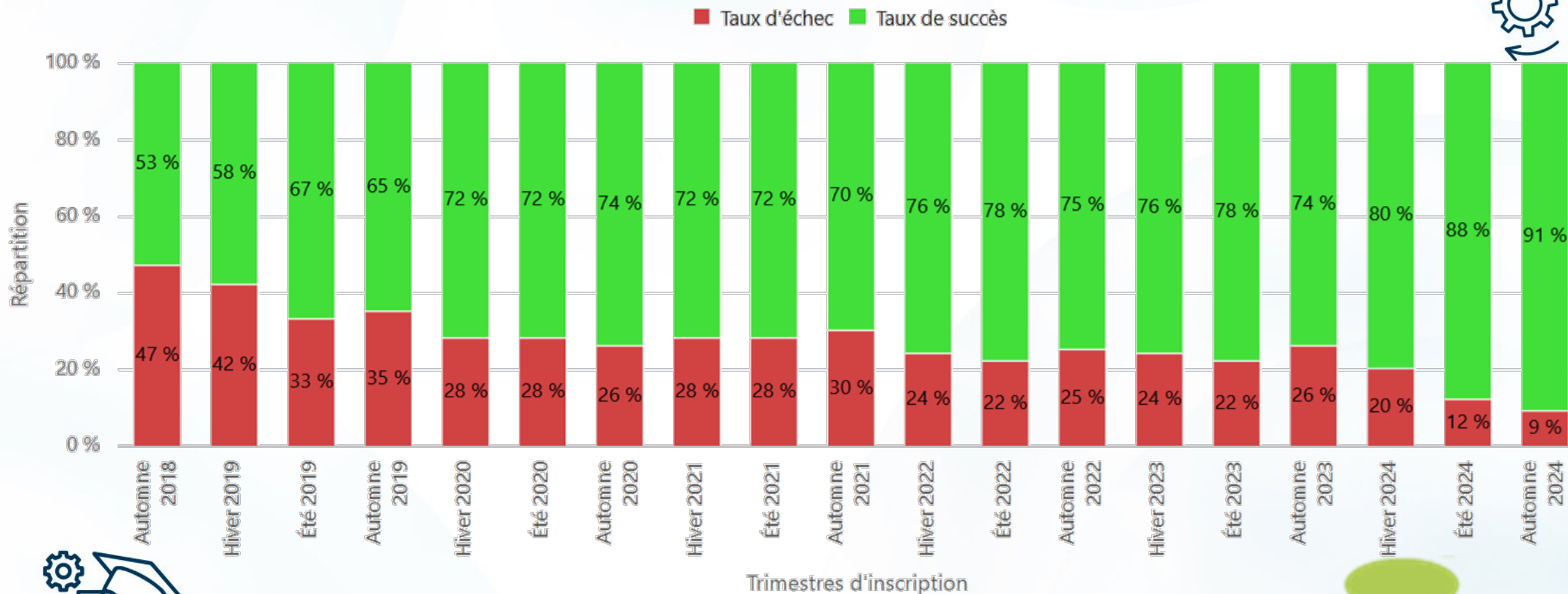
— 2020-2021 — 2021-2022 — 2022-2023 — 2023-2024 — **2024-2025**



Tasas de aprobación y de reprobación



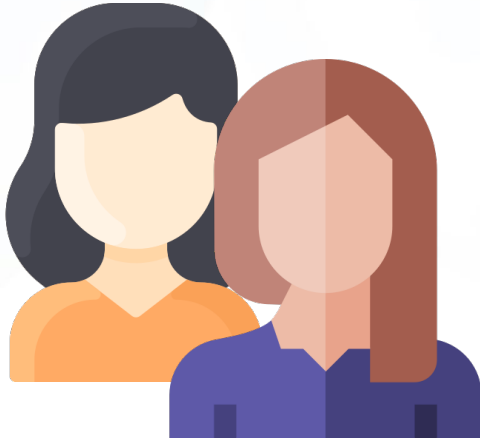
Licenciatura en Administración (especialización en contabilidad y finanzas)



Design and Development Research

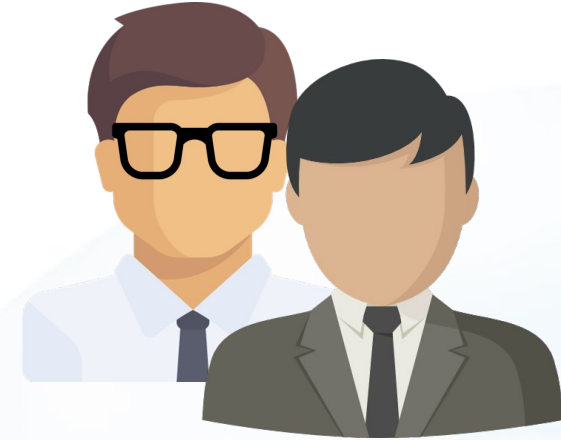


Equipo ESA



Experticia del
contenido

Equipo EDU



Experticia en
tecnología educativa



www.savie-crp.ca



iteq.teluq.ca



www.chouette.cool



www.jeuxserieux.ca



Objetivos



Fase 1 – Estado del arte

- Modelar la integración de mecanismos de juegos educativos digitales en un contexto de cursos en línea asíncronos para apoyar la retención y el éxito.
- Evaluar el impacto de los mecanismos de juegos educativos digitales en la retención y el éxito de los estudiantes.

Fase 2 – Desarrollo y experimentación del juego

- Desarrollar un enfoque integral para el desarrollo y la integración de juegos.
- Adaptar el material del curso e incorporarlo a un juego.
- Experimentar con un juego en un curso de ciencias administrativas (FIN 1020).



¿Qué dicen los estudios?



- Los juegos digitales tienen el potencial de mejorar la implicación y la motivación de los alumnos (Sipiyaruk et al., 2021).
- Efectos positivos sobre la motivación y la atención. Los juegos pueden ofrecer contenidos estimulantes y un entorno sin riesgos para adquirir nuevos conocimientos (Chan et al., 2020).
- Los juegos animan a los alumnos a implicarse intensamente en el proceso de aprendizaje (Kumar et al., 2021).



ADMINISTRATION financière I

FIN 1020



TELUQ Moodle ► FIN 1020 ► Mot du professeur

« Rekk, Lila » connecté (Déconnexion)

À PROPOS DU COURS

[Mot du professeur](#)[Objectifs généraux](#)[Contenu du cours](#)[Matériel didactique](#)[Démarche d'apprentissage](#)[Encadrement](#)[Évaluation en bref](#)[Usage de la calculatrice](#)[Production et conception](#)

APPRENTISSAGE

[Feuille de route](#)[THÈME 1](#)[Semaine 1](#)[THÈMES 2 À 6](#)[Semaine 2](#)[Semaine 3](#)

Mot du professeur

Chère étudiante, cher étudiant,

Bienvenue dans le cours FIN 1020, *Administration financière I*.

Ce cours vous permettra de vous initier à la dimension financière de l'administration. Il vous permettra, entre autres, de développer vos habiletés en mathématiques financières, de mieux évaluer un projet d'investissement ou de mieux analyser la situation financière d'une entreprise.

Les principaux éléments présentés dans ce cours sont : les décisions financières, la notion d'intérêt, les mathématiques financières, les critères de choix des investissements, l'évaluation des titres financiers, le coût du capital, l'analyse financière et la gestion de portefeuille (introduction aux concepts de base).

Afin de faciliter votre étude, nous avons prêté une attention particulière au traitement visuel des diverses notions introduites dans ce cours. De même, plusieurs exercices solutionnés ont été conçus pour vous aider à vérifier votre compréhension des notions concernées. Nous avons, de plus, cherché à faciliter votre apprentissage de la calculatrice financière à l'aide de capsules vidéo et d'exemples d'application.

Je vous rappelle que tout le matériel didactique du cours est accessible sur son site Web et que vous pouvez compter sur le soutien d'une personne tutrice qui vous guidera dans vos apprentissages.

J'espère que vous saurez profiter de ce cours.

Bonne chance!



Resultados esperados



- Reducir la tasa de deserción en el primer año de aplicación
- Aumentar la tasa de aprobación en el primer año de aplicación.



Participación

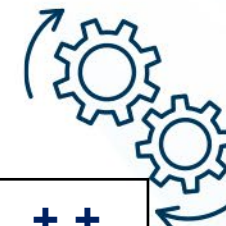


22 de enero 2025

Total de estudiantes inscritos (otoño 2024)	Hicieron el quiz 1	Dieron su consentimiento	Al menos lanzaron el juego	Jugaron al menos una partida completa
279	218	70	157	94



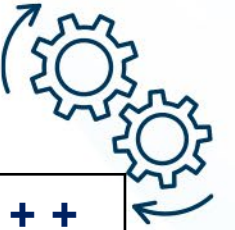
Percepción de utilidad para comprender el contenido del curso



Afirmación	--	-	0	+	++
El juego me ayudó a comprender mejor los conceptos clave del curso FIN 1020	0	0	2	11	16
Las preguntas del juego estaban bien alineadas con el contenido del curso	0	0	2	4	23
Me sentí más seguro de mi comprensión del material	0	0	1	10	18
El juego aclaró algunos aspectos del curso que me resultaron difíciles	0	0	9	10	10
El nivel de dificultad del juego era apropiado para el nivel del curso	0	0	1	11	17



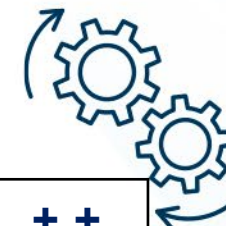
Percepción del impacto sobre la implicación (*engagement*)



Afirmación	--	-	0	+	++
Creo que el juego hace que el aprendizaje sea más atractivo	0	0	0	7	22
El juego hizo más interesante el contenido del curso	0	0	2	3	24
Me ha gustado utilizar el juego como herramienta de repaso para el curso	0	0	0	0	29
El formato interactivo del juego mantuvo mi atención durante el proceso de aprendizaje	0	0	2	7	20
Me sentí involucrado y activo mientras jugaba	0	0	1	7	21



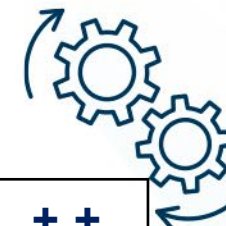
Percepción del impacto sobre la motivación



Afirmación	--	-	0	+	++
El juego aumentó mi motivación para estudiar el contenido del curso	0	1	6	7	15
Me sentí motivado para utilizar el juego con regularidad para repasar	0	0	5	8	16
El juego me animó a dedicar más tiempo a los contenidos	0	1	7	9	12
El juego reforzó mi interés por la materia que se enseñaba	0	0	10	11	8
El éxito en el juego me ha motivado para seguir aprendiendo	0	0	3	13	13



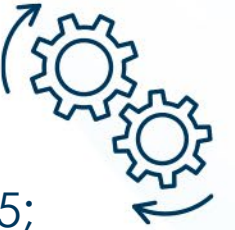
Percepción sobre la experiencia general de aprendizaje



Afirmación	--	-	0	+	++
En general, mi experiencia con el juego ha sido positiva	0	0	0	7	22
Recomendaría este tipo de juego como herramienta de aprendizaje	0	0	0	2	27
El juego añadió valor a mi experiencia de aprendizaje	0	0	0	9	20
Preferiría que otros cursos incluyeran juegos similares	0	0	0	6	23
El juego me ha ayudado a mejorar mi implicación general	0	1	5	7	16



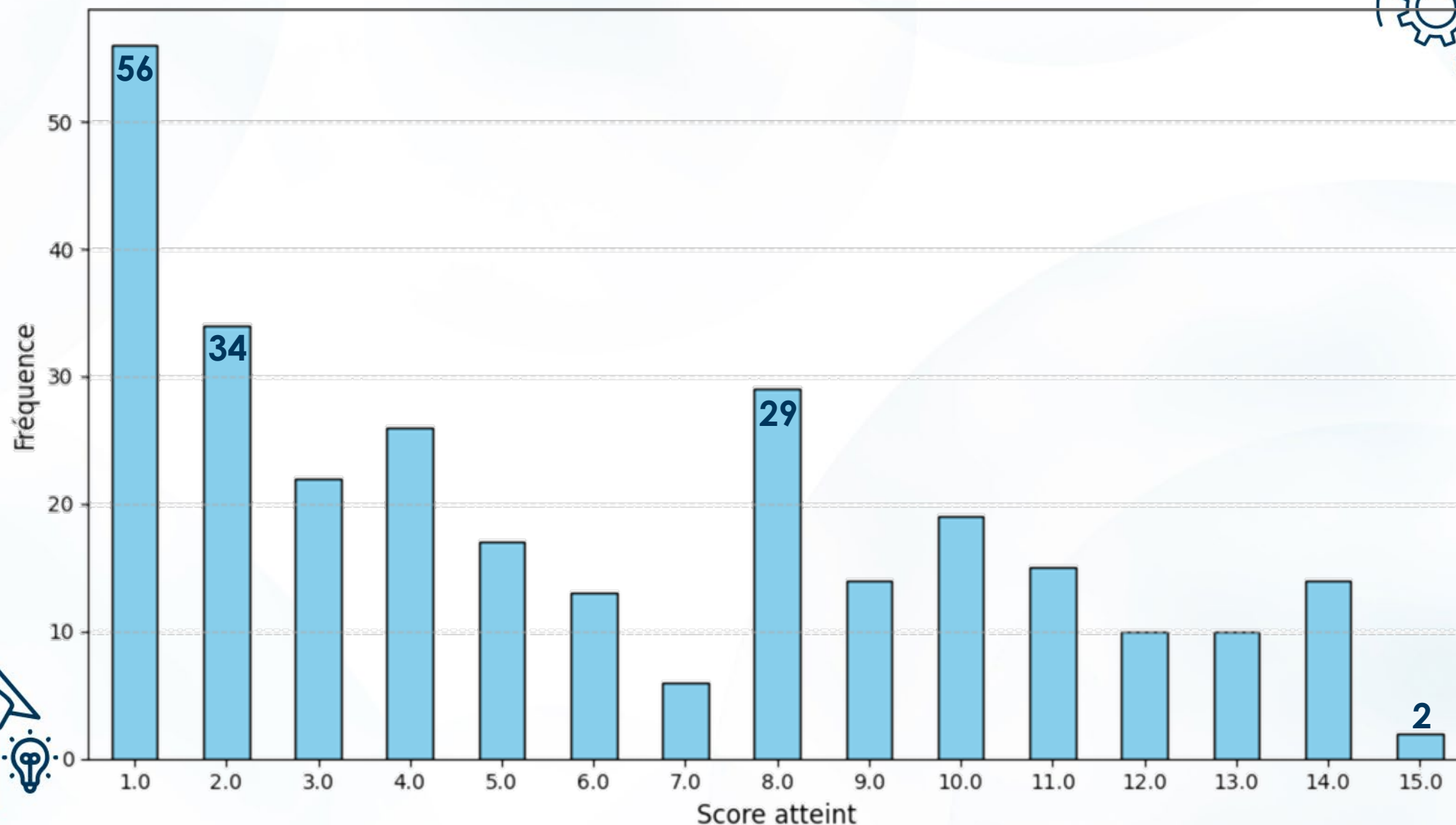
La experimentación en cifras



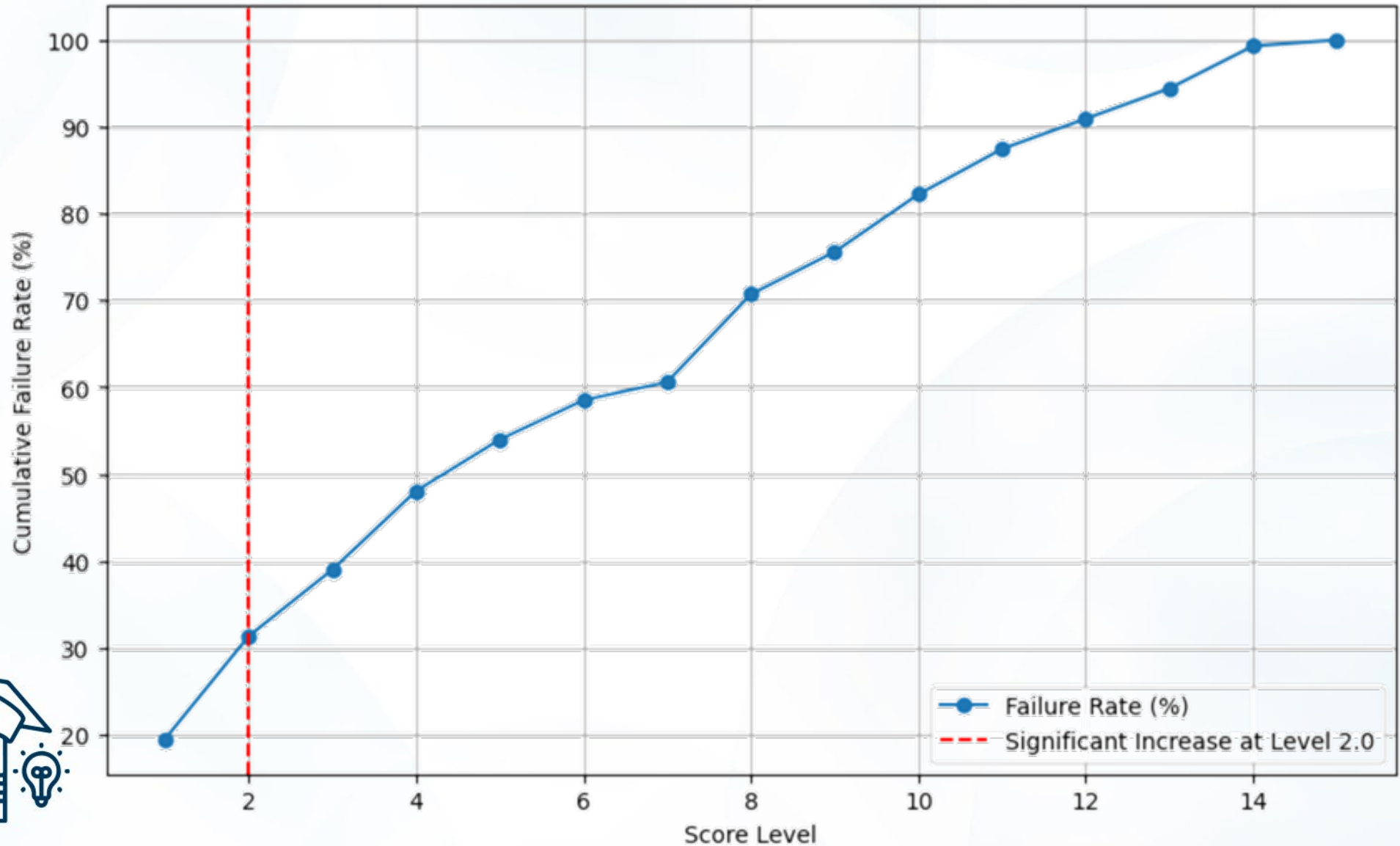
- La tasa de finalización del juego es del 65,53%.
- El número medio de preguntas acertadas por juego fue de 5,88 (med = 5; $\sigma = 4,22$).
- Débil correlación negativa ($\rho = - 0,2529$) entre el tiempo de conexión y la tasa de abandono ($p = 0,2687 > 0,05$).
- Número medio de intentos por usuario: 2,14.
- Los usuarios que jugaron varias veces mejoraron su puntuación una media de 2,7 puntos entre el primer y el último intento.
- Tiempo medio total entre sesiones: ~78 horas (3,25 días).
- El tiempo medio transcurrido para una sesión completa (desde el inicio del juego hasta el registro de la puntuación) es de 11 minutos y 38 segundos.



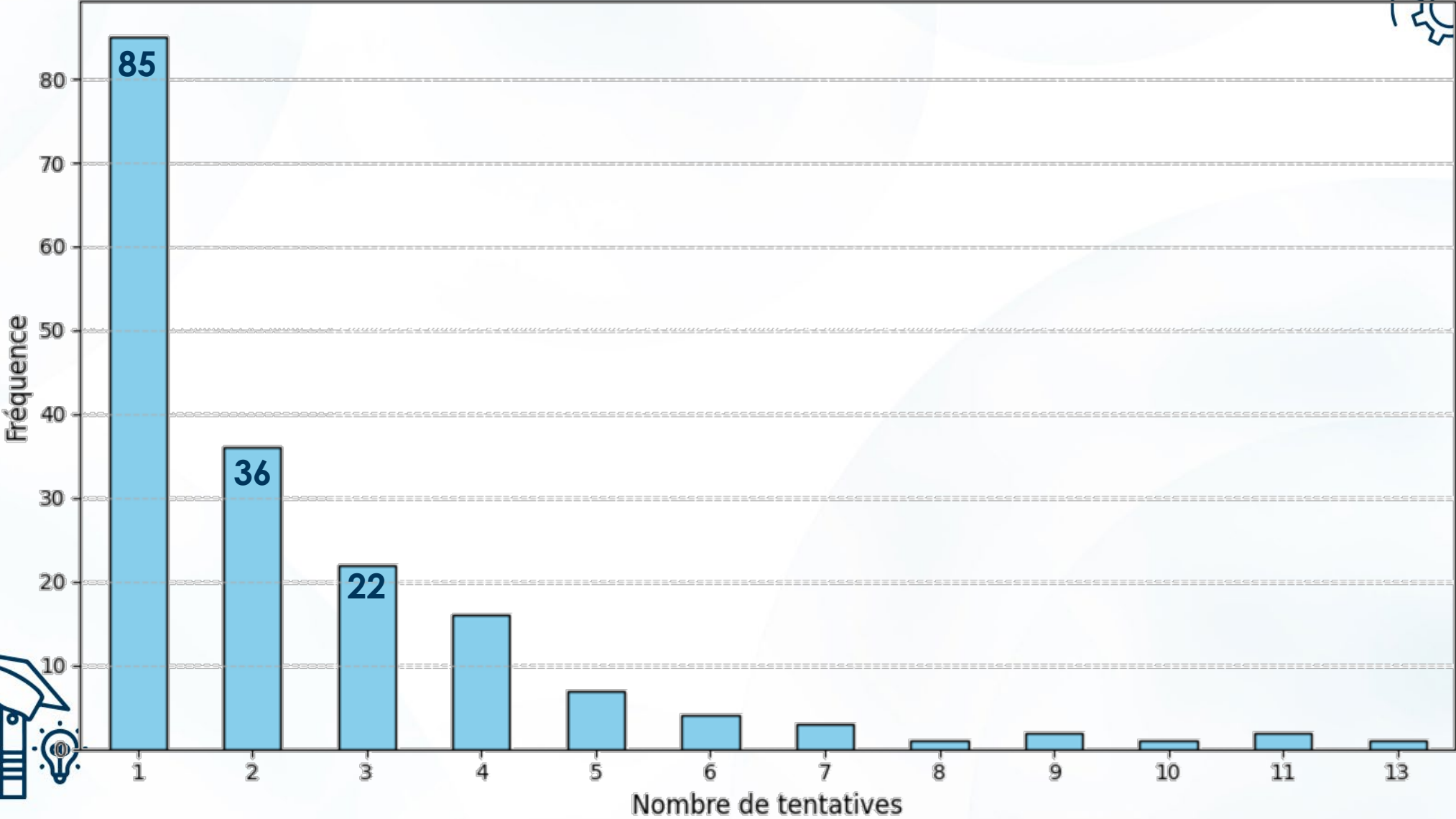
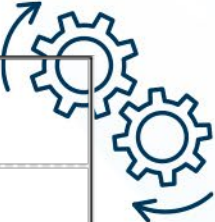
Distribución de los niveles alcanzados



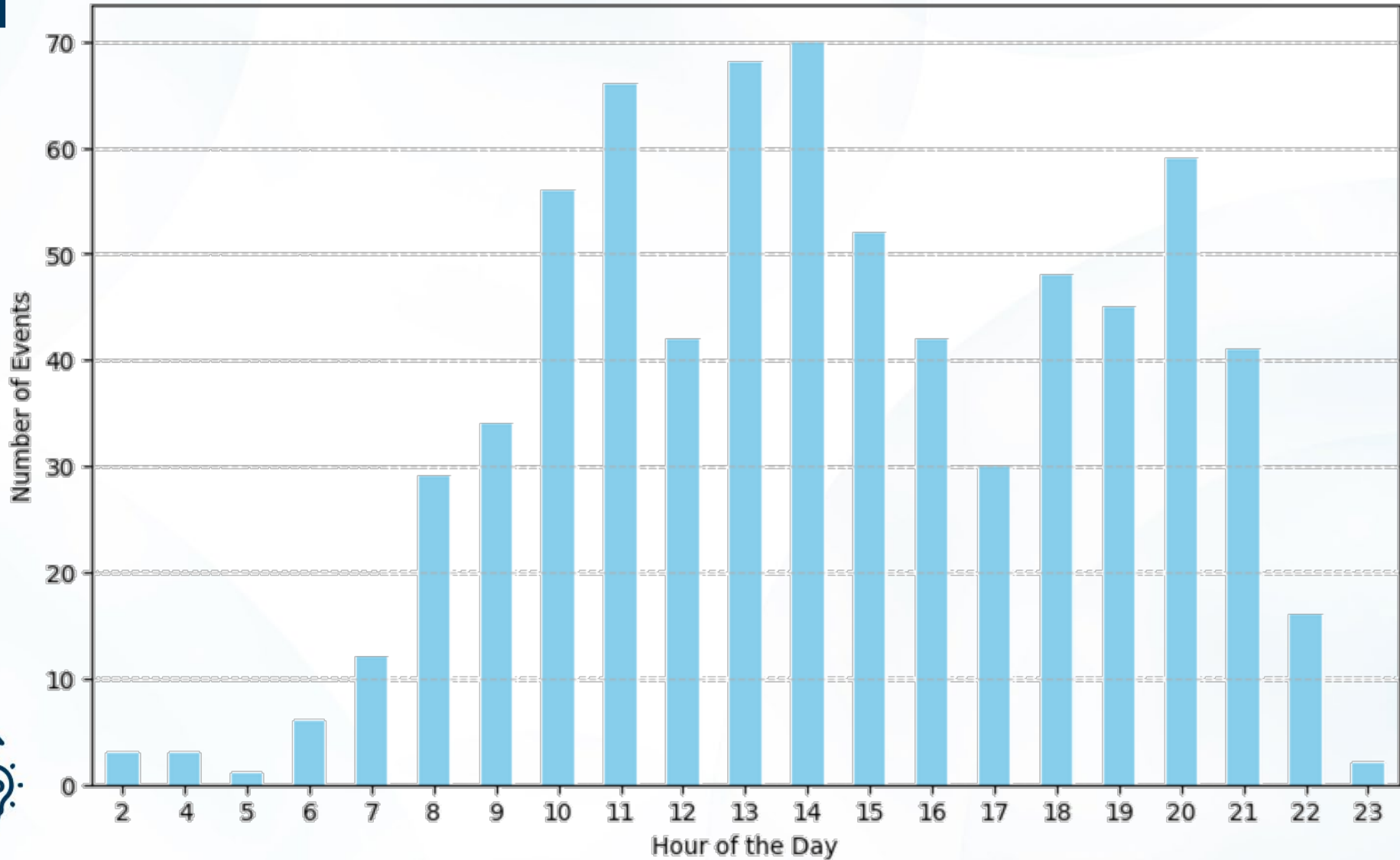
Porcentaje de fallos por nivel de puntuación



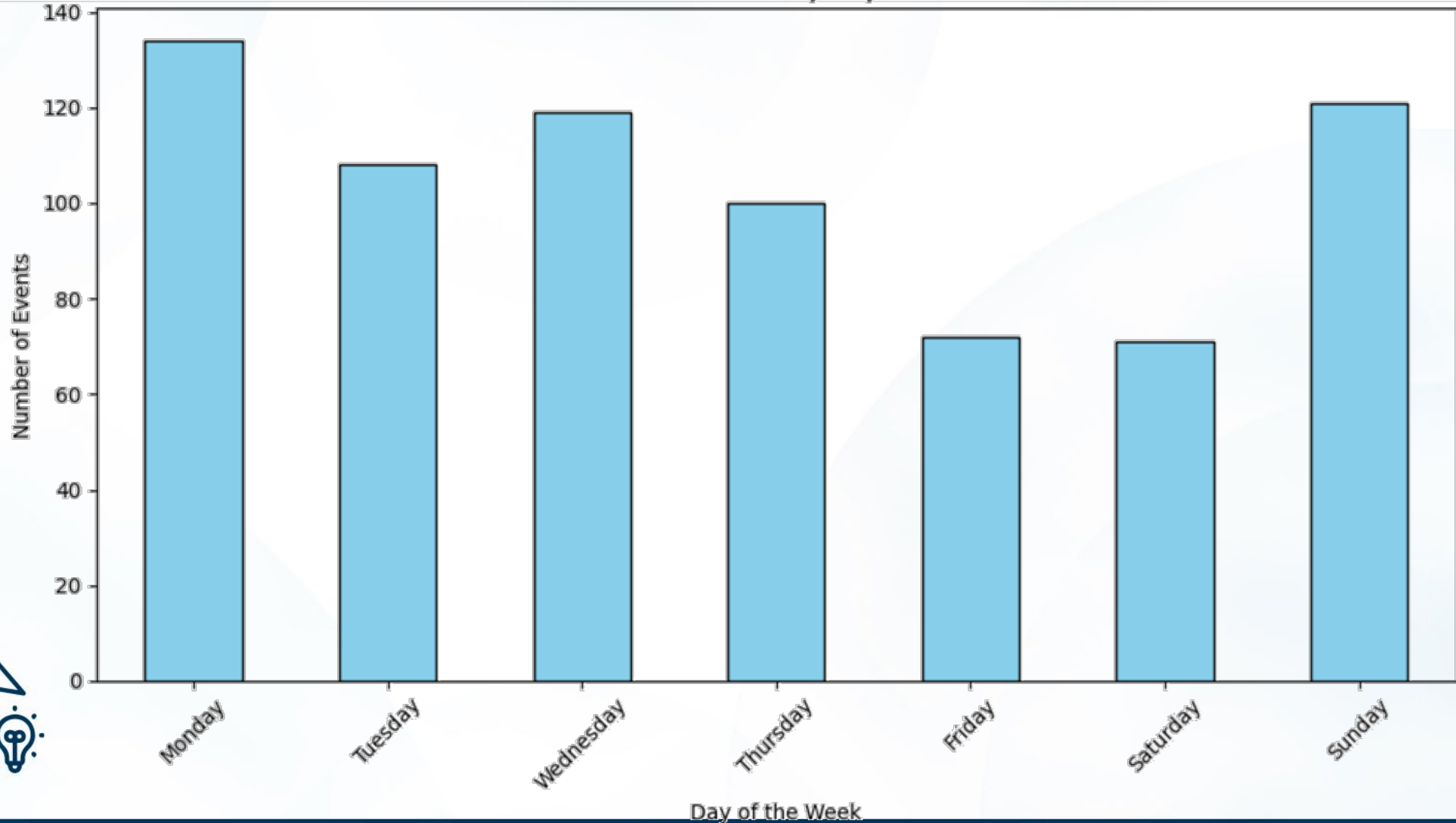
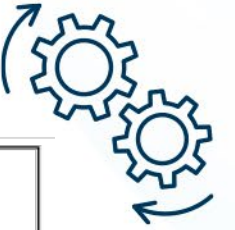
Distribución del número de intentos



Distribución de eventos SCORM según la hora del día



Distribución de eventos SCORM según el día de la semana





CRÉER - JOUER - APPRENDRE

Le Centre Jeux Sérieux est le fruit d'une collaboration universitaire. Nos jeux sont destinés aux aînés et à un public multigénérationnel avec des bénéfices potentiels aux niveaux social, cognitif et éducatif. Plusieurs études prouvent que le jeu permet de maintenir une bonne santé cognitive. En fournissant des contenus de qualité sous la forme de jeu-questionnaire permettant d'acquérir et de mobiliser les connaissances, nos jeux encouragent l'apprentissage tout au long de la vie sur une multitude de sujets, que ce soit de manière utilitaire ou de connaissances générales.

Créer

Le Centre Jeux Sérieux permet non seulement d'apprendre en jouant,





Accueil

Mon espace

The image shows a login form displayed on a tablet screen. The background of the form is purple with a white owl logo and the text 'CHOUETTE .COOL'. The form includes a language selector 'EN', input fields for 'Courriel' and 'Mot de passe', a 'Se connecter' button, and a 'Connectez vous avec Facebook' button. At the bottom, there are links for 'Vous n'avez pas de compte ? Inscrivez-vous !' and 'Mot de passe oublié ?'. Logos for 'UNIVERSITÉ SAVIE', 'UNIVERSITÉ TÉLUQ', and 'AGEWELL' are visible at the bottom of the screen.



CHOUETTE .COOL

EN

Courriel

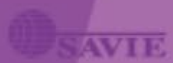
Mot de passe

Se connecter

Connectez vous avec Facebook

Vous n'avez pas de compte ? Inscrivez-vous !

Mot de passe oublié ?





Diseño e implementación de un juego educativo en un curso virtual de ciencias de la administración



**Gustavo Adolfo
Angulo Mendoza**



**Lilia
Rekik**



**Patrick
Plante**



**Houda
Affes**

Merci!

UNIVERSITÉ
TÉLUQ



Centre de recherche et d'innovation
en technologie éducative du Québec

CONGRESO INTERNACIONAL
DE INVESTIGACIÓN
EN INNOVACIÓN EDUCATIVA
2025

