

XVI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXI Jornadas de Investigación. XX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VI Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VI Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2024.

# **Ludificación en educación superior: desarrollo de un juego de cartas para la enseñanza de la psicología aplicada a las organizaciones.**

Napoli, María Laura, Deppen, Romina Adriana, Polito, Víctor, Schienke, Lucas Ezequiel, Fuhr, Axel y Cunto, Abel.

Cita:

Napoli, María Laura, Deppen, Romina Adriana, Polito, Víctor, Schienke, Lucas Ezequiel, Fuhr, Axel y Cunto, Abel (2024). *Ludificación en educación superior: desarrollo de un juego de cartas para la enseñanza de la psicología aplicada a las organizaciones*. XVI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXXI Jornadas de Investigación. XX Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. VI Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. VI Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-048/674>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/evo3/BZt>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# LUDIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR: DESARROLLO DE UN JUEGO DE CARTAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA PSICOLOGÍA APLICADA A LAS ORGANIZACIONES

Napoli, María Laura; Deppen, Romina Adriana; Polito, Víctor; Schienke, Lucas Ezequiel; Fuhr, Axel; Cunto, Abel  
Universidad de Buenos Aires. Facultad de Psicología. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

En el presente artículo se expone una experiencia áulica de ludificación con un juego de cartas en la materia Psicología aplicada a las Organizaciones perteneciente al ciclo de formación profesional de la Licenciatura en Psicología de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires. El tipo de estudio es exploratorio, cualitativo, basado en el estudio de caso. La pregunta que orienta esta investigación es cómo la ludificación mediado por el aprendizaje basado en retos promueve el desarrollo de competencias educativas en estudiantes del ciclo de formación profesional de la Licenciatura en Psicología. Se presenta el trabajo desarrollado desde el segundo cuatrimestre 2022 hasta el curso de verano 2024 para el cual se realizaron dos modelados del juego de cartas. Como resultado de la experiencia áulica se halló que la ludificación promueve el desarrollo de competencias educativas transversales y específicas.

## Palabras clave

Psicología - Organizaciones - Educación superior - Ludificación

## ABSTRACT

**GAMIFICATION IN HIGHER EDUCATION: DEVELOPMENT OF A CARD GAME FOR TEACHING PSYCHOLOGY APPLIED TO ORGANIZATIONS**  
This article presents a classroom experience of gamification with a card game in the subject Psychology applied to Organizations belonging to the professional training cycle of the Bachelor's Degree in Psychology of the Faculty of Psychology of the University of Buenos Aires. The type of study is exploratory, qualitative, based on case study. The question that guides this research is how gamification mediated by challenge-based learning promotes the development of educational competencies in students of the professional training cycle of the Bachelor's Degree in Psychology. The work developed from the second semester of 2022 to the summer course of 2024 is presented, for which two modeling of the card game was carried out. As a result of the classroom experience, it was found that gamification promotes the development of transversal and specific educational competencies.

## Keywords

Psychology - Organizations - Higher education - Gamification

## Introducción

Desde año 2022 en la asignatura Psicología aplicada a las Organizaciones, materia electiva del ciclo profesional de la Licenciatura en Psicología de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires, se vienen empleando juegos de cartas como parte de la propuesta didáctica. En el segundo cuatrimestre del año 2022, en un entorno presencial, se comenzó a utilizar el Change Management Game (Appelo, 2013) (1) de manera focaliza en los espacios de trabajos prácticos (Napoli et al., 2023a). Partiendo de la experiencia realizada con el *Change Management Game* -GMG- mencionada anteriormente, para el curso de verano del año 2023 se construyó un juego de cartas, el *PAO Management Game* -PMG-, nombre que incluye las siglas de la materia (Napoli et al. 2023b). El juego incorporaba los principales contenidos del programa y seguía el diseño del GMG. Se construyeron cinco nuevos modelos para el PMG en los que se agruparon preguntas sobre los contenidos de la materia. A su vez, dichos modelos se materializaron en cinco nuevos conjuntos de cartas, cada uno de los cuales se identificó con una unidad del programa y un color. Además, cada una de las cartas contenía una pregunta principal, una breve descripción de la situación organizacional que planteaba la pregunta, y unas preguntas específicas que se desprendían de la pregunta principal. Durante el curso de verano del año 2023 la dinámica propuesta consistía en asignar al azar a los alumnos las cartas correspondientes a la unidad temática que se desarrollaba en cada clase y, a continuación, por turnos los estudiantes leían las preguntas de las cartas y el grupo clase respondía a esas preguntas utilizando los contenidos de la materia, así como también el material empírico proveniente del trabajo de campo que venían realizando. Partiendo de esa dinámica y, con la guía docente, cada grupo de alumnos podía presentar sus propuestas diagnósticas y de intervención sobre la organización objeto del trabajo de campo, facilitándose de ese modo la construcción de un entorno interactivo, reflexivo y crítico de aprendizaje entre pares (Napoli et al. 2023c).

En la materia Psicología aplicada a las Organizaciones los estudiantes desarrollan durante la cursada un trabajo de campo de consultoría organizacional en el que realizan un diagnóstico y presentan una propuesta de intervención en organizaciones reales de todo tipo (nacionales, multinacionales, pymes, familia-

res) pertenecientes al ámbito público, privado y al tercer sector. Dicho trabajo de campo se realiza en pequeños grupos, cada uno de los cuales simula ser una consultora durante todo el cuatrimestre. Cada grupo de estudiantes realiza entrevistas a tres actores organizacionales de diferentes niveles jerárquicos (Napoli et al., 2023d) (2).

### Antecedentes sobre ludificación en educación superior

Infante-Villagrán et al. (2021) realizaron una revisión sistemática sobre el efecto de la ludificación de la enseñanza en la motivación de estudiantes de pregrado de educación superior. Partiendo de un diseño experimental y cuasi-experimental revisaron artículos publicados entre los años 2016 y 2021 en las bases de datos Web of Science (WoS), Scopus y SciELO. De los 223 estudios encontrados, 12 cumplieron con todos los criterios de inclusión. Respecto de los diseños de investigación, de los artículos incluidos 8 investigaciones utilizaron un diseño experimental y 3 investigaciones un diseño cuasi-experimental. Sobre las definiciones conceptuales, 3 investigaciones no explicitan las definiciones conceptuales de la motivación, 7 se basaron en la definición de la Teoría de la Autodeterminación y 1 se basó en la teoría ARCS de John Keller -Atención, Relevancia, Confianza y Motivación-. Referido a las definiciones sobre ludificación, 3 investigaciones no brindaron una definición conceptual y 8 investigaciones brindaron una definición conceptual partiendo de los aportes de diferentes autores. Cabe destacar que de las investigaciones relevadas ninguna refirió el proceso de diseño ludificado, pero en cambio sí especificaron la plataforma de soporte utilizada, siendo la misma digital en 9 investigaciones, analógica y digital en 1 investigación y exclusivamente analógica en 1 investigación. Respecto de los instrumentos de medida, todas las investigaciones utilizaron auto reporte con escala Likert. A cerca de los resultados sobre los efectos de la ludificación en la motivación, 9 investigaciones reportaron un aumento de la motivación, mientras que 2 investigaciones no identificaron aumento de la motivación. Las 9 investigaciones restantes asociaron el aumento de la motivación al tipo de aprendizaje activo, autorregulado y orientado a la resolución de problemas que permite desarrollar la ludificación.

Cardona Valencia y Betancur (2023) realizaron una investigación sobre el estudio de la percepción y la intención de uso docente sobre el uso de juegos serios en la educación superior partiendo del modelo de aceptación tecnológica (TAM). La metodología incluyó una encuesta con una escala de Likert que midió el grado de satisfacción de los docentes de varias universidades públicas y privadas de Colombia, partiendo de preguntas cerradas, dicotómicas y multicotómicas. El objetivo de la encuesta fue obtener información referida al uso de juegos serios como estrategia didáctica e integradora en procesos presenciales y de e-learning. La muestra estuvo compuesta por 118 docentes a quienes se administró una encuesta online durante los meses de septiembre y octubre de 2020. La encuesta contenía un bloque

de preguntas sobre el conocimiento y aplicación tanto de metodologías tradicionales como innovadoras. Además, la encuesta evaluó mediante 25 indicadores, cinco dimensiones: facilidad de uso, utilidad percibida, actitud, confianza e intención de uso. Los resultados permitieron agrupar a los docentes dentro de las categorías “tradicional” o “innovador” de acuerdo con las herramientas conocidas y utilizadas en clase. En este sentido, el 62% de los encuestados se categorizaron como docentes que usan métodos innovadores - 67% hombres, mayoría están en una franja de edad entre 41 y 48 años-. Por otro lado, 38 % de los encuestados utiliza métodos tradicionales (exámenes, talleres y exposiciones) así como también referencian poco conocimiento, interés y uso de otras herramientas. En términos generales, la *actitud* hacia el uso del juego serio se explica fundamentalmente por la *confianza percibida* y la *facilidad de uso*. Así como también la *actitud* es el antecedente más importante de la *intención* de uso de juegos serios como propuesta didáctica.

Tovar Romero, Rios Flores y Lopez (2023) realizaron un estudio sobre visualización de la información y gamificación desde la perspectiva de la enseñanza situada en educación superior con estudiantes del último año de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, con foco en el proceso de investigación que deben desarrollar para su proyecto final de titulación -experiencia en talleres terminales-. En dicha investigación se describe al conocimiento situado como aquel que permite adaptar la enseñanza superior de las distintas disciplinas a situaciones específicas y contextualizadas que consideren la vida cotidiana de los alumnos para lograr un aprendizaje significativo. En este sentido, las prácticas situadas en entornos reales en los cuales interactúan múltiples factores (sociales, políticos, tecnológicos, económicos, ambientales, etc.) posibilitará la implementación de ejercicios situados, tales como la visualización de la información y la gamificación. Respecto de la visualización de la información se destaca el valor que posee para el entendimiento de problemas complejos. El tratamiento gráfico de la información guía al estudiante en la identificación de las relaciones entre los problemas complejos y su propia realidad. La visualización de la información muestra al alumno su proyecto desde una perspectiva no lineal brindando la posibilidad de reconocer tanto las principales variables de su investigación como también los nodos en los que confluyen las mismas y la relación que tiene su investigación con su propia experiencia como ciudadano. Por otro lado, la gamificación se describe como la aplicación de elementos y bases del juego en contextos no lúdicos. Los elementos de la gamificación son las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas conforman la dirección general del juego en términos de los deseos, las motivaciones y las emociones que genera. Las mecánicas son las reglas del juego que conducen a través de un camino en el cual pueden presentarse retos -alejan de la zona de confort-, reconocimiento -a través de recompensas escalonadas asociadas al nivel de esfuerzo, riesgo, etc.- y

retroalimentación -premios por acciones concretas-. Por último, los componentes se asocian al mismo tiempo a las dinámicas y a las mecánicas, y varían en su tipo y cantidad, siendo algunos ejemplos de los mismos puntos, insignias, avatares, trofeos, etc. Desde esta perspectiva se destaca la capacidad que tienen los juegos para, además de facilitar el desarrollo de competencias específicas y transversales de una manera divertida, brindar al docente la posibilidad de incluir una propuesta que, al utilizar los principios de la gamificación, permite generar una dinámica lúdica situada vinculada a las experiencias de los estudiantes y mecánicas adaptadas a los participantes que van a interactuar de modo directo con la situación.

Vides y Álvarez Díaz (2023) realizaron una investigación sobre una experiencia de aprendizaje basada en un escape room en la educación superior de la economía pública, con énfasis en contenidos relativos al análisis de los fenómenos relacionados con la regulación de mercados por parte del sector público, en este caso, una autoridad monetaria. El estudio se basa en la teoría del aprendizaje basado en el juego y la gamificación. La propuesta pedagógica se desarrolló en un grupo de 12 estudiantes (3 mujeres y 9 hombres) entre 21 y 30 años de la asignatura Economía de la regulación del 4º año del Grado en Economía de la Universidad Complutense de Madrid en un entorno presencial. El objetivo del juego era convertirse en Presidente del Banco Central Europeo. La narrativa o historia del juego incluía a los participantes como técnicos y economistas del Banco Central Europeo quienes debían evaluar un conjunto de políticas que eran comunicadas mediante statements o notas de prensa, lo cual les permitía avanzar en la jerarquía organizacional. La estructura de la experiencia estuvo conformada por diferentes fases que comenzaron con un test de conocimiento previo y la explicación sobre cómo opera una autoridad monetaria, continuaron con la descripción del juego del Escape Room -narrativa, estructura, duración y organización de la actividad- y finalizaron con un test de conocimiento administrado posteriormente a la actividad y un cuestionario de valoración de la actividad. Los resultados de la experiencia educativa demostraron que el Escape room es una metodología de enseñanza activa que promueve la creatividad, la imaginación, el pensamiento lógico y el razonamiento deductivo. En los alumnos se observó mayor actividad, participación e interés hacia los contenidos y valoración muy positiva de la experiencia. Se destacaron competencias tales como el trabajo en equipo, la comunicación, la resolución de problemas y el pensamiento crítico y valores de respeto y colaboración.

### **Modelado del juego de cartas partiendo del aprendizaje basado en retos**

Durante el segundo cuatrimestre del año 2023 el juego de cartas se utilizó en las clases teóricas en las cuales, a modo de orientación para el desarrollo de los contenidos, los docentes iban presentando los diferentes mazos. El entorno de cursada fue presencial y la matrícula de ese cuatrimestre fue de 43 alumnos

distribuidos en dos comisiones de trabajos prácticos y en una misma clase teórica, con una frecuencia de una vez por semana y una duración de una hora y media para cada una de las clases -teóricas y prácticas-. Este modelado del juego de cartas tuvo como base los trabajos previos realizados por el equipo docente sobre el aprendizaje basado en retos en una dinámica en la cual, durante el ciclo de invitados especiales desarrollado en la cursada de la materia, los profesionales que participaban en el mismo presentaban retos basados en su experiencia profesional, los cuales se constituían en el centro de las actividades desarrolladas en los encuentros (Napoli et al., 2023e). Dichos retos adoptaban la forma de relatos audiovisuales que los alumnos visionaban previo al encuentro con el invitado. Se presentará a continuación la propuesta didáctica que se desarrolló a través de tres fases durante las clases teóricas. En todas las clases teóricas las cartas se repartían al azar entre los grupos de alumnos. Durante la primera fase, que coincidió con las clases previas al primer parcial en las cuales los grupos de alumnos se encontraban en las etapas iniciales del trabajo de campo, los portavoces de cada grupo debían leer en voz alta por turnos la carta que le había tocado a su grupo. Asimismo, se solicitaba a cada grupo que expresara a través de su portavoz las creencias, valores y experiencias previas relacionadas con el contenido de la carta que le había tocado. Partiendo de la presentación de las cartas de cada uno de los grupos tal como se mencionó anteriormente, los docentes presentaban el tema que correspondía a cada una de las cartas que se iban leyendo. Al finalizar la presentación del tema los docentes solicitaban al portavoz que vuelva a leer la carta. A continuación, el grupo clase debía responder a las preguntas contenidas en la carta basándose en la presentación realizada por los docentes. Cada grupo de alumnos recibía un puntaje de acuerdo a su grado de participación -primer elemento del puntaje- y a la pertinencia de la respuesta -segundo elemento del puntaje-. Mientras que el primer elemento del puntaje asimilaba la cantidad de puntos con el número de intervenciones (cada grupo obtenía un punto por cada intervención), el segundo elemento del puntaje era determinado tanto por los alumnos como por el equipo docente. Partiendo de esa dinámica, cada grupo de alumnos recibía un puntaje que se iba acumulando clase a clase (3). En esta fase algunos alumnos comenzaron a mencionar conceptos y autores mientras se desarrollaba el juego.

En la segunda fase, luego del primer parcial y con el trabajo de campo avanzado, se estimuló a los alumnos a que pudieran partir del material relevado en las entrevistas para reflexionar sobre el contenido de las cartas. Siguiendo esta línea, los docentes invitaban a los portavoces de cada grupo a que lean en voz alta por turnos la carta que le había tocado a su grupo y que presenten un aspecto de las entrevistas del trabajo de campo -fragmento, tema, situación, problemática, etc.- relacionado con el contenido de la carta. Luego de la lectura de cada una de las cartas, los docentes presentaban el tema que correspondía a la

carta que había leído el portavoz. Al finalizar la presentación del tema, los docentes solicitaban al portavoz que vuelva a leer la carta y, a continuación, el grupo clase debía responder a las preguntas contenidas en la carta basándose en el tema presentado por los docentes, así como también en el aspecto de las entrevistas del trabajo de campo señalado por el portavoz del grupo. Se repetía la asignación de puntos mencionada anteriormente. Cabe destacar que en esta fase hubo instancias de debate entre los alumnos y el equipo docente sobre el sistema de puntuación. En la tercera fase, luego del segundo parcial y previo al coloquio -en el que los alumnos presentan una propuesta de intervención que se desprende del análisis del trabajo de campo-, los docentes entregaron al azar un par de cartas a cada grupo. A diferencia de las instancias previas del juego en las cuales se entregaban las cartas del mazo que correspondían a la unidad temática que se desarrollaba en la clase, en este encuentro los pares de cartas entregados a cada grupo pertenecían a distintos mazos -cada una de las dos cartas correspondía a mazos diferentes-. Por turnos, los portavoces de cada grupo debían responder a las preguntas incluidas en los pares de cartas que habían recibido, relacionando el contenido de las cartas con las propuestas de intervención que presentarían en el coloquio. Además, todos los grupos podían intercambiar ideas o sugerencias sobre las propuestas de intervención presentadas. Dicho intercambio se ponderó en el puntaje que recibió cada grupo, el cual seguía el esquema general presentado anteriormente. En este contexto se generó un nuevo debate no solamente sobre el sistema de puntuación, sino también sobre la mecánica y las reglas del juego. En esa instancia un grupo de alumnos realizó propuestas para modificar el reglamento. Dicho grupo de alumnos fue convocado por el equipo docente al finalizar la cursada con el objetivo de invitarlos a participar en el desarrollo de la mecánica del juego que se venía realizando.

### **Modelado del juego de cartas a través de la construcción de un reglamento**

El reglamento del juego de cartas se elaboró para utilizarse durante el curso de verano del año 2024, el cual tuvo una matrícula de 59 estudiantes, distribuidos en dos comisiones de trabajos prácticos y en una misma clase teórica. El curso de verano tuvo una duración de cinco semanas en las cuales los alumnos cursaron de modo virtual y rindieron los parciales de modo presencial. La construcción del reglamento se realizó en tres etapas.

En la primera etapa se rescató la experiencia con el PMG de un grupo de ex alumnos que habían cursado la materia en el segundo cuatrimestre del año 2023. Dichos alumnos participaron activamente en las clases en las que se utilizó el juego y, al finalizar la cursada, manifestaron al equipo docente su interés por participar en el desarrollo del mismo.

En una segunda etapa se realizó un encuentro entre los ex alumnos y el equipo docente en el cual se relevaron las principales fortalezas y oportunidades de mejora que había presen-

tado el juego de cartas hasta ese momento. En ese sentido se destacaron los aspectos motivaciones tanto intrínsecos como extrínsecos que generaba el juego de cartas, la originalidad de la propuesta didáctica, la facilidad con la que los alumnos se acercaba a los contenidos teóricos a través de los diferentes mazos de cartas que representaban las unidades temáticas -así como también cada carta representaba un tema-, la utilidad de las preguntas contenidas en cada carta para reflexionar sobre el diagnóstico y la intervención de la organización objeto del trabajo de campo, el valor del debate entre grupos para el intercambio de ideas y la promoción de la creatividad. Respecto de las oportunidades de mejora se relevaron la competitividad entre grupos que generaba el sistema de puntuación, la fragilidad de algunos aspectos de la mecánica del juego y la ausencia de un reglamento escrito sobre el mismo.

En la tercera etapa, el grupo de ex alumnos con la guía del equipo docente, redactó el reglamento del juego (Schienke y Polito, 2024). Dicho reglamento contenía tres partes y una nota aclaratoria sobre cómo se puede adaptar el juego a la cantidad de consultoras que participan en el mismo. En la primera parte se describieron los objetivos generales del juego que consistían en aplicar el contenido teórico de la materia a situaciones problemáticas extraídas de los trabajos de campo realizados por los distintos grupos. También se aclaraba que, para lograr ese objetivo, los alumnos debían utilizar las cartas de diferentes colores asociados con las unidades temáticas del programa de la materia con el fin de reflexionar y proponer intervenciones para las situaciones presentadas en la organización objeto del trabajo de campo. La segunda parte del reglamento describía los componentes del juego conformados por los mazos de cartas, explicitando la relación entre cada mazo de cartas -y su color respectivo- con la unidad de la materia correspondiente. En la tercera parte del juego se explicaba su desarrollo a partir de siete pasos: 1) *formación de grupos y constitución de las consultoras* en el juego de simulación; 2) *presentación de viñetas*, en la que una de las consultoras comienza por presentar una viñeta extraída de su trabajo de campo; 3) *elección de cartas*, en la que la consultora oponente elige el color de las cartas asociado con la unidad temática que considera adecuada para pensar la situación planteada; 4) *selección y respuesta con las cartas* en las que el equipo elige una carta del mazo correspondiente, lee la frase guía que orienta sobre el contenido y responde a las preguntas de la carta para plantear intervenciones o una articulación teórica según la situación presentada en la viñeta; 5) *apelación y arbitraje*, en la que el equipo presentador de la viñeta puede apelar la respuesta dada y, para hacerlo, debe presentar una respuesta que considere superadora, siendo el árbitro -docente- quien determinará cuál de los equipos ofreció la intervención más acertada; 6) *puntuación y bonificaciones* en las que el equipo ganador recibe 2 puntos y, si hay empate, ambos equipos obtienen 1 punto cada uno, así como también el equipo ganador tiene la oportunidad de mencionar el autor de la bibliografía de

la materia que se relaciona con la carta elegida, obteniendo 1 punto adicional si es correcto -en caso de empate, cada consultora tendrá la oportunidad de ganar este punto adicional-; 7) *continuación del juego* en el que se continúa con la siguiente consultora presentando una viñeta y repitiendo todo el proceso.

### Resultados y conclusiones

Como resultado del desarrollo de las dinámicas áulicas presentadas en este trabajo pudieron observarse los efectos de la ludificación en la enseñanza de nivel superior de la psicología aplicada a las organizaciones. Partiendo de la construcción de un juego de cartas como propuesta pedagógica, su evaluación durante la primera etapa de su utilización y su posterior adaptación en las siguientes etapas de implementación mediante dos procesos de modelado, uno de ellos asociados al aprendizaje basado en retos y el otro a partir del desarrollo de un reglamento del juego, pudieron observarse aspectos asociados a competencias educativas transversales y específicas. Dichos aspectos asociados a las competencias educativas fueron manifestados por los estudiantes en las intervenciones que realizaron durante la implementación del juego de cartas durante las clases. Dentro de los aspectos asociados a las competencias educativas genéricas se observaron las siguientes capacidades: análisis, aplicación de la teoría a problemas concretos, comunicación clara y concisa, pensamiento crítico, creatividad, decisiones sobre intervenciones, trabajo en equipo para identificar, plantear y presentar propuestas. Por otro lado, entre los aspectos asociados a las competencias educativas específicas pueden mencionarse las siguientes capacidades: realizar diagnósticos organizacionales psicológicos, desarrollar estrategias de intervención en entornos organizacionales, reflexionar sobre el compromiso ético de la práctica psicológica en el marco de las organizaciones. Por otro lado, pese al aumento de la matrícula producido en la materia en las últimas ediciones, el juego pudo no solamente adaptarse a la cantidad de alumnos, sino que también demostró, a través de los sucesivos modelados, nuevas fortalezas como propuesta didáctica. Entre dichas fortalezas cabe destacar los aspectos favorables asociados a la introducción de las cartas en etapas cada vez más tempranas de la cursada, la utilización fluida del juego que realizan los alumnos desde esas etapas tempranas, la incorporación del juego en el ciclo de invitados -los grupos respondían a los restos espontáneamente a partir de las cartas-, la lectura anticipada de los contenidos impulsada por la implementación temprana del juego -ingresando a los contenidos a través de las cartas-, la utilización de cartas en instancias evaluativas, la valoración positiva de los alumnos del juego de cartas y dinámicas asociadas a la cursada, la constancia en la conectividad y participación en las clases aun en un entorno virtual y, sobre todo, la participación de ex alumnos en el desarrollo y evaluación del juego. Asimismo, cabe señalar que el proceso de avance en el desarrollo del juego permitió la construcción de las primeras cartas de autor realizadas sobre la

base del PMG y los desafíos presentados por los profesionales que participan del ciclo de invitados especiales.

### NOTAS

1. El Change Management Game es un juego de cartas sobre funciones gerenciales en procesos de cambio organizacional. Cada carta incluye preguntas disparadoras que funcionan sobre situaciones de cambio. A su vez las preguntas se agrupan en cuatro etapas o modelos de cambio, representados por un conjunto de cartas identificado con un tema y un color.
2. En las clases prácticas se trabaja a partir de la estrategia didáctica del aula invertida, esto permite concentrarse en el seguimiento del trabajo de campo, ya que los estudiantes cuentan con recursos audiovisuales (video clases) y guías de lectura en el Campus Virtual de la Facultad, lo cual facilita el aprendizaje de los contenidos de la materia. En las clases teóricas, además de la exposición dialogada, se realiza un ciclo de invitados especiales en el que participan profesionales de la psicología y líderes de organizaciones. Las instancias formales de evaluación de la materia consisten en la presentación del diagnóstico y de la propuesta de intervención a la organización objeto del trabajo de campo, a las que se suman otras instancias de evaluaciones formativas que se desarrollan clase a clase sobre el estado de avance del trabajo de campo.
3. Se debe señalar que el puntaje recibido a partir de las propuestas didácticas lúdicas no influye en modo alguno sobre las instancias formales de evaluación de los alumnos.

### REFERENCIAS

- Appelo, J. (2013). *Cómo cambiar el mundo. Gestión del cambio 3.0*. <https://newagile.academy/wp-content/uploads/2021/06/Como-cambiar-al-mundo-de-Jurgen-Appelo.pdf>
- Cardona Valencia, D. y Betancur, F. A. (2023). Modelo de aceptación tecnológica (TAM): un estudio de la percepción docente sobre el uso de juegos serios en la educación superior. *Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*, 18 (1), pp. 123-129.
- Infante-Villagrán, V. A., Maluenda-Albornoz, J. I., López-Angulo, y Díaz-Mujica, A. (2021). Revisión Sistemática acerca del Efecto de la Ludificación de la Enseñanza en la Motivación de Estudiantes de Educación Superior. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 97 (36.3), pp. 267-284
- Napoli, M. L., Deppen, R., Cruz, S., Cáceres, V., Agasi, A. y Silva, P. (2023a). Aprendizaje basado en retos en la enseñanza de la Psicología aplicada a las Organizaciones. V Congreso Internacional de Psicología. VIII Congreso Nacional de Psicología. Ciencia y profesión. La psicología en los nuevos escenarios: complejidad y oportunidades. Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba, 26, 27 y 28 de octubre de 2023.
- Napoli, M. L., Deppen, R., Fuhr, A. y Agasi, A. (2023b). Los juegos gerenciales como estrategia de enseñanza de la Psicología aplicada a las Organizaciones. VIII Congreso Iberoamericano de Psicología de las Organizaciones y del Trabajo. Red Iberoamericana de Psicología de las Organizaciones y del Trabajo. Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba, 14, 15 y 16 de septiembre de 2023.

- Napoli, M. L., Cruz, S., Nieva, B., Coluccio, A., Zella, M.B. y Fuhr, A. (2023c). Aprendizaje Basado en Proyectos desde la perspectiva de la Teoría de la Actividad para la enseñanza de la Psicología aplicada a las Organizaciones. V Congreso Internacional de Psicología. VIII Congreso Nacional de Psicología. Ciencia y profesión. La psicología en los nuevos escenarios: complejidad y oportunidades. Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba, 26, 27 y 28 de octubre de 2023.
- Napoli, M. L., Deppen, R., Silva, P., Cáceres, V., Agasi, A. y Cruz, S. (2023d). El aprendizaje basado en proyectos: una metodología de investigación-acción para la enseñanza de la psicología aplicada a las organizaciones. XV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXX Jornadas de Investigación. XIX Encuentro de Investigadores del MERCOSUR. V Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. IV Encuentro de Musicoterapia. Buenos Aires, 29 de noviembre al 1 de diciembre de 2023.
- Napoli, M. L., Fuhr, A., Nieva, B., Coluccio, A. y Zella, M. B. (2023e). Innovación educativa en la enseñanza de la psicología aplicada a las organizaciones: diseño de un juego gerencial y aprendizaje basado en retos. XV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXX Jornadas de Investigación. XIX Encuentro de Investigadores del MERCOSUR. V Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. IV Encuentro de Musicoterapia. Buenos Aires, 29 de noviembre al 1 de diciembre de 2023.
- Schienze, L. y Polito, V. (2024). Manuscrito inédito. Reglamento del juego de cartas PAO Management Game.
- Tovar Romero, I. A., Rios Flores, J. A. y Lopez, M. Y. (2023). Enseñanza situada, visualización de la información y gamificación en la educación superior del diseño. En: Delgado Coellar, A. E., Cañedo, J. C. A. & Velázquez Ruíz, D. (Coord.). Transformaciones y retos de la educación en las artes y los diseños. Tomo 2 (pp. 313-339). Panamá: Universidad Euroamericana.
- Vides, J. C. y Álvarez Díaz, K. (2023). Una experiencia de aprendizaje basada en el juego para la educación superior: El Escape room para la Economía pública. Revista electrónica sobre la enseñanza de la Economía Pública. 32, pp. 40-58.