

¿Y SI REPASAR PARA UN EXAMEN FUERA TAN EMOCIONANTE COMO GANAR UN PROGRAMA DE CONCURSO?

Angulo Mendoza, Gustavo Adolfo

<https://orcid.org/0000-0002-4997-678X>, Université TÉLUQ, gangulo@teluq.ca

Rekik, Lilia

<https://orcid.org/0000-0001-7159-5927>, Université TÉLUQ, Lilia.Rekik@teluq.ca

Plante, Patrick

<https://orcid.org/0000-0002-0860-5798>, Université TÉLUQ, Patrick.Plante@teluq.ca

Affes, Houda

<https://orcid.org/0000-0003-4988-4217>, Université TÉLUQ, Houda.Affes@teluq.ca

Resumen

Esta investigación examina el efecto de un juego educativo digital, basado en el formato de “¿Quién quiere ser millonario?”, incorporado al curso FIN 1020 de la Université TÉLUQ. A través de una metodología de Investigación sobre Diseño y Desarrollo (DDR), se diseñó y evaluó un prototipo con el objetivo de promover la motivación y facilitar el aprendizaje en un contexto de formación asincrónica. Los resultados preliminares, obtenidos mediante cuestionarios de percepción y registros de uso, sugieren que el juego contribuye a clarificar conceptos fundamentales, incrementar la implicación y motivación estudiantil, y mejorar la experiencia global de aprendizaje. El análisis detallado de las interacciones con el juego permitirá profundizar en la evaluación de su impacto pedagógico.

Palabras clave

Educación a distancia, juegos educativos, éxito estudiantil, perseverancia académica.

Introducción

En el ámbito de la educación superior a distancia, la deserción estudiantil sigue siendo un problema persistente, en gran parte asociado a factores extrapedagógicos como las responsabilidades laborales o familiares (Papi, Thériault y Sauvé, 2021). La motivación del estudiante se presenta como un elemento central para fomentar la permanencia y el logro académico. Este estudio propone incorporar mecánicas propias de los juegos serios como estrategia para estimular la motivación en cursos autogestionados en línea, como los que ofrece la Université TÉLUQ. Si bien la aplicación de juegos serios en educación no es una

novedad, investigaciones recientes avalan sus beneficios (Ryan y Rigby, 2020). El proyecto plantea una primera fase de experimentación orientada a evaluar su efectividad, con el objetivo de considerar su integración en cursos del área de ciencias administrativas.

Método

Esta propuesta de innovación se inscribe en la metodología de Investigación sobre Diseño y Desarrollo (Design and Development Research, DDR), cuyo propósito es generar nuevo conocimiento y validar prácticas existentes (Richey y Klein, 2014). Se elaboró un prototipo de juego educativo inspirado en ¿Quién quiere ser millonario? utilizando un enfoque de diseño y desarrollo centrado en el usuario (User-Centered Design and Development, UCDD) (Lowdermilk, 2013), considerando las necesidades y características de los usuarios a lo largo de todo el proceso. Para facilitar un desarrollo ágil, se empleó la plataforma chouette.cool, siguiendo una metodología iterativa.

Durante el semestre de otoño de 2024 se llevó a cabo una experimentación del prototipo con estudiantes del curso FIN 1020 Administración Financiera I. Se invitó a los estudiantes que utilizaron el juego a responder un cuestionario de percepción con ítems en escala Likert que abordó cuatro dimensiones: utilidad percibida, implicación, motivación y experiencia global de aprendizaje.

Resultados

Los resultados obtenidos indican que la mayoría percibió el juego como una herramienta útil para comprender los conceptos clave del curso, destacando la pertinencia de las preguntas en relación con los contenidos y su capacidad para clarificar aspectos complejos. En cuanto a la implicación, los estudiantes valoraron positivamente el formato interactivo, señalando que resultaba atractivo, mantenía su atención y fomentaba una participación activa.

Respecto a la motivación, el uso del juego contribuyó significativamente a reforzar el interés por la asignatura y estimuló el estudio y repaso del material. En términos generales, la experiencia fue muy bien recibida: la mayoría de los participantes recomendaron el uso de este tipo de recursos en otros cursos y consideraron que el juego aportó un valor añadido a su proceso de aprendizaje.

Conclusiones

Los primeros resultados de este estudio exploratorio evidencian el impacto positivo del juego educativo implementado en el curso FIN 1020. La mayoría de los estudiantes que respondieron al cuestionario consideraron que el juego fue una herramienta eficaz para facilitar la comprensión de los conceptos clave, favorecer su implicación y estimular su motivación para el estudio. Asimismo, la experiencia fue valorada de forma muy positiva en general, y varios participantes expresaron su interés en ver este tipo de recursos integrados en otros cursos.

Estos resultados iniciales serán complementados con el análisis de los datos recolectados mediante el sistema SCO (Sharable Content Object), que registra las interacciones de los estudiantes con el juego. Este análisis permitirá identificar patrones de uso, tasas de finalización

y comportamientos vinculados al aprendizaje, ofreciendo así una comprensión más profunda del impacto del recurso y orientando el perfeccionamiento de futuras estrategias pedagógicas.

Referencias

Baek, E.-O., Cagiltay, K., Boling, E. & Frick, T. (2008). User-Centered Design and Development. En J. M. Spector, M. D. Merrill, J. van Merriënboer et M. Driscoll (Eds.), Handbook of Research on Educational Communications and Technology (3rd éd., p. 659-670). Lawrence Erlbaum Associates, Publishers. 10.4324/9780203880869.ch49

Lowdermilk, T. (2013). User-centered design: a developer's guide to building user-friendly applications. O'Reilly Media, Inc.

Papi, C., Thériault, D., & Sauvé, L. (2021). De l'influence de certaines variables démographiques et scolaires sur la persévérance dans l'enseignement supérieur en présence et à distance. En C. Papi, L. Sauvé, & V. Glikman (Eds.), Persévérance et abandon en formation à distance : De la compréhension des facteurs d'abandon aux propositions d'actions pour soutenir l'engagement des étudiants (p. 11-38). Presses de l'Université du Québec.

Richey, R. C. & Klein, J. D. (2014). Design and Development Research. En J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen & M. J. Bishop (Eds.), Handbook of Research on Educational Communications and Technology (p. 141-150). Springer New York. 10.1007/978-1-4614-3185-5_12

Ryan, R. M., & Rigby, C. S. (2020). Motivational Foundations of Game-Based Learning. En J. L. Plass, R. E. Mayer, & B.