FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y PSICOPEDAGOGIA
PROFESORADO UNIVERSITARIO PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA Y SUPERIOR

Título del trabajo:

"GAMIFICACIÓN EDUCATIVA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA ALTERNATIVA PARA LA ENSEÑANZA DE CONTABILIDAD, ADMINISTRACIÓN Y/O ECONOMÍA EN LA ESCUELA SECUNDARIA"

Título a obtener: **Profesor Universitario para el Nivel Secundario y Superior**

Alumno: **Carolina Belén Basteri**

2022

INDICE

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Contexto institucional. 1

1.2 Problema de investigación. 1

2. OBJETIVOS

3. MARCO TEÓRICO

Capítulo I: Gamificación; su perspectiva educativa. 3

3.1 De qué hablamos cuando hablamos de gamificación.

3.2 ¿Qué es un juego y que es una actividad gamificada en el ámbito educativo? 4

3.3 Metodologías de la gamificación. Beneficios. 5

Capitulo II: Gamificación en la escuela secundaria. 10

3.4 La Gamificación como estrategia pedagógica para la enseñanza de Contabilidad y Economía en secundaria. 10

3.5 Alternativas para su implementación en Contabilidad y Economía. 12

Capitulo III: El aprendizaje basado en proyectos. 15

3.6 ¿Qué es el aprendizaje basado en proyectos? 15

3.7 Beneficios en el aprendizaje. 16

Capitulo IV: Motivación e interés en los educandos. 19

3.8 Que es la motivación y la problemática de su falta en los estudiantes. 19

3.9 Factores que influyen en la falta de motivación escolar. 20

3.10 El impacto de las emociones sobre el aprendizaje y rendimiento. 21

4. ANALISIS DE DATOS 22

4.1 Entrevistas a docentes. 23

4.2 Entrevista a alumnos 24

4.3 Observación clase de Administración. 25

4.4 Reflexiones finales. 26

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN 28

5.1 Propuesta. 28

5.2 Contexto de estudio. 28

5.3 Factibilidad de intervención. 29

5.4 Características del curso-taller. 29

5.5 Resultados esperados. 31

6. CONCLUSIÓN 32

7. BIBLIOGRAFÍA 34

Agradecimientos

A mi familia, amigos y mis docentes de secundaria por el apoyo brindado a lo largo de este recorrido. A sus palabras de aliento.

A mis compañeros de cursada por el ánimo de cada sábado y la colaboración y buena predisposición a diario.

Resumen

El presente trabajo se centra en investigar sobre las diferentes herramientas y estrategias didácticas respecto a la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos para el dictado de asignaturas como contabilidad, economía y administración. Se busca interiorizar al lector sobre estos conceptos y dar a conocer las ventajas y desventajas de cada alternativa.

Complementando la investigación se llevarán a cabo, como trabajo de campo, encuestas a docentes, alumnos y observaciones de cursada.

Para finalizar, este trabajo propone llevar a cabo un curso-taller buscando incentivar a los alumnos para lograr motivación, participación activa, aprendizaje significativo y colaborativo y mejorar los niveles y calidad de aprendizaje.

Palabras Claves: Gamificación, Aprendizaje basado en proyectos, motivación escolar, contabilidad.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 **Problema de Investigación**

La problemática de investigación del presente trabajo se vincula con la posibilidad de incentivar el interés de los alumnos de secundaria en todos sus niveles y sobre todo en aquellas escuelas que tengan orientación de Economía y Administración sean estas de gestión pública o privada; en el aprendizaje de las materias Contabilidad, Economía y/o Administración, materias que según el colegio del que se trate resultan obligatorias. Ya sea que el alumno haya elegido dicha orientación o bien que sea la única que ofrece la escuela a la que asiste, se deberían reinventar las estrategias pedagógicas y didácticas del docente para lograr una mayor motivación y eficacia en el aprendizaje de los alumnos. Buscar las alternativas para generar deseo de aprender y que los educandos puedan razonar lo aprendido, aplicarlo y así mediante la experiencia vivida, adquirir dichos conocimientos.

Por lo tanto, resulta necesario investigar las diferentes estrategias didácticas, en especial, el análisis de los efectos de la gamificación educativa como herramienta o técnica de aprendizaje para lograr dichos propósitos como así también el aprendizaje basado en proyectos.

Cabe entonces preguntarse, ¿Los alumnos aprenden de mejor manera cuando interactúan con sus pares y desarrollan lo aprendido a través de juegos que emulan una posible realidad futura? ¿Se puede desde lo lúdico potenciar habilidades reforzando así la metacognición? Y finalmente, ¿se logra así una mayor motivación en los alumnos?

2. OBJETIVOS

General

- Conocer los aspectos que dificultan la motivación de los alumnos de nivel secundario y la consecuente apropiación de los contenidos.

Específicos

-Analizar estrategias pedagógicas que faciliten el aprendizaje de las materias de Contabilidad, Economía y Administración en secundarias.

-Analizar ventajas y desventajas de la gamificación educativa en el aprendizaje de dichos alumnos.

-Indagar sobre los beneficios del aprendizaje basado en proyectos.

3. MARCO TEÓRICO

CAPITULO I

Gamificación. Su perspectiva teórica.

3.1 De qué hablamos cuando hablamos de Gamificación

El presente trabajo consiste en llevar a cabo un análisis de las estrategias y/o herramientas pedagógicas aplicadas en el dictado de las clases de Contabilidad y Economía sumado a determinar qué ventajas y desventajas nos ofrece la gamificación como herramienta y cuáles pueden ser los beneficios del aprendizaje basado en proyectos.

Para comenzar, el concepto de Gamificación como tal, fue expresado por primera vez en el 2003 por Nick Pellín, diseñador de juegos. Sin embargo, quien lo pone en auge fue la consultora Gartner en el 2010 en un informe sobre tendencias en alza (INTEF, 2016).

Las distintas teorías de la gamificación provienen de la neurociencia, las teorías del aprendizaje y la psicología. Éstas concluyen en varios puntos claves: el encuentro social, la motivación producto del reconocimiento, el motor de aprendizaje, la simulación en un entorno seguro y el progreso.

Cuando hablamos de gamificación nos referimos a juego, puesto que deriva de la palabra "gamification" en inglés. Se trata del uso de elementos diseñados para el juego en un espacio con un fin que no es el lúdico (Deterding, 2011), con la finalidad de lograr participación e implicación del usuario (Bunchball, 2010).

Dicho de otro modo, se trata de una herramienta didáctica motivacional basada en el empleo de elementos de juego en entornos formales para involucrar a los estudiantes, promover el aprendizaje y así motivarlos a la acción (Kapp, 2012).

Resulta pertinente resaltar que su aplicación en el ámbito áulico está orientado a buscar mejores resultados en el aprendizaje de los alumnos, ya sea por incorporar algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad o bien recompensar acciones concretas (Gaitán, 2013).

Llevado al ámbito de análisis de este trabajo, la gamificación puede ser a su vez definida como la técnica que utiliza el profesor en el diseño de una actividad de aprendizaje con elementos de juego (insignias, límites de tiempo, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competencia, desafíos) con el fin de enriquecer esa experiencia de

aprendizaje modificando el comportamiento de los alumnos (Foncubierta y Rodríguez, 2014) en miras de encontrar su motivación.

Esto encaja con la definición de aprendizaje significativo del psicólogo y pedagogo americano David Ausubel, que postula que el aprendizaje debe ser un proceso activo en el que el estudiante se involucre razonando, pensando, construyendo relaciones conceptuales y esforzándose por integrar o discriminar conocimientos previos (Rubiño, 2016).

Cualquier actividad realizada en contexto de la gamificación busca lograr tres claros objetivos: por un lado, la fidelización del alumno, al crear un vínculo con el contenido que se está trabajando. Por otro lado, busca ser una herramienta contra el aburrimiento motivándolos y finalmente, optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje (Educación 3.0, 2019).

La herramienta bajo análisis, es una apuesta por revisar el modo en que nos motivamos para hacer las cosas, y más en estos tiempos que se dispone de celulares, computadoras, y demás herramientas tecnológicas. Durante las últimas décadas se han visto grandes avances en lo que se refiere al juego como estrategia pedagógica. Sus beneficios van desde el desarrollo cognitivo del educando hasta el fomento de sus habilidades sociales como la comunicación, trabajo colaborativo, resolución de problemas, desarrollo pensamiento crítico, etc. (Rubiño, 2016).

3.2 ¿Qué es un juego y que es una actividad gamificada en el ámbito educativo?

En base a lo expuesto, corresponde diferenciar cuándo se trata de un juego y cuando de una actividad gamificada. Un juego es un producto terminado, algo concreto, mientras que la gamificación es una actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego. La actividad gamificada sigue siendo una actividad de aprendizaje más, solo que con ciertas particularidades de diseño de acuerdo con pautas que se rigen siempre con una finalidad pedagógica que va más allá de la motivación. Se busca solucionar problemas como la dispersión, inactividad, la no compresión, etc. (Foncubierta y Rodríguez, 2014).

Por su parte, Hamari y Koivisto también exponen algunas de estas diferencias, al plantear que la gamificación tiene la finalidad de influir en el comportamiento de los participantes, independientemente de otros objetivos subyacentes como el disfrute, la creación de experiencias, sentimiento de control y autonomía, etc. (Hamari y Koivisto, 2013)

Los estudiantes aprenden, no jugando a juegos específicos, sino que aprenden como si estuvieran jugando a un juego (Simoes y otros, 2013).

No es lo mismo introducir un juego en el aula que emplear la gamificación como herramienta didáctica. En ésta última, se centra el interés en los estudiantes que son los protagonistas del relato educativo y, a diferencia de un juego en concreto, se debe poder extrapolar el aprendizaje fuera del juego en sí (Gende Mosquera, 2019)

El juego es una actividad libre y voluntaria sin pretensiones específicas más que el placer de jugar (INTEF, 2016).

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto, los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen.

No se debe olvidar que los niños emplean el juego de manera innata, de forma inconsciente, sin esfuerzo y disfrutando de la construcción de sus aprendizajes (Rubiño, 2016).

Se debe aclarar que no es lo mismo la gamificación que el ABJ: aprendizaje basado en juegos. Mientras que el primero implica el uso de un juego en particular con fines educativos, por ejemplo una trivia, en el segundo se utilizan dinámicas, mecánicas y reglas de juego en un entorno no necesariamente lúdico (Gende, 2019). La gamificación puede tener un carácter más colaborativo persiguiendo el progreso de todos ya que nunca se pierde porque está orientada a la práctica y mejora de un contenido o competencia. Busca desarrollar experiencias con elementos de juego para progresar hacia un objetivo. En cambio, el ABJ, suele ser más competitivo dado que puede haber ganadores y perdedores. Se lo entiende como el fenómeno que conjuga el aprendizaje con diferentes recursos conocidos como los juegos, en particular los digitales o de naturaleza computacional con el fin de mejorar la enseñanza (Rubiño, 2016).

3.3 Metodologías de la gamificación. Beneficios.

Foncubierta y Rodríguez (2014) resaltan la importancia del diseño de la actividad gamificada, del que dependen el éxito o el fracaso de la misma. Ese diseño debe considerar la correcta elección de los elementos de juego, los criterios pedagógicos a aplicar y, por último, el análisis de la funcionalidad y usabilidad de los recursos disponibles (Foncubierta y Rodríguez, 2014).

Cabe preguntarnos primero, cómo se planifica la gamificación en el aula. Para ello citaremos la propuesta planteada por Gesvin Romero (Romero, 2015).



(Romero, 2015)

Brevemente se puede enumerar éste proceso de la siguiente manera:

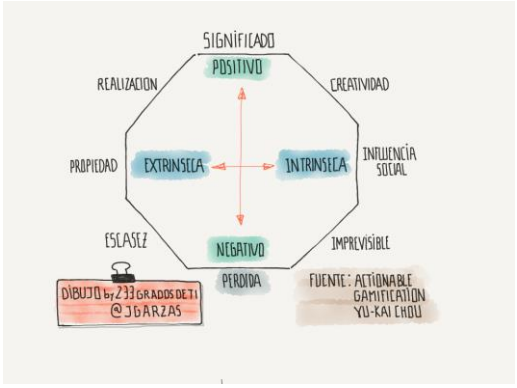
1) Definir un objetivo: Conocimiento, aptitudes, destrezas o competencias que se quiere que adquieran los alumnos.
2) Transformar el objetivo en juego: plasmar el proceso de aprendizaje en una actividad lúdica. Conviene comenzar con juegos más sencillos para que las primeras pruebas sean más fluidas.
3) Reto específico: el resultado a conseguir por los alumnos debe ser concreto y motivador. Se debe tener presente antes, durante y luego del desarrollo del juego.
4) Establecer normas de juego: de manera de delimitar los comportamientos y favorecer a una competencia limpia. Deben ser claras y concisas.
5) Recompensa: parte fundamental del juego porque de ellas depende la motivación.
6) Competencia motivante: se puede tratar de un juego con enfrentamiento directo entre los alumnos, como así también de juegos colaborativos de manera de lograr entre todos obtener la recompensa final.

7) Niveles de dificultad: Debe haber un equilibrio entre la dificultad de un reto y la satisfacción que se obtiene al superarlo de manera de mantener la tensión reto-superación y por tanto la motivación del alumno.

Resulta pertinente enumerar las diferentes estrategias que hacen que un alumno se mantenga motivado, de manera de que sean consideradas durante la planificación de la gamificación.

Según el octógono de Yu-Kai-Chou, tenemos 8 formas (Garzas, 2016):

- Sentido de llamada: el alumno cree que está haciendo algo grande.
- Deseo de progresar: el alumno desea superar un desafío.
- Potenciar la creatividad: el alumno actúa para expresar su creatividad.
- Propiedad y posesión: el alumno quiere mejorar y aumentar el conocimiento que posee.
- Influencia social: el alumno participa porque busca la aceptación social, la compañía, la comparación con los demás.
- Escasez e impaciencia: el alumno participa en algo nuevo, exclusivo, difícil de alcanzar.
- Imprevisibilidad: el alumno participa porque no sabe lo que va a ocurrir y desea saberlo.
- Pérdida: el alumno actúa para evitar que ocurra algo negativo.

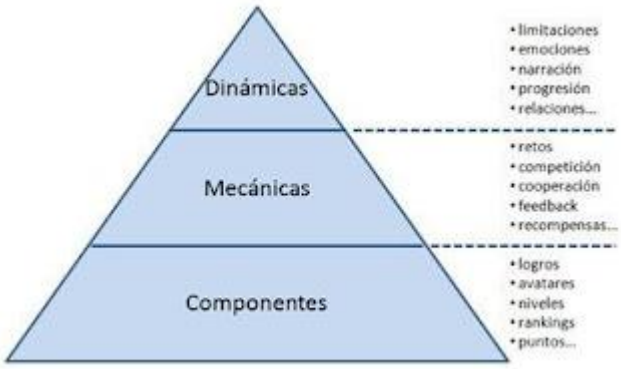


(Garzas, 2016)

Lo importante es tener presente las diferentes mecánicas que tienen los juegos porque cada una puede estar orientada a un objetivo pedagógico diferente:

- Acumulación de puntos
- Escala de niveles
- Obtención de premios
- Clasificaciones

- Desafíos
- Misiones



(Dalmases Muntané, 2017)

Analizadas una de las formas posibles para la planificación áulica y las estrategias de motivación, resulta oportuno abordar las ventajas y desventajas de la gamificación como herramienta en el proceso de aprendizaje.

Debido a la gran importancia del uso de gamificación en el ambiente educativo en todas sus etapas, y a que es un recurso cada vez más presente, es posible señalar las siguientes ventajas (Appf, 2020) (Borrás Gené, 2015):

- Estimula la competitividad: siendo la misma el estímulo de los alumnos para lograr objetivos, superarse y alcanzar el desarrollo personal.
- Motivación: al incrementar los niveles de dopamina mediante el juego, se aumenta la motivación de los alumnos logrando una mayor implicación en el proceso de aprendizaje.
- Promueve la concentración.
- Beneficia las relaciones interpersonales: amplía la comunicación, el trabajo en equipo, aumenta la solidaridad y entendimiento, etc.
- Mejora el rendimiento académico.
- Aprendizaje significativo: el trabajo tiene más relevancia. Su aplicación en la vida real lo hace más claro.
- Mayor predisposición de los alumnos.
- Retroalimentación constante.

Más allá de las ventajas señaladas, esta herramienta pedagógica puede tener sus desventajas y falencias dentro de las cuales podemos mencionar (Blas Espejo, 2019) (Allueva, 2018):

- Elevados costos: se requiere de un presupuesto determinado para contar con el material educativo, audiovisuales, renovación del material, etc.
- Descontextualizar el sistema de recompensas haciendo que los alumnos pierdan su sentido e importancia.
- Reacciones negativas: si no se controla adecuadamente, la competencia por el querer ganar puede impulsar la agresividad y/o enemistad entre los alumnos.
- Tiempo: el tiempo de elaborar o reunir los materiales y elementos a utilizar suele ser elevado
- Motivación efímera: puede suceder que los alumnos se desmotiven luego de la novedad inicial.
- Ausencias imprevistas: sobre todo en caso de trabajos en grupo.

En definitiva, es momento de explorar más allá de lo lineal que ofrece la educación. Pese a las desventajas que presenta la gamificación áulica, los beneficios son mayores. Las TICs (tecnologías de información y comunicación) nos han abierto el panorama en este mundo interconectado y la necesidad de transformar contenidos en competencias donde el conocimiento se aplique de manera dinámica e integral. Esta propuesta de gamificación educativa puede ser una respuesta para explorar desde otra perspectiva este nuevo mundo (Zepeda, 2018).

CAPITULO II

Gamificación en la escuela secundaria

3.4 La Gamificación como estrategia pedagógica para la enseñanza de Contabilidad y Economía en secundaria.

En el análisis del diseño curricular para secundarias de la provincia de Santa Fe (Ministerio de Educación, año 2014), no se encuentra contemplada la parte lúdica en el aprendizaje de las materias Economía y Contabilidad como tampoco en aquellas asignaturas relacionadas a las mismas. Sin embargo, siendo que actualmente la tecnología, redes sociales y pantallas tienen un rol importante en la vida de los adolescentes y que los mismos prefieren estar activos en ellas antes que aprender el currículo, resulta necesario que los profesores hagan uso de diferentes metodologías, estrategias y enfoques educativos (Sandoval 2019).

Por otro lado se debe mencionar que la escuela secundaria es obligatoria de acuerdo con lo establecido en el artículo 16 de la ley 26206, lo que hace indispensable buscar todas aquellas herramientas posibles para captar la atención de los alumnos logrando disminuir la deserción escolar y despertando el interés por aprender.

Como se analiza en el capítulo anterior, la gamificación es una vía que permite involucrar, motivar y mejorar el compromiso del alumno. Se trata de unificar aquellos juegos que resulten llamativos para los adolescentes junto con el proceso educativo, a fin de estimularlos a construir un nuevo conocimiento (Sandoval, 2019).

Como plantea Silva Berta, hay un factor crítico del éxito para el aprendizaje que es la motivación. Actualmente a la mayoría de los adolescentes nada los motiva, todo le es indiferente y esperan que las cosas simplemente se den. Resolver tal situación es de responsabilidad compartida entre profesores y alumnos (Silva, 2019).

El uso de la gamificación para enseñar Contabilidad, permite generar expectativa en los alumnos y por tanto aumentar su interés. No siempre resulta interesante, por ejemplo, el estudio de la historia de la contabilidad, pero mediante éstas nuevas técnicas se puede hacer un abordaje ameno y con buena recepción por parte de los educandos (Silva, 2019).

Es importante destacar que el uso de esta herramienta didáctica no necesariamente debe ser dentro del ámbito del aula. Existen juegos que con la tecnología actual pueden ser ejecutados desde las casas reemplazando así las viejas tareas escritas. Por ejemplo existe la posibilidad de aplicar los Escape Room mediante el uso de códigos de manera que los

alumnos obtengan pistas para ir pasando por diferentes etapas hasta resolver un caso (Intef 2020).

La asignatura Contabilidad tiende a ser rígida y poco flexible dado que en su ejercicio se deben respetar normas y resoluciones técnicas que nos son comunes a todos. Teniendo en cuenta tal situación y sumado a que los alumnos, por medio de la tecnología actual, están al tanto de lo que está ocurriendo fuera del aula minuto a minuto, puede ser útil la incorporación de los celulares al dictado de la materia. A través de juegos, los alumnos se motivan y la motivación está llena de deseos, tensiones, incomodidades y expectativa que impulsan el aprendizaje. La ausencia de esto, pone en jaque la tarea del profesor o docente para captar la atención de sus educandos (Anduaga, 2016).

Anduaga Mariana (2016) habla de la generación pulgarcita, haciendo referencia a las nuevas generaciones de estudiantes que tienen, respecto a sus docentes, una brecha generacional más marcada en cuanto a aquello que les incumbe y sus gustos personales, sobre todo en lo relativo a videos juegos y similares. Se la llama así, por la facilidad que tienen los adolescentes para enviar SMS o mensajes con sus pulgares. Conocen el mundo de otra manera, hablan de otra manera y escriben de otra manera. Por lo expuesto se debe adaptar el currículo escolar a las nuevas exigencias ya que se está frente a alumnos que todo lo saben a través de los medios de comunicación, los cuales a su vez han modificado su capacidad de atención reduciéndola a imágenes de 7 segundos.

El problema que se presenta son las dificultades para lograr que quienes deben aprender Contabilidad realmente aprehendan, capten, los contenidos contables desde la referenciación con su propia cotidianeidad, es decir, desde la vivencia de los mismos y eso se puede lograr mediante una enseñanza lúdica con actividades y técnicas creativas que emulen la realidad. (Anduaga, 2016).

Con estrategias didácticas de gamificación que emulen la realidad, los alumnos ponen en práctica sus capacidades comunicativas de manera natural y eficaz ya que para participar de los juegos, deben usar el lenguaje adecuado, argumentar sus opiniones, defender sus puntos de vista, y así desarrollar procesos mentales en relación a la materia (Baretta, 2006).

En base a todo lo planteado, resulta pertinente mencionar el rol de quien va a ejecutar o comandar el dictado lúdico de las materias, se requiere de profesores o docentes creativos. Un profesor creativo, es una persona curiosa que se pregunta el por qué de las

cosas y como podría mejorarlas. Debe ser alguien motivado e inquieto, con amplitud de conciencia, flexible y abierto a nuevas ideas (Anduaga, 2016).

El educador, como primer paso creativo, debe escuchar a los alumnos ya que son ellos quienes ayudan a mejorar los procesos educativos diciendo cuáles son sus inquietudes, que procesos son más difíciles para ellos, cómo les resultaría más fácil aprender, etc. (Corado Rivera, 2017).

El profesor debe detectar las reales dificultades y trabajarlas posteriormente. De esa forma, el juego sirve también como mecanismo de evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, señalando lo que está bien y lo que puede mejorar y guiando el profesor hacia una enseñanza más completa y productiva (Baretta, 2006).

3.5 Alternativas para su implementación en Contabilidad y Economía.

Cuando hablamos de estrategias lúdicas, tenemos diferentes tipos de acuerdo con la actividad o criterio de trabajo de docentes. Podemos clasificarlas en directas o indirectas según el objetivo que persiguen (Corado Rivero, 2017).

Dentro de las estrategias directas podemos encontrar:

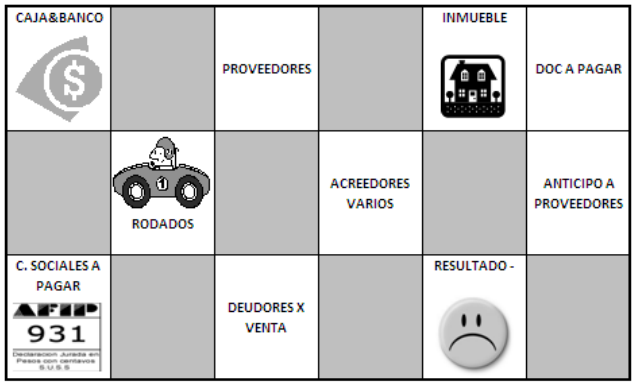
- Estrategias de memoria: aquellas que apuntan a crear asociaciones mentales, usar técnicas mecánicas, etc.
- Estrategias cognitivas: implican analizar y razonar, organizar la información para utilizarla, etc.
- Estrategias compensatorias: buscan superar carencias mediante la búsqueda de respuestas alternativas, el uso de sinónimos, etc.

En cambio, dentro de las estrategias indirectas podemos encontrar:

- Estrategias metacognitivas: centrar la atención, buscar oportunidades para practicar, controlar los problemas y buscar soluciones.
- Estrategias afectivas: buscan reducir la ansiedad de los alumnos, compartir con sus pares, conectarse con el proceso de aprendizaje individual.
- Estrategias sociales: cooperar con los compañeros, trabajar en equipo.

Según el análisis realizado por Anduaga (2016), algunas de las estrategias de gamificación posibles para aplicar a la enseñanza de Contabilidad y materias afines podrían ser:

- Crucigramas: juego que consiste en adivinar una serie de palabras en base a definiciones dadas y escribir cada letra de la misma en un casillero en blanco.
- Bingo contable: cada alumno recibe un cartón dividido en casilleros donde algunos estarán en blanco y otros tendrán nombres de cuentas contables. Para ir marcando, en lugar de sortearse números, se dirán definiciones para que puedan identificar la cuenta a la que corresponde.



(Anduaga, 2016)

- Pasa palabras: los alumnos formarán grupos que se ubicaran en círculos y el docente entregará a cada grupo un sobre con fichas dentro. Cada ficha contiene una cuenta contable e indicación de quien debe responder la pregunta. Las fichas pueden indicar que conteste el de la derecha, o el de la izquierda o bien el del frente de quien la lee. Cada grupo tiene 3 minutos para desarrollar las fichas. El grupo que conteste la mayor cantidad de fichas correctas será el equipo ganador.
- Caminando en contabilidad: Los alumnos se dividirán en equipos. En el pizarrón se dibuja el tablero y sobre una mesa, boca abajo, se ubicaran las cartas con las preguntas. Un participante del primer grupo pasará, tomará una carta, la leerá en vos alta y deberá contestar la consigna. El juego se va desarrollando de acuerdo a las indicaciones de las cartas y las condiciones especiales que puede presentar el tablero (otra oportunidad, retrocede, pasa el turno, etc.). El equipo que llegue primero a la meta tendrá una recompensa que determine el Profesor, y el resto de los jugadores seguirán jugando hasta llegar a la meta.

Otra alternativa que presenta el Intef (2020), son los escape room virtuales lo que significa sala de escape virtual. Consisten en resolver pruebas o enigmas a través de un conjunto de pistas que se organizan en imágenes interactivas encadenadas a las que se

accede a través de códigos y al ir resolviéndolas se avanza hasta lograr escapar de la sala (Intef 2020).

Corado Rivero (2017) plantea la posibilidad de enseñar contabilidad utilizando juegos como:

- Los roles: pequeñas dramatizaciones en donde los estudiantes toman el rol de comerciantes, representantes de entidades o contadores. El profesor dará indicaciones de cuál será el trabajo de cada uno y el objetivo a lograr. De esta manera los alumnos aprenden como debe inscribirse un comerciante, como debe pagar, los documentos que intervienen, plazos, etc.
- Cubo: Se elabora un dado con los alumnos y en cada una de las caras se escribe palabras como compáralo, descríbelo, asócialo, defiéndelo, etc. Cada grupo se reúne y tiene un cubo y cada integrante tendrá una oportunidad de tirar el cubo y según la acción que caiga deberá hacerlo con respecto a lo que indica una tarjeta extraída con anterioridad.

Se puede ver existe una amplia variedad de juegos para el dictado de materias como Contabilidad que, como se planteó anteriormente, resultaban en un principio rígidas.

Si el aprendizaje es el cambio en la capacidad y conducta de un ser humano que persiste pese al tiempo transcurrido (Anduaga, 2016) y teniendo presente que esto se puede lograr por medio de la motivación de los alumnos y que con los juegos se logra obtenerla (Foncubierta y Rodríguez, 2014), ¿por qué no aplicar la gamificación en la enseñanza de Contabilidad y materias afines?

CAPITULO III

El aprendizaje basado en proyectos

3.6 ¿Qué es el aprendizaje basado en proyectos?

El ABP es una estrategia pedagógica integral que se basa en el aprendizaje colaborativo y pretende que el estudiante logre resolver un problema a través del diseño y la implementación de un proyecto que integre distintas áreas del conocimiento. En el ABP, el estudiante es el principal responsable de su proceso de aprendizaje en el que el docente tiene un rol de guía y facilitador de recursos (Rodríguez Oroz y otros, 2019)

En la misma línea, Regina De Miguel (2021) sostiene que es una metodología que convierte al alumno en protagonista de su propio aprendizaje logrando que aprenda en la medida que haga, ejecute. Para aplicar esta metodología hay una condición indispensable que es la transversalidad de los contenidos. Se trata de unir diferentes asignaturas para trabajar un tema común durante un determinado período de tiempo. Si bien cada profesor trabajará los contenidos de su asignatura y con sus actividades, entre todas ellas se busca un resultado final y común a todos (De Miguel, 2021).

Según De Miguel (2021), la clave está en saber relacionar los contenidos entre sí y ayudar al alumnado a encontrar esa relación para construir el conocimiento.

Mediante el ABP, los alumnos desarrollan su autonomía y responsabilidad por eso esta metodología forma parte del aprendizaje activo. El conocimiento no es impartido únicamente por el docente, al contrario, sino que es un proceso entre docentes y alumnos que buscan información para generar conclusiones. (Katherine L 2019).

Con la implementación del ABP, los alumnos junto a los docentes pueden dar respuestas a problemas de la vida real. Dentro de este ámbito podemos encontrar metodologías similares como son los aprendizajes basados en tareas, basado en problemas, basados en retos o bien aprendizaje por descubrimientos. Todos forman parte del aprendizaje activo y tienen en común que el conocimiento es el resultado de un proceso en conjunto con los alumnos dado que el estudiante no se limita a la escucha activa sino que participa activamente en procesos cognitivos superiores. Durante el proceso, el docente, debe crear la situación de aprendizaje, buscar los materiales, localizar la fuente de información, gestionar el trabajo en equipo, resolver dificultades, controlar el ritmo de trabajo y finalmente evaluar el resultado (Intef 2015).

Como dicen Larmer y Mergendoller (2010), si queremos que los estudiantes de hoy estén preparados para resolver problemas reales, debemos darles problemas reales para

resolver. De ahí la importancia del ABP, que permite el pensamiento crítico, resolver los problemas en colaboración y estimulan diferentes formas de comunicación. Dichos autores a su vez plantean que no es lo mismo el aprendizaje basado en proyecto que el aprendizaje por proyecto. Estos últimos consisten en todas aquellas tareas que deben realizar los alumnos desde sus casas como ser afiches, monografías, experimentos, etc. Sin embargo, los mismos no son analizados en detalle sino simplemente expuestos frente a la clase o entregados al profesor y la tarea en sí termina con el recuerdo fáctico.

Una vez definida la metodología, se debe analizar su implementación. De acuerdo con Guerrero Hernández (2019), los pasos a seguir para su aplicación en el aula serían:

1. Observación y documentación de un tema de interés o una problemática específica.
2. Formulación de una pregunta que exprese una situación por resolver.
3. Formación de equipos de trabajo. También puede ser el curso completo un único equipo de trabajo.
4. Definición de: objetivos de aprendizaje, transversalidad y el producto final a desarrollar.
5. Organización y planificación, asignando roles y tareas; definir los tiempos.
6. Recopilación y búsqueda de información.
7. Análisis y síntesis de la información; puesta en común, contrastación e intercambio de ideas, retroalimentación, búsqueda de soluciones y formulación de conclusiones.
8. Desarrollo y ejecución del producto final; aplicación de los nuevos conocimientos.
9. Presentación- socialización del proyecto.
10. Respuesta colectiva a la pregunta inicial; reflexión acerca del proceso y la experiencia en el mismo.
11. Aplicación de la evaluación y autoevaluación, retroalimentación.
12. En el proceso el docente guía y acompaña el trabajo de los alumnos.

3.7 Beneficios en el aprendizaje.

Los principales beneficios del ABP, son el desarrollo del pensamiento crítico, mayor motivación e integración de los alumnos, mejora en las habilidades sociales, capacidad de integrar problemas de la vida real con lo aprendido, aprendizaje autónomo, etc. Por

otro lado los alumnos van a aprender competencias que le serán útiles a lo largo de la vida que va más allá de los contenidos curriculares (De Miguel, 2021).

De acuerdo con Garces (2016), sus principales ventajas son que permite la integración de varias disciplinas o asignaturas de manera dinámica, el estudiante conoce sus fortalezas y debilidades, permite elaborar estrategias de indagación y solución de problemas y estimula la formación de cualidades, convicciones y hábitos.

Sin embargo, la autora también manifiesta cuales son las posibles desventajas de dicha metodología. Su aplicación requiere de tiempo de preparación, diseño instruccional bien definido, si no están bien definidos los objetivos el resultado del proyecto es ambiguo.

En España esta metodología se viene implementando hace unos años, sobre todo en escuelas. Alguno de los ejemplos de su implementación son (Jesuites educació, 2017):

- Museos virtuales: alumnos de 4° de la ESO de Barcelona, para la materia de tecnología e informática debieron crear un museo virtual 360° con obras de arte internaciones del barroco. Integrando así las materias de Tecnología y la de historia del arte.
- Pesebre robótico: proyecto interdisciplinario entre primaria y secundaria. Los alumno de primaria realizaron el proyecto en Robótica y Programación, desarrollando la competencia digital y artística. Por su parte, los alumnos de secundaria realizaron el proyecto en Tecnología industrial desarrollando la competencia digital y la competencia científico-técnica asociando todo ello al medio ambiente.
- El turista: los alumnos desarrollaron un blog a modo de ruta turística. Lo actualizaban luego de visitar una ciudad, ya sea real o digitalmente, investigaban sobre lugares emblemáticos y generaban contenido en base a ello.

En base a lo analizado en estos tres capítulos, resulta pertinente preguntarse si es posible una metodología de aprendizaje combinada, es decir aplicando la gamificación a un aprendizaje basado en proyectos.

En el año 2016 en Chile, alumnos de la carrera de Geología para la asignatura Geomorfología, debieron primeramente crear un juego (aprendizaje basado en proyectos) para luego ser utilizado como herramienta de divulgación de la geomorfología de la sociedad (gamificación). Por tanto el primer objetivo del proyecto es el desarrollo y construcción de un juego como herramienta pedagógica que contribuya a la mejora del progreso académico y facilite la adquisición del conocimiento geomorfológico. Luego ese mismo juego creado por los alumnos, permite

a sus usuarios interpretar, a través de las diferentes geoformas observadas sobre la superficie terrestre, los procesos geomorfológicos que han esculpido el paisaje y forman parte del patrimonio geo cultural chileno (Rodríguez Oroz y otros, 2019). Como resultado obtuvieron un mayor interés y motivación por parte del alumnado, se fomentaron la creatividad, el pensamiento crítico y la conciencia social. A su vez, las clases teóricas fueron más dinámicas logrando mayor participación de los educandos y mejorando la compresión de formas complejas (Rodríguez Oroz y otros, 2019).

El potencial de investigar e innovar en metodologías y/o herramientas didácticas de enseñanza secundaria o universitaria puede crear un impacto muy importante y positivo a corto plazo en el aprendizaje de diversas asignaturas, así como posibilidades de colaboración más directa entre los alumnos y agentes importantes de la educación fuera del ámbito escolar o universitario (Rodríguez Oroz y otros, 2019).

CAPITULO IV

Motivación e interés en los educandos

3.8 Que es la motivación y la problemática de su falta en los estudiantes.

La motivación es el impulso del ser humano para satisfacer sus necesidades básicas y superiores. Relacionándolo con la educación sería la voluntad o deseo de aprender, es decir, orientar la conducta a la consecución de una meta (Esparcia González, 2018).

La falta de motivación de los alumnos, especialmente de secundaria, es uno de los principales motivos de preocupación entre padres y maestros y es la primera causa del fracaso o abandono escolar. Dicha problemática puede deberse a factores sociales, escolares o personales, por lo cual resulta pertinente el análisis desde esta triada. Desde lo social, se enfrenta la problemática de los diferentes niveles socio-económicos y culturales de las familias lo que genera oportunidades diversas y no necesariamente equitativas entre los estudiantes. Centrándose en el factor escolar puede ocurrir que el profesorado, sus metodologías y recursos didácticos no sean los adecuados o suficientes. Finalmente desde el factor personal, se sabe que no todos los alumnos son iguales, pueden tener o no conocimientos previos, tienen diferentes historias escolares, poseer diferentes objetivos o metas, etc. (Fernández Alonso y otros, 2020)

Jesús Alonso Tapias sostiene que es importante conocer las metas que persiguen los estudiantes dado que de esta forma se pude comprender que es lo que motiva o mueve al alumnado a la hora de afrontar la actividad escolar (Tapia, 1992).

Según un estudio se resumieron dichas metas en las siguientes:

TABLA 1.1: METAS QUE ORIENTAN LA ACTIVIDAD ESCOLAR.
METAS RELACIONADAS CON LA TAREA • Incrementar la propia competencia (aprender). • Disfrutar con la realización de la tarea por su novedad o porque se experimenta el dominio sobre ella.
METAS RELACIONADAS CON LA POSIBILIDAD DE ELEGIR • Hacer la tarea porque uno mismo -y nadie más- la ha elegido.
METAS RELACIONADAS CON LA AUTOESTIMA • Conseguir una evaluación positiva de la propia competencia. • Evitar una evaluación negativa de la propia competencia.
METAS SOCIALES • Conseguir ser aceptado socialmente. • Evitar ser rechazado socialmente.
METAS EXTERNAS • Conseguir cualquier cosa que pueda ser recompensante. • Evitar cualquier cosa que pueda ser aversiva.

(Tapia, 1992)

Se debe analizar entonces, de qué manera influye la forma en que los alumnos afrontan las tareas escolares según si sus metas son de aprendizaje, ejecución y/o de éxito frente a otros. A su vez, el tipo de meta perseguido dependerá de la concepción que tenga el alumno del concepto inteligencia como algo estable o modificable. Quienes buscan aprender lo harán preguntándose cómo resolverlo pero quienes buscan quedar bien o evitar el fracaso, piensan que es difícil o que no lo lograrán con su consecuente abandono de la tarea (Tapia, 1992). Lo ideal será fomentar la motivación intrínseca en los alumnos mediante actividades atractivas, participativas y cooperativas que estimulen la curiosidad y los ayuden a alcanzar sus metas personales (Esparcia González, 2018).

3.9 Factores que influyen en la falta de motivación escolar.

Como se indicó al inicio de este capítulo, pueden existir factores personales, sociales y escolares.

Desde lo social, se puede destacar que la motivación del alumno se verá afectada por la actitud permisiva o la poca exigencia por parte de los padres que por cuestiones laborales, brindan poco tiempo a sus hijos y en el corto plazo de atención no les inculcan conductas o valores de responsabilidad. A su vez los falsos modelos sociales de "persona exitosa" que imponen los medios de comunicación no son resultado del esfuerzo, conocimiento y cultura sino que son modelos más cómodos alejando así a los adolescente de todo lo que implique un trabajo o sacrificio previo para la obtención de un logro o meta (Leiva Ortiz, 2013).

En cuanto al factor escolar, se sabe que el ambiente escolar con todas sus características y partes intervinientes, tendrá influencia sobre la motivación del alumno. La escuela y los intereses cotidianos de los estudiantes adolescentes están en permanente enfrentamiento por lo cual las instituciones educativas y la educación en general deben crear condiciones basadas en las motivaciones innatas del adolescente y enfocarlas al aprendizaje (Leiva Ortiz, 2013).

Por esto, resulta necesario que se cuente con ambientes escolares variados que permitan o faciliten el proceso de aprendizaje permitiéndole al docente múltiples posibilidades para adaptar los espacios, materiales, tecnologías, etc. al proceso de enseñanza. Los ambientes lúdicos, por ejemplo, se convierten en espacios trascendentales para generar aprendizaje significativo como a así también las nuevas tecnologías y los avances en la informática y comunicación, ya que si los alumnos disfrutan de las TICs por que no incluirlas como herramienta en el desarrollo de actividades escolares (Leiva Ortiz, 2013).

Es importante tener también en cuenta el valor que los alumnos le dan al elogio, apoyo o aliento que reciben de sus docentes, ya que constituyen motivadores extrínsecos no tangibles sumamente cruciales para el proceso de aprendizaje sobre todo en alumnos pre-adolescentes (Baquero y Limón, 1999).

Por último tenemos el factor social y las emociones humanas, lo cual merece ser tratado en apartado individual.

3.10 El impacto de las emociones sobre el aprendizaje y el rendimiento.

Las emociones son estímulos o impulsos que provocan actuaciones o reacciones de un sujeto dentro de un contexto determinado. Si lo trasladamos a lo educativo, esas emociones dentro de un aula pueden desencadenar en una mayor participación e implicación por parte del alumnado (Sánchez Romero, 2020).

Los efectos de las emociones positivas y negativas afectan la motivación intrínseca y la extrínseca a la hora de realizar una tarea.

La motivación intrínseca será aquella que procede del propio sujeto, que está bajo su control y tiene capacidad de autoreforzarse. En cambio la extrínseca es aquella que proviene de afuera y conduce a la ejecución de una tarea.

Una emoción positiva, como puede ser la satisfacción de realizar un ejercicio matemático correctamente, genera una motivación intrínseca dado que el sujeto disfruta de realizar determinada tarea. En cambio, una emoción negativa como por ejemplo la ansiedad en exceso, reduciría dicho disfrute y por lo tanto no generaría motivación alguna. (García Bacete y Betoret, 1997).

Es importante entonces, saber que cuando se trabaja la inteligencia emocional, se desarrollan habilidades que serán útiles para el futuro del estudiante, que una emoción positiva afecta la motivación de los mismos y que uno de los principales beneficios de trabajarlas en el aprendizaje será una mejora en el rendimiento y un aumento de la participación (Sánchez Romero, 2020). Sin embargo esto no es sencillo ni lineal, no todo queda reducido a “emociones positivas resultados positivos y emociones negativas resultados negativos” sino que frente a una emoción negativa que pueda experimentar el alumnado, los efectos serán ambivalentes (García Bacete y Betoret, 1997).

En consecuencia, y teniendo presente lo tratado a lo largo de este capítulo, el docente deberá conseguir que el alumnado confíe en sus capacidades, que valore y encuentre placer en las actividades educativas y que así alcancen sus metas u objetivos. En definitiva, el enseñante deberá fomentar un entorno de autosuperación de los alumnos,

aunque debemos remarcar que no toda la responsabilidad cae únicamente en el docente como sujeto parte del proceso de aprendizaje. (Becerra 2015).

4. ANALISIS DE DATOS

4.1 Entrevista a docentes que aplican la gamificación.

Para la recolección y análisis de datos, se optó por entrevistar a dos docentes que aplican la gamificación y/o el aprendizaje basado en proyectos.

La primer docente entrevistada, actualmente jubilada, tenía a su cargo las materias de Contabilidad, Economía y Administración desde 3er año hasta 5to año de una secundaria privada del macrocentro de la ciudad de Rosario. La entrevista estuvo orientada a obtener, en base a su experiencia, información respecto a las ventajas de aplicar dichas estrategias didácticas. A su vez se le consultó su opinión respecto al uso de nuevas tecnologías para poder aplicarlas como el uso de celulares, plataformas interactivas, etc.

Dicha docente indicó que en su experiencia, la utilización de un proyecto integrador de materias afines como estrategia didáctica y con el fin de dar un cierre a los contenidos abordados, fue de gran motivación sobre todo para los adolescentes. Considera que haber utilizado esta alternativa fue una grata experiencia pedagógica. A su vez, manifestó estar de acuerdo con el uso de la gamificación para abordar determinados temas remarcando que el docente debe ser un motivador permanente. Como ventaja destacó que los alumnos utilizaban lo sucedido durante el proyecto a la hora de contestar preguntas de examen y que los conceptos eran correctamente debatidos cuando se toman decisiones durante su planificación. Sin embargo, hace una observación que merece mención, no todo el proceso de aprendizaje puede descansar en la gamificación o en el ABP dado que hay conceptos teóricos y procedimentales que deben ser explicados y que hay que lograr un mix de técnicas, en miras de evitar el aburrimiento del alumnado.

El segundo docente entrevistado, es profesor de 1er año en la materia Administración de la carrera Comercio internacional de una facultad privada de la ciudad de Rosario.

Si bien la entrevista se dio de manera espontánea y no fue acordada de antemano, resultó muy útil la conversación llevada con el mismo a efectos de este trabajo de investigación. Del diálogo se obtuvo que en su experiencia, el uso de algún juego ya sea de competencia entre los propios compañeros, de verdaderos y falsos, etc. permitía obtener no solo una mayor participación por parte de los alumnos sino que a la hora de las evaluaciones los resultados eran sumamente positivos. Los conceptos tratados en

clase y considerados en la gamificación eran interiorizados por los estudiantes. Tal es así que el docente notó que a la hora de debatir, los alumnos utilizaban lenguaje específico acorde a la temática y al justificar una opinión hacían referencia al juego. Vale destacar que se vuelve a dar la misma situación o resultado manifestado por la primera docente.

Otra cuestión que remarcó el docente frente a esta herramienta es que es una alternativa para renovar la concentración de los estudiantes durante una clase. Dada la duración de la misma, el hecho de introducir un momento lúdico, generaba un momento de esparcimiento en el alumnado con beneficios en su aprendizaje.

4.2 Entrevista a alumnos de nivel secundario.

Para esta recolección de datos, se solicitó a tres alumnos de nivel secundario de tres escuelas diferentes que respondieran a 5 preguntas de acuerdo a sus experiencias. A los mismos se les otorgó la posibilidad de responder de manera escrita u oral con audio de WhatsApp dado que se consideró que era mejor que las contestaran a solos para evitar que una posible vergüenza generara la omisión de algún dato importante para esta investigación.

El primer alumno tiene 16 años y se encuentra cursando 4to año de la secundaria en una escuela privada de la ciudad de Rosario. De acuerdo al sitio web de la institución, la misma busca formar alumnos bien preparados, creativos, innovadores y dispuestos a trabajar en equipo. Con capacidad para resolver problemas, bilingües, investigadores y emprendedores. Buscan formar personas que sean protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, con competencias académicas y éticas que le posibiliten ingresar favorablemente al mundo de la educación y el trabajo.

De acuerdo a su experiencia, cuando utilizaron una herramienta de gamificación (cuestionario de google) fue muy satisfactorio porque les permitió comprender y aprender de mejor manera los contenidos. Si bien en su colegio tienen ejercitación práctica, el alumno resalta que cuando se utilizan estrategias didácticas todo le resulta más fácil. Mencionó que actualmente el profesor de Contabilidad creó una competencia en equipos y que de esa forma el aprendizaje le resulta motivante.

El segundo alumno que aceptó responder las preguntas, se encuentra cursando 3er año de una escuela secundaria religiosa ubicada en la suroeste de la ciudad de Rosario. De acuerdo al sitio web institucional, se busca que los alumnos logren situarse críticamente ante la realidad, distinguiendo lo esencial de lo secundario o artificial, para adquirir una

mirada propia, amplia y objetiva. Asimismo, pretenden que logren asumir las responsabilidades del trabajo intelectual y personal y que inicien el camino de la formación para la etapa profesional. Persiguen que los jóvenes inicien un proceso de búsqueda interior que les permita identificarse, definir su vocación y vivir la amistad con sus componentes de sacrificio, fidelidad y reciprocidad.
En contraposición con el alumno anterior, este estudiante considera a la gamificación como un momento de recreación o esparcimiento con los pares. Destaca el hecho de que no suelen tener ejercitación práctica suficiente durante las clases y que la gamificación o el ABP no servirían para aprender contenidos.

La última alumna entrevistada, se encuentra cursando 2do año de la secundaria. Se trata de un colegio privado de la zona centro de Rosario. Según el sitio web institucional, el objetivo de la misma es formar ciudadanos con sentido crítico a partir de la incorporación de saberes que desarrollen la reflexión en torno a los principios y fundamentos sobre los que actúa la sociedad. A su vez, contribuye al análisis e interpretación de las diversas perspectivas propias del campo disciplinar así como al desarrollo de habilidades que permitan la realización de análisis complejos y situados para la participación en diferentes procesos organizacionales.
Esta última entrevista realizada arroja resultados similares a la del primer estudiante. Destaca el hecho de que una clase basada únicamente en teoría y/o ejercitación práctica puede resultar aburrida. Incluso la alumna hace mención a la oportunidad en que utilizaron la metodología de taller interdisciplinario y como esto no solo generó participación por parte del alumnado en general sino que permitió la asimilación de los contenidos.

4.3 Observación de la clase de Administración General en la carrera Comercio Internacional.

Luego de llevarse a cabo la observación de la materia Administración General de la carrera Comercio internacional de una facultad privada de la ciudad de Rosario, los alumnos otorgaron información de valor para el armado de este trabajo.
Para contextualizar, se trata de una clase de alumnos de entre 17 y 18 años de edad que el año pasado se encontraban en secundaria. Los mismos tuvieron que realizar su 4to y 5to año secundario mediante la modalidad virtual.
Es una comisión que no supera los 15 alumnos lo que permite que todos se conozcan entre sí y a su vez que el profesor conozca a cada uno. Resulta oportuno destacar que,

dada esta situación, los alumnos manifestaron que les gustaba y apreciaban el hecho de que fueran llamados por su nombre por el docente.

Finalizada la observación, los alumnos intrigados comenzaron a indagar a la docente que observaba en miras de obtener una devolución de cómo eran ellos como alumnos.

Se generó un ambiente de intercambio de ideas del cual se pudo obtener información respecto a cómo fue la experiencia de los alumnos a la hora de utilizar diferentes herramientas que permiten aplicar la gamificación en clase. Se considera pertinente destacar que lo primero en lo que todos estuvieron de acuerdo es que valoraban y les gustaba el hecho de utilizar juegos durante la clase. A lo largo del primer cuatrimestre, el profesor a cargo utilizó diferentes herramientas de gamificación como Kahoot, mentimeter, myclassgame y otros. Los estudiantes remarcaron que el hecho de utilizar estas plataformas les permitía fijar conceptos. Incluso comentaron que para el parcial, el profesor propuso un debate y a todos les resultó fácil llevarlo adelante porque se acordaban de lo que habían charlado o aprendido con los juegos. Tanto es así que una alumna remarcó que a la hora de debatir, usaban como justificación los ejemplos que habían estado contenidos en algún juego.

Algo que merece mención, es la reflexión que realizó un alumno. Él planteó una comparación con otra materia con contenidos similares. Remarcó el hecho de que la otra materia era puramente teórica, que su bibliografía eran dos libros y que si bien contaban con bastante tiempo para leerlos y estudiar, a él le resultaba tedioso y siempre lo dejaba para lo último. Aclaró que debía comenzar a estudiar un par de días antes porque de lo contrario, llegado el examen se olvidaba todo.

Tomado de las propias palabras del alumno, estudian para aprobar. No hay ningún objetivo o meta más que este.

4.4 Reflexiones finales

Según el análisis de los datos obtenidos lo primero que se puede destacar es que se responde positivamente al primer interrogante planteado en el problema de investigación. Se puede observar cómo tanto desde la visión del alumnado como de los docentes hay un balance favorable frente a la implementación de juegos y/o proyectos en el proceso de aprendizaje. Si bien un alumno recalca que en su opinión aplicar la gamificación implicaría solo un momento de diversión con los pares, puede uno preguntarse si tal pensamiento no se corresponde con el hecho de que no conoce otra forma de enseñanza. Quizás se pueda tratar de un prejuicio a lo desconocido y por eso reclama únicamente sobre lo que necesita y conoce, la ejercitación.

En base a la información obtenida, se puede también destacar que la motivación en el aprendizaje depende en gran parte de la herramienta que utilicen los docentes a la hora de enseñar. Tomando el caso del alumno que comenta el aburrimiento que le genera leer únicamente textos, en contraposición, que rico le resulta aplicar ya sea en juegos, debates etc. los conceptos dados, de manera de interiorizarlos y hacerlos propios. En este caso su motivación pasa por su meta personal relacionada a la tarea encomendada, como bien plantea Tapia a quien citamos anteriormente. A su vez dicho alumno, con sus palabras, hace referencia a como la gamificación le permite el pensamiento crítico y la transposición didáctica.

Otra cuestión que merece mención es la posibilidad que otorga la gamificación de la interdisciplinariedad. Como refiere la última alumna entrevistada, mediante actividades que reúnan diferentes materias que pueden vincularse, permite la interacción de saberes adquiridos promoviendo el pensamiento flexible y crítico. Los conceptos no son aprendidos solo con el objetivo de superar un examen sino que hay una motivación intrínseca en cada alumno que genera curiosidad, duda y deseo de aprender.

Podemos concluir, en función de la información obtenida, que tanto la gamificación como el aprendizaje basado en proyectos debe ser utilizada junto a otras estrategias didácticas en el proceso de aprendizaje. Pues permite en los educandos aumentar la motivación, el interés, la participación, mejoran los resultados académicos, entre otros beneficios. Sin embargo también debe tenerse presente que no puede utilizarse como técnica exclusiva o única, no solo porque se requiere de la incorporación de contenidos teóricos sino que con el tiempo y la repetición se transforma en rutina y los alumnos culminarán perdiendo el interés. Por lo tanto estas estrategias deben ser combinadas con todas aquellas que resulten pertinentes para completar el proceso de aprendizaje.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 Propuesta

Un curso-taller es una modalidad de enseñanza que permite combinar la teoría y la práctica en donde el instructor expone los fundamentos teóricos y procedimentales, que sirven de base para que los alumnos realicen un conjunto de actividades diseñadas previamente y que los conducen a desarrollar su comprensión de los temas al vincularlos con la práctica operante (Wikipedia, 2022).

Mediante el curso-taller, los docentes y los alumnos desafiarán en conjunto problemas específicos buscando también que el aprender a ser, el aprender a aprender y el aprender a hacer se den de manera integrada, como corresponde a una autentica educación o formación integral.

El siguiente trabajo tiene como propuesta de intervención la aplicación de un curso-taller interdisciplinario entre materias afines como estrategia didáctica para estimular el pensamiento reflexivo y aumentar el interés por medio de la motivación, en los alumnos de 5to año de escuela secundaria del macrocentro de la ciudad de Rosario para la terminalidad comercial.

De acuerdo con las entrevistas a docentes y alumnos, la utilización de este tipo de estrategia puede resultar de utilidad para lograr no solo el desarrollo del pensamiento crítico sino también potenciar habilidades, mejorar la relación con pares y docentes, aumentar la motivación y mejorar el rendimiento.

El curso-taller consiste en la creación ficticia de una empresa por parte del alumnado cuya actividad productiva será de su elección. Mediante el mismo se pretende la integración de materias como Contabilidad, Economía y Administración.

5.2 Contexto de estudio

La propuesta de curso-taller se desarrollará durante todo el año lectivo de 5to año de una secundaria privada del macrocentro de la ciudad de Rosario con terminalidad Comercial. Las materias que participarán del mismo son Contabilidad, Administración y Economía dado que sus contenidos pueden ser relacionados entre sí y comparten docentes titulares. El alumnado en general tiene entre 16 y 17 años de edad y se trata de un curso mixto.

En cuanto a la disponibilidad horaria, las asignaturas Economía y Contabilidad (S.I.C) cuentan con 4 módulos de 40 minutos a la semana cada una. La materia de Administración con 3 módulos semanales. En todos los casos, la carga horaria total se divide en 2 días.

5.3 Factibilidad de intervención

El estudio de factibilidad consiste en analizar las condiciones de las que se dispone para realizar y lograr el proyecto educativo que se propone. Se refiere a analizar los recursos económicos, técnicos y humanos de los que se dispone para la concreción del mismo.

En cuanto a los recursos económicos, esto dependerá de la actividad elegida por los alumnos en base al producto final que quieran vender. Aquí deberán ellos estimar la inversión inicial necesaria. El dinero podrá provenir de diferentes inversores como padres, tutores o terceros interesados quienes recuperarán su inversión una vez finalizado el año lectivo.

Con respecto a los recursos técnicos, el colegio cuenta con aulas que son exclusivas para 5to año por lo cual se dispone de espacio físico. A su vez se cuenta con sala de informática con diferentes computadoras a disposición de los alumnos. También se tendrá acceso a la biblioteca del colegio para consultar todo aquello que resulte necesario. La misma cuenta con la bibliografía utilizada en clase la cual servirá de soporte para cada instancia del proyecto.

En relación a los recursos humanos, cada alumno tendrá asignado un puesto dentro de la empresa el cual podrá ser determinado entre los propios compañeros, con intervención de los docentes ya que estos conocen el perfil de cada educando. En caso de que el proceso productivo elegido requiera de personal idóneo, el mismo podrá ser contratado y su costo deberá ser tenido en cuenta en la inversión inicial.

5.4 Características del curso-taller.

Para la realización del curso-taller, se dispondrá de 2 días a la semana cediendo cada materia espacio curricular de forma alternada. Se busca que en la semana los alumnos tengan tanto el aporte teórico del docente como el tiempo para la actividad propuesta.

El taller puede ser diagramado de la siguiente forma:

- 1er instancia:

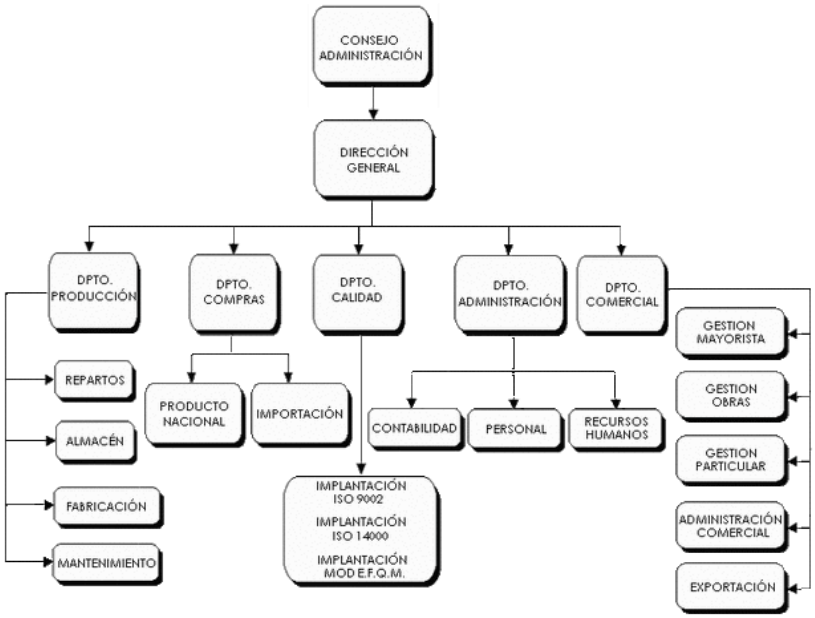
En un primer momento se deberá explicar a los alumnos cómo se va a articular el curso-taller y los lineamientos generales. Indicar el cronograma anual para que estos sepan mes a mes los días que van a ser dedicados al proyecto y las etapas que tienen que ir logrando.

- 2da instancia:

El curso deberá analizar y debatir cual es el proceso productivo que quieren llevar adelante. Es decir, elegir el producto que quieren fabricar y vender. En caso de que haya

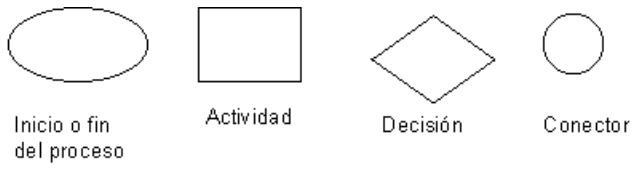
múltiples opciones, se pueden someter 3 a votación. Para esto será necesario que los defensores de cada propuesta elaboren una presentación indicando las ventajas de elegir la misma.

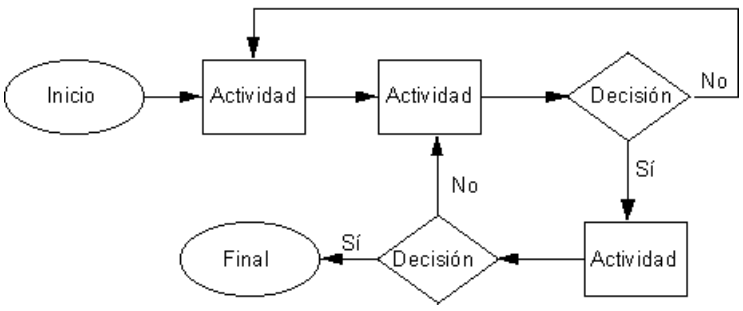
Una vez elegido el producto, deberán determinar la división de tareas. Podrán tener soporte docente. Aquí, deben determinar la actividad u operación que llevará a cabo cada miembro de la empresa (alumno del curso), sus responsabilidades, alcances y limitaciones.



- <u>3er instancia:</u>

Determinado el producto a obtener y el puesto que cada alumno ocupará, se debe proceder a estimar la inversión inicial requerida como así también las diferentes etapas del proceso hasta la obtención del producto final. La división de tareas determinada en la instancia anterior, servirá de base para el armado del diagrama del proceso productivo unido a la investigación realizada por el alumnado respecto a la fabricación del producto elegido.





En cuanto a la inversión inicial, una vez estimada la misma, se puede estar en condiciones para la búsqueda de inversores. Se aconseja que en un primer momento cada alumno y sus familias realicen un aporte de igual monto. En caso de falta de capital, se pueden buscar terceros inversores.

- 4ta instancia:

  Se deberá elegir un nombre para la empresa, el packaging, logo y el precio final si es posible estimarlo. Tener presente que el público a quien va dirigido el producto será del círculo íntimo del alumnado y la sociedad de la institución dado que de lo contrario sería necesario obtener permisos municipales y/o estatales.

- 5ta instancia**:**

En esta etapa se debe comenzar con la compra de materia prima e insumos necesarios. Luego se procederá a la fabricación propiamente dicha.

- 6ta instancia:

Una vez obtenido el producto final, se estará en condiciones de proceder a su venta. Se aconseja tener un puesto dentro de la institución durante el recreo como así también al momento de finalizar la jornada lectiva.
En esta instancia será clave el rol de tesorería a modo de llevar un correcto control para dar inicio al ciclo de cobros y pagos.

Las etapas indicadas anteriormente son a modo orientativo. Todas pueden ser modificadas y/o ampliadas en base a la experiencia que se irá adquiriendo.

5.5 Resultados esperados

En base a lo analizando durante la elaboración de este trabajo, se espera que con la realización del curso-taller se logre:

- Motivación: despertar el interés de los alumnos por medio de la curiosidad mediante elementos vinculados a la realidad que los incentive a investigar y aprender. Lograr que con una empresa con características similares a la realidad, los alumnos se interioricen con los temas que se van tratando en las diferentes etapas tanto desde la teoría como desde la aplicación de los mismos.
- Autonomía: los alumnos serán protagonistas durante todo el proceso. Planifican, asignan tareas, debaten ideas, toman decisiones y elaboran ellos mismos el producto.

- Espíritu autocrítico: los alumnos en conjunto e individualmente evaluarán su propio trabajo y podrán detectar fallas con el objetivo de aprender de sus errores y mejorar los resultados.
- Capacidades sociales e integración: por medio del intercambio de ideas y el aprendizaje colaborativo. Se busca mejorar la integración de cada alumno, mediante la participación activa de todos durante el proyecto en común diferente a lo que suele ocurrir en prácticos grupales donde ya hay subgrupos establecidos.
- Selección información: durante el proceso desarrollarán o mejorarán su capacidad de búsqueda, selección, contraste y análisis de la información. Es importante que los educandos aprendan a discernir qué información es pertinente frente a una oferta instantánea (internet) y aparentemente infinita.
- Creatividad: pondrán en marcha todas las estrategias e ideas posibles para elaborar un producto y su comercialización. Así, pueden realizar videos, campañas, maquetas, folletos o cualquier otro elemento que apoye su propuesta.
- Aprendizaje significativo: relacionar el nuevo conocimiento con los ya adquiridos. Modificar la estructura cognitiva del alumno mediante un reajuste de la misma para integrar la nueva realidad.

6.0 CONCLUSIÓN

La contabilidad es una ciencia social que se encarga de estudiar, medir y analizar el patrimonio de las personas y empresas con el fin de servir en la toma de decisiones y control, presentando información previamente registrada de manera sistemática y útil para las distintas partes interesadas.

Dicha asignatura junto a Economía y Administración resultan, a su vez, de utilidad para la vida cotidiana. Todos tenemos en nuestra vida cotidiana la necesidad de tener un cierto control de cuáles son nuestros gastos y nuestros ingresos. Necesitamos conocer a qué necesidades debemos hacer frente y con qué recursos contamos para ello.

Dada la complejidad de las actividades comerciales, económicas, financieras, resulta necesario enseñar a ordenar, a tipificar esa información, a fin de que una vez procesada, se transforme en información útil para la toma de decisiones y la gestión del individuo u organización.

Unido a la necesidad de que las asignaturas en cuestión sean aprendidas por los educandos tanto para su formación futura (universidad) como para la vida misma, se

encuentra la necesidad de los docentes de incentivar a los alumnos para aumentar su interés y creatividad.

A lo largo de este trabajo se buscó analizar las diferentes estrategias y herramientas didácticas de las que puede valerse el docente para la enseñanza de las asignaturas mencionadas, en torno a la gamificación y el ABP. De acuerdo con esto y tomando como punto de partida las respuestas obtenidas en encuestas a docentes y alumnos sumado a las observaciones de cursado realizadas, es que se propone el curso-taller interdisciplinario. La interdisciplinariedad contribuye a generar pensamiento flexible, desarrolla y mejora habilidades de aprendizaje, facilita el entendimiento, incrementa la habilidad de acceder al conocimiento adquirido y mejora habilidades para integrar contextos disímiles. Mediante el proyecto llevado a cabo en el curso-taller, se puede lograr en primer lugar despertar el interés y por tanto aumentar la motivación en los alumnos pero siempre teniendo presente la meta de lograr el pensamiento crítico en ellos. Como docentes de Contabilidad debemos colaborar en la formación de alumnos que, si eligen seguir carreras universitarias afines a las ciencias contables, llegarán mejor preparados a la universidad, con una intelectualidad que les permita no tener miedo de cuestionar, indagar y probar la búsqueda de alternativas que solucionen problemas actuales. La educación del pensamiento crítico reflexivo actuará como factor transformador de sus comportamientos sociales, ya que los ayudará a la instalación de otra forma de pensar y de interrelacionarse.

7. BIBLIOGRAFÍA

Allueva Orestes. (2018). Aprendiendo a gamificar.
http://www.delpupitrealasestrellas.com/aprendiendo-a-gamificar/

Anduaga Mariana E. Año 2016. ¿Y si jugamos en y con Contabilidad?
https://www.palermo.edu/Archivos_content/contadores/pdf/Anduaga.pdf

Appf Formación Digital. Universidad Nebrija. (2020). 8 ventajas de la gamificación.
https://www.appf.edu.es/ventajas-gamificacion-aula/

Baquero Ricardo y Limón Luque Margarita. Año 1999. Teorías del aprendizaje.
https://1library.co/document/q2097g2z-329001464-baquero-teorias-del-aprendizaje.html

Baretta. D. (2006) – "Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para clases de ELE" - http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/MaterialRedEle/Revista/2006_07/2006_redELE_7_02Baretta.pdf?documentId=0901e72b80df93df

Becerra C.E. Año 2015. Motivación, autoeficacia, estilo atribucional y rendimiento escolar de estudiantes de bachillerato.
http://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v17n3/v17n3a6.pdf

Blas Espejo Jorge. (2019). Gamificación en el aula.
https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula

Borrás Gené Oriol. (2015). Fundamentos de la gamificación.
https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Bunchball. (2010). Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics to influence behavior.
http://jndglobal.com/wp-content/uploads/2011/05/gamification1011.pdf

Corado Rivera Cándida Rosa. Año 2017. Estrategias lúdicas para el aprendizaje de la contabilidad.
http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/29/29_0371.pdf

Dalmases Muntané Anna. Año 2017. Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE.
https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/34583/uso_dalmases_eleando_2017_N4.pdf?sequence=1&isAllowed=y

De Miguel Regina. Año 2021. Que es, que beneficios aporta y como se pone en marcha el ABP en el aula.
https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/abp-en-el-aula-beneficios/

Education 3.0. (2019) ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?
https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/

Esparcia González Augusto, 2018. La desmotivación escolar.
https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-desmotivacion-escolar/

Fernández Alonso Rubén y otros. Año 2020. ¿Por qué los alumnos pierden las ganas de aprender conforme van creciendo?
https://theconversation.com/por-que-los-alumnos-pierden-las-ganas-de-aprender-segun-van-creciendo-131967

Foncubierta José Manuel y Rodríguez Chema. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen.

Gaitán Virginia. (2013).Qué es la gamificación?
https://www.educativa.com/blog-articulos/que-es-la-gamificacion-en-la-educacion/

Garces Dorinda. Año 2016. Ventajas y desventajas del ABP.
https://prezi.com/f3xhlhbyoofd/ventajas-y-desventajas-del-abp-dorinda-garces/

García Bacete Francisco y Betoret Fernando. Año 1997. Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar.
http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/158952

Garzas Javier. (2016). El octógono de la motivación.
https://www.javiergarzas.com/2016/10/octalysis.html

Gende Mosquera Ingrid. (2019) ¿Gamificación o juegas?
https://www.unir.net/educacion/revista/gamificas-o-juegas-diferencias-entre-abj-y-gamificacion/

Google TechTalks (19 de Febrero del 2011). Video Meaningful play: Getting gamification right.
Recuperado de: YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=7ZGCPap7GkY

Guerrero Hernández Jorge Alberto. 19 de Marzo del 2019. ¿Cómo implementar el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Aprendizaje Basado en Problemas?
https://docentesaldia.com/2019/03/19/como-implementar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-y-el-aprendizaje-basado-en-problemas/

Hamari Juho y Koivisto Jonna. (2013). Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying excercise.
https://www.researchgate.net/publication/236269293_Social_motivations_to_use_gamification_An_empirical_study_of_gamifying_exercise

INTEF (14 de Octubre del 2016). Vídeo 1.2. "Gamificación" - Ideas Clave. Recuperado de: YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=JaUg3KbazFA

INTEF. Instituto nacional de tecnologías educativas y de formación del profesorado. Julio 2020. Supercontables. Proyecto de gamificación para técnicas contables.
https://intef.es/wp-content/uploads/2020/07/Supercontables_final.pdf

INTEF. Año 2015. Aprendizaje basado en proyectos.
https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP17667.pdf&area=E

Jesuites educació. Año 2017. Exitosos ejemplos del ABP https://fp.uoc.fje.edu/blog/exitosos-ejemplos-de-metodologia-abp-aprendizaje-basado-en-proyectos/

Karl M Kapp. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Editorial Wiley & Sons Inc.

Ketherin L. (26 de Enero del 2019). El ABP una metodología significativa. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=yjFJyC1FpKs

Larmer J y Mergendoller J. Año 2010. The main course, not dessert. https://www.cisd.org/cms/lib6/TX01917765/Centricity/Domain/162/Main_Course.pdf

Leiva Ortiz Carlos, 2013. Factores que afectan la motivación por el aprendizaje en estudiantes de educación media técnica. https://repositorio.tec.mx/handle/11285/619684

Ministerio de Educación de la provincia de Santa Fe. (2014). Diseño curricular educación secundaria. https://www.santafe.gov.ar/index.php/educacion/content/download/218364/1135170/file/Anexo%20III%20Resol%202630-14.pdf

Rodríguez Oroz Delia, Gómez Espina Roberto y Bravo Pérez María Jesús. (2019). Aprendizaje basado en un proyecto de gamificación: vinculando la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile. https://www.redalyc.org/jatsRepo/920/92057679007/index.html

Romero Gesvin. (2015). Aprendizaje basado en juegos. Como aplicarlo en el aula. https://gesvinromero.com/2015/09/24/aprendizaje-basado-en-juegos-como-aplicarlo-en-el-aula-articulo/

Rubiño Susana Beatriz. (2016). Un juego en edad escolar. https://www.diariodecuyo.com.ar/columnasdeopinion/El-juego-en-edad-escolar-20160317-0160.html

Sandoval William. (04-2019). Los adolescentes aprenden jugando. La ludificación como estrategia de enseñanza. https://www.researchgate.net/publication/332763716_Los_adolescentes_aprenden_jugando_La_ludificacion_como_estrategia_de_ensenanza

Simoes Jorge, Díaz Redondo Rebeca y Fernández Vilas Ana. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. Computers in Human Behavior. Editorial Elsevier.

Tapia Jesús Alonso (1992). Motivar en la adolescencia. http://sohs.pbs.uam.es/webjesus/publicaciones/castellano/cap1.pdf

Unidad de mejoramiento de la docencia universitaria. Marzo 2019. Aplicación de técnicas de gamificación en el aprendizaje de contabilidad. Recuperado de: YouTube https://www.youtube.com/watch?v=BOgsR3QVvbI

Wikipedia. Febrero 2022. Definición de curso-taller. https://es.wikipedia.org/wiki/Taller_educativo#:~:text=Curso%2Dtaller%20es%20una%20modalidad,y%20que%20los%20conducen%20a

Zepeda Jorge. (2018). Borrar la frontera entre la educación y los juegos. https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/borrar-la-frontera-entre-la-educacion-y-los-juegos?rq=Gamificaci%C3%B3n

ANEXO I

Entrevistas realizadas

- **Entrevista realizada a docente jubilada.**

1) *En su experiencia ¿el hecho de llevar adelante proyectos que permitían integrar diferentes conocimientos aprendidos hasta el momento, generó mayor motivación en el alumnado? ¿qué indicios tuvo de tal situación?*

El Proyecto de "La Compañía" permitía cerrar los contenidos teóricos en una aplicación a una situación casi real de una empresa, siendo una excelente experiencia pedagógica.
La motivación es muy importante en estos proyectos y la tarea del profesor a cargo consiste en que la motivación no decaiga a lo largo del proyecto y mediar en los conflictos que puedan darse.
Los indicios de la integración de contenidos concretamente son:
La mención de contenidos en las charlas grupales en las que se tomaban las decisiones de la compañía.
La producción escrita en exámenes en la que los estudiantes hacían mención a hechos del proyecto para dar ejemplos de los contenidos.

2) *Si uno aplicara este tipo de técnicas para enseñar contabilidad y materias afines en todas las escuelas secundarias, ¿piensa que habría un mayor nivel de aprendizaje en los alumnos? ¿por qué?*

No creo que sea una técnica para aplicar en todas las asignaturas sino en una de ellas que actúe como cierre ya que en el caso de Contabilidad hay contenidos conceptuales y procedimentales que deben ser explicados por el docente fuera del formato proyecto.
Creo que no se trata de mayor aprendizaje sino de aplicación de contenidos aprendidos a una situación casi real y en ese caso es muy enriquecedor para los estudiantes.

3) *Si hoy estuviera nuevamente frente a curso ya sea de nivel secundario o terciario, ¿qué le parecería utilizar el celular como herramienta con aplicaciones que tienen juegos de competencias mediante Quiz o verdaderos y falsos? Por ejemplo, a fin de mes que cada alumno conteste desde su celular*

preguntas relacionadas a la materia y tener el ganador del mes. ¿Podría esto considerarse, a su criterio, un incentivo a la hora de incorporar conocimientos?

Sí, me parece una excelente idea y una gran motivación y de hecho el departamento de Ciencias Económicas y Jurídicas de un colegio estatal de la ciudad lo hace desde su Instagram y en pandemia resultó muy motivante.

4) *¿Considera que existe alguna desventaja a la hora de aplicar el aprendizaje basado en proyectos o el uso de herramientas pedagógicas lúdicas?*

No creo que haya inconvenientes pero no puede aplicarse en todas las materias en forma permanente ya que es necesario un mix de técnicas y metodologías para explicar y trabajar en cada espacio curricular, me parece muy buena idea en algún momento sin perder de vista que los adolescentes se aburren rápidamente y que los profesores somos motivadores permanentes.

- **Entrevista a alumno de 16 años**

1) *¿Tus clases de Contabilidad, Economía, Administración o nombre similar, en la secundaria, son puramente teóricas o tienen parte práctica?*

En nuestro caso son mixtas aunque algunas veces son más teóricas que prácticas, depende más del tema que estamos dando sobre todo de Contabilidad en el momento.

2) *¿Los ejercicios son resueltos durante la clase o normalmente son de tarea?*

Prácticamente se hacen en clase, casi siempre. Muy pocos son de tarea, casi nunca.

3) *¿Realizan algún proyecto o juego para aprender los contenidos?*

Usamos una vez unos cuestionarios de google que nos ayudaron a aprender más fácil. Y también vimos un video.

4) *¿Te gustaría que en tu colegio se lleve adelante algún proyecto de manera de integrar los contenidos de materias relacionadas a contabilidad, administración y economía? ¿Cómo crees que te sentirías? ¿En tu opinión, sería más fácil aprender de esta forma los contenidos?*

Sí, hubiera estado bueno algún proyecto que en mi escuela se pueda integrar más fácil, como alguna competencia. Pero ahora no están haciendo proyectos de ese estilo, pero sí, hubiera estado muy bueno y para mí sería mucho más fácil aprender los contenidos didácticamente como con juegos, cuestionarios, así que sí es más fácil el aprendizaje.

5) *Si te hubieran propuesto juegos, por ejemplo competencia en equipos con preguntas y respuestas obteniendo el equipo ganador un premio. ¿Crees que hubiera sido útil para aprender las materias? ¿Te hubiera resultado más interesante?*

Ahora mismo el profesor de contabilidad nuestro se basa en hacer ahora una competencia dentro de poco tiempo, por equipos, que prácticamente son competencias que se hacen algunos años sobre contabilidad y nos ayuda a todos a aprender. Hay un equipo premiado y que si, como dije en la 4, termina siendo mucho más didácticos con los juegos. El aprendizaje más que nada, hacerlo en juegos es más fácil para todos en sí.

- **Entrevista alumno de 3er año**

1) *¿Tus clases de Contabilidad, Economía, Administración o nombre similar, en la secundaria, son puramente teóricas o tienen parte práctica?*

Nuestra profesora nos da teorías para estudiar y ejercicios para resolver durante la clase.

2) *¿Los ejercicios son resueltos durante la clase o normalmente son de tarea?*

Normalmente son resueltos en clase, pero si no nos da el tiempo quedan de tarea

3) *¿Realizan algún proyecto o juego para aprender los contenidos?*

No, solamente damos teoría y hacemos ejercicios.

4) *¿Te gustaría que en tu colegio se lleve adelante algún proyecto de manera de integrar los contenidos de materias relacionadas a contabilidad, administración y economía? ¿Cómo crees que te sentirías? ¿En tu opinión, sería más fácil aprender de esta forma los contenidos?*

No, no me gustaría. Me parece que se estudia mejor con teoría y después haciendo algún ejercicio.

5) *Si te hubieran propuesto juegos, por ejemplo competencia en equipos con preguntas y respuestas obteniendo el equipo ganador un premio. ¿Crees que hubiera sido útil para aprender las materias? ¿Te hubiera resultado más interesante?*

   No. Los juegos hubieran sido para divertirse con los demás compañeros y nada más. Es mejor hacer ejercicios en grupo para poder estudiar.

- **Entrevista alumno de 2do año**
- En mi colegio tenemos esas materias, a veces damos teoría y práctica y otras veces teoría nada más. Si no lo terminamos en clases tenemos que hacer todo de tarea y es re aburrido.

  El año pasado hicimos un taller para contabilidad y economía y estuvo buenísimo porque hicimos un montón de cosas. Cuando yo después me puse a leer y eso para rendir me acordaba de casi todo. Además fue re divertido y todos participamos y nos re copamos.

  Me gustaría que hicieran más seguido esos talleres o todos los años. Este año todavía no tuvimos taller. No sé si le pasó a todos mis compañeros pero para mí fue más fácil así.