



# caso de éxito

# CSU Global

---

Cómo Gamelearn ofreció la solución **interactiva** y **efectiva** que CSU necesitaba para enseñar las *soft skills* esenciales para liderar organizaciones.

---



[www.game-learn.com](http://www.game-learn.com) | [info@game-learn.com](mailto:info@game-learn.com)



# CSU: educación online de alto nivel

La Universidad Estatal de Colorado Global (CSU Global) es una escuela estatal sin fines de lucro 100% en línea, totalmente acreditada por la Higher Learning Commission. La universidad ha ofrecido educación en línea a estudiantes de licenciatura y maestría desde 2008. Dado que los cursos de CSU son en línea, su base estudiantil es increíblemente diversa, con estudiantes de muchos países y contextos diferentes.

Se enorgullecen de ser una institución centrada en el estudiante y buscan convertirse en la principal universidad online. CSU ha crecido a un ritmo vertiginoso y se está expandiendo a nivel global.

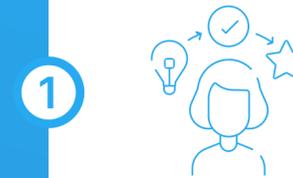
Dina Samora actualmente es la directora del programa del curso de Liderazgo Organizacional. Su rol es gestionar el currículo y el desarrollo del programa, así como supervisar la experiencia de los estudiantes.



# El reto de aprender *soft skills*

Dina y su equipo querían innovar y aumentar el nivel de compromiso de sus estudiantes. En el programa de Dina, es crucial enseñar a los estudiantes habilidades blandas, pero son casi imposibles de evaluar fuera de un entorno en vivo. Es cuando los estudiantes se gradúan y se convierten en líderes que cometen errores y aprenden sobre sus fortalezas y debilidades. Esto es lo que el equipo quería cambiar. Las habilidades blandas se pueden enseñar, pero ¿cómo saber si los estudiantes realmente las están aprendiendo? Ese fue el principal desafío.

## Desafíos de las *Soft Skills*:



1

Práctica



2

Evaluación



## El reto de aprender *soft skills*

En el liderazgo organizacional, existe la tendencia de pensar que se necesitan habilidades técnicas, pero hay mucho más involucrado en términos de habilidades blandas y la inteligencia emocional que corre el riesgo de ser pasado por alto. La autoevaluación es muy importante en el liderazgo; los estudiantes necesitan conocerse a sí mismos, entender sus fortalezas y debilidades, y cómo trabajar con los demás.

Dina comenzó su búsqueda para encontrar una forma de permitir que sus estudiantes practicasen esas habilidades blandas dentro de un entorno académico. Y fue entonces cuando encontró Gamelearn.



# El *game-based learning* interviene

Dina y Gamelearn formaron una alianza e integraron la plataforma de Gamelearn en el curso de Liderazgo Organizacional. Comenzaron haciendo que los estudiantes jugaran el juego Pacific en la plataforma, ya que encajaba perfectamente con el contenido del curso. Los estudiantes jugarían un segmento del juego cada semana durante unas siete semanas.

Cuando el equipo introdujo el juego como parte del curso, no estaban seguros de cómo los estudiantes lo aceptarían, especialmente considerando la amplia gama de edades. Dina logró que el resto del profesorado se uniera y se entusiasmaran con los juegos, lo que a su vez hizo que los estudiantes estuvieran emocionados por jugar. Al final, todos los estudiantes disfrutaron de esta innovadora experiencia de aprendizaje.



# La solución:

## Game-based learning

Cuando los estudiantes comenzaron a jugar, se involucraron de inmediato. El juego era visualmente estimulante y muy emocionante. Como jugadores, tuvieron la oportunidad de ser parte del juego y practicar lo que significa ser un líder. Se sumergieron completamente en la experiencia y conectaron profundamente con los personajes, hablando de ellos como si fueran personas reales con las que estaban trabajando. Así comenzó la relación de CSU con Gamelearn, y desde entonces no ha hecho más que crecer.

La plataforma de Gamelearn combina simulaciones, gamificación y narrativas para que los estudiantes practiquen habilidades blandas en entornos seguros, ofreciendo una experiencia auténtica de aprendizaje basado en juegos.

En comparación con otros programas de simulación que habían utilizado, Gamelearn superó con creces cualquier otra opción.



### **Gamificación y Storytelling**



Contenido de alta calidad y aplicable



**Simulaciones realistas** con feedback personalizado



# Los resultados hablan por sí mismos.

Dina no sabía exactamente cómo resolver sus desafíos, pero cuando ella y su equipo encontraron Gamelearn, se dieron cuenta de que habían encontrado justo lo que buscaban. Como ella misma resume: "Realmente hizo lo que esperábamos que hiciera". Los comentarios de estudiantes y profesores confirmaron que habían tomado una decisión acertada.

Los estudiantes de Liderazgo Organizacional calificaron la aplicabilidad de los juegos a sus cursos y vidas profesionales con un 97.5%. Además, el 86.1% recomendaría la plataforma a sus colegas y le otorgaron un NPS (Net Promoter Score) de 35.7. Más del 70% incluso preguntó si podían volver a jugar. Integrar la plataforma de Gamelearn en el curso ofreció ventajas claras y tangibles.



**97.55%**

aplicabilidad



**86.1%**

ratio de recomendación



**70%**

deseo de volver a jugar



**80%**

incremento en el conocimiento



**37.5%**

NPS



# Los resultados hablan por sí mismos.

El primer beneficio fue el alto nivel de compromiso. A los profesores les encanta enseñar con los juegos integrados en el curso porque los estudiantes se involucran por completo. Ese compromiso motiva a los alumnos y crea una energía en el aula que no puede lograrse de otra manera. El curso de Liderazgo Organizacional ha generado un entorno único, diferente a cualquier otro ofrecido por CSU, gracias a la plataforma de Gamelearn.

Otro beneficio es que los estudiantes pueden aplicar lo aprendido en cursos previos y practicar habilidades blandas en un entorno seguro. Describieron la experiencia en la plataforma de Gamelearn como “transformadora”, mejorando su liderazgo y permitiéndoles identificar áreas de mejora. Dina estima un aumento del 80% en el conocimiento sobre liderazgo adquirido.



# Los resultados hablan por sí mismos.

Dina recomienda ampliamente Gamelearn por la experiencia inmersiva y práctica que ofrecen sus juegos. La capacidad de ver los resultados de tus decisiones al instante, en lugar de en una organización donde podrías causar problemas, es invaluable. La plataforma de Gamelearn es una excelente manera de aprender, no solo en un contexto académico, sino también en el ámbito corporativo. Como dice Dina, “es una forma divertida y rápida de capacitar a los adultos sin tener que enviarlos a un curso completo. Pueden enfocarse en su auto-desarrollo a su propio ritmo y realmente ver resultados”.



*“Los estudiantes adoraron las habilidades blandas, se fueron sabiendo más sobre sí mismos como líderes, conociendo mejor sus habilidades, fortalezas y debilidades, y eso no tiene precio.”*



Dina Samora, Ed.D

Directora del Programa de Liderazgo Organizacional  
en Colorado State University Global.



# Mirando hacia el futuro: creando juegos educativos personalizados

Dina y CSU planean continuar su colaboración con Gamelearn, “sabemos que a los estudiantes les gusta y sabemos que funciona”. Está segura de que cada vez más directores de programas dentro de CSU comenzarán a utilizar Gamelearn.

También está trabajando para que sus estudiantes puedan jugar los juegos varias veces, ya que desean probar diferentes enfoques y ver cómo afectan los resultados. Este es un factor clave para medir el compromiso de los estudiantes, observando cuántas veces juegan, y Dina tiene grandes expectativas.

Otro aspecto que entusiasma mucho a su equipo es Editor, la herramienta de creación de videojuegos de Gamelearn. Ya están planeando desarrollar juegos más cortos con Editor para reforzar ciertos conceptos clave,



*“Por un momento puedes olvidar lo que está pasando en la vida y te conviertes en el líder, puedes practicar lo que se siente ser un líder. Por eso elegimos Gamelearn.”*

**Dina Samora, Ed.D**

Directora del Programa de Liderazgo Organizacional en Colorado State University Global.

conceptos de liderazgo organizacional en los que quieren que los estudiantes se concentren. Lo genial de Editor es que no se necesitan habilidades técnicas; no hace falta saber programar para crear tu propio juego educativo. Es una herramienta muy poderosa que puede cambiar la forma en que se planifica el curso.

La estrategia del equipo es hacer que los estudiantes jueguen los juegos en la plataforma de Gamelearn y luego profundicen en algunos elementos específicos con juegos creados utilizando Editor. Dina comenta que su equipo "no puede esperar para comenzar a usar Editor", ya que será una herramienta clave en el desarrollo del programa de Liderazgo Organizacional en CSU.



# Aspectos destacados

## Dina Samora

[Ver ahora](#)



BRINDE A SUS  
EMPLEADOS  
**LA CAPACITACIÓN  
QUE ESPERAN**

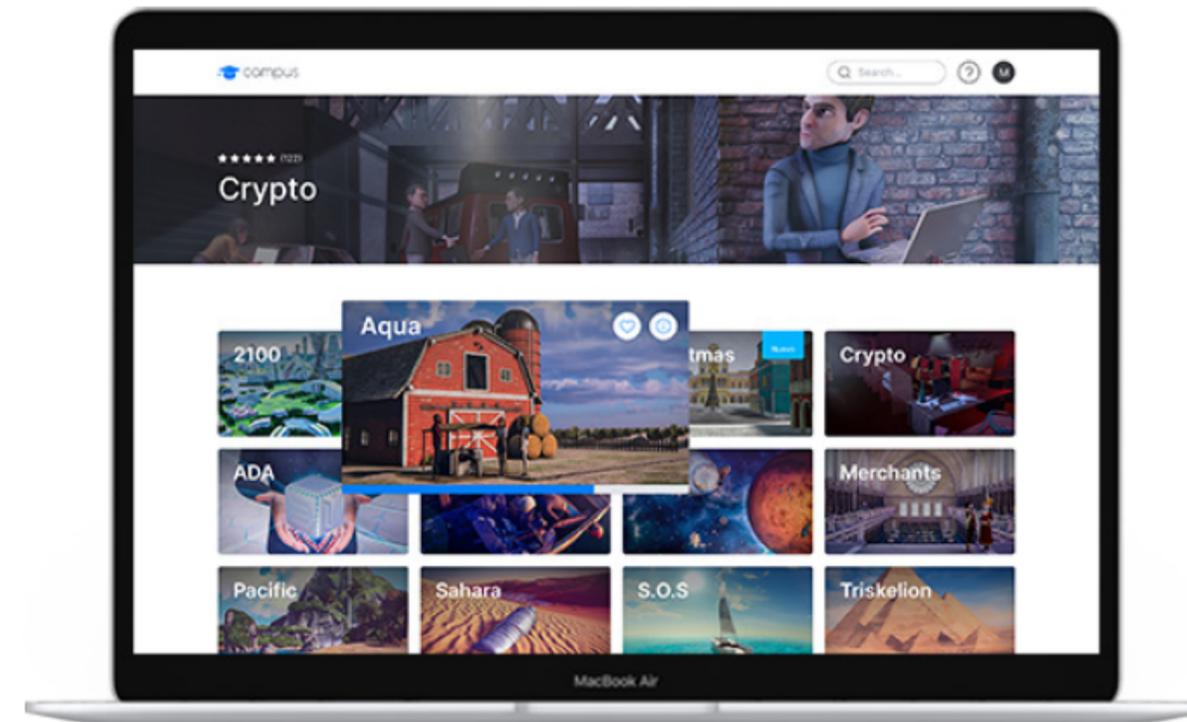
---

Y A SU  
ORGANIZACIÓN  
**LOS RESULTADOS  
QUE NECESITA**

---



Con la plataforma líder en  
*game-based learning*



[www.game-learn.com](http://www.game-learn.com) | [info@game-learn.com](mailto:info@game-learn.com)

