



FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS



Universidad
Nacional
de Córdoba

REPOSITORIO DIGITAL UNIVERSITARIO (RDU-UNC)

Enseñanza a través de la metodología del juego y de actividades interactivas en las aulas de la Facultad de Ciencias Económicas

Mariana Funes, Mariana Guardiola

Capítulo del Libro Experiencias de la comunidad de prácticas para el mejoramiento de la enseñanza de las ciencias económicas: juegos y actividades interactivas en el aula, 1º ed. publicado en Marzo de 2016 - ISBN 978-987-3840-31-9



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Enseñanza a través de la metodología del juego y de actividades interactivas en las aulas de la Facultad de Ciencias Económicas

Mariana Funes¹
Mariana Guardiola²

Como docentes, al momento de planificar o revisar nuestra práctica educativa, solemos interrogarnos acerca de cómo organizamos nuestras clases, qué actividades proponemos a nuestros alumnos, cómo abordamos su falta de comprensión, qué medios utilizamos para favorecer una mayor interacción docente – alumno y alumno - material de estudio, cómo los motivamos...

El **aprendizaje activo**, *toda actividad que realizan los estudiantes en el aula que no sea sólo la de escuchar pasivamente al docente y tomar notas*³ (Felder y Brent, 2009), provee herramientas de gran utilidad a la hora de diseñar una propuesta educativa que posibilite un mayor tutelaje del proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo dar respuesta a muchos de estos interrogantes.

Aplicamos aprendizaje activo cuando en varios momentos de la clase:

1. Asignamos a los estudiantes una actividad (responder una pregunta, hacer una gráfica, formular un modelo, resolver parte o todo un ejercicio, interpretar un resultado, intercambiar ideas, hacer una pregunta, ...).
2. Solicitamos que trabajen individualmente, en parejas o en grupos de tres o cuatro, indicándoles el tiempo del que disponen para tal fin y les damos libertad de acción.
3. Cumplido el tiempo asignado, efectuamos una señal de finalización; solicitamos las respuestas de unos pocos, pedimos respuestas adicionales voluntarias, proporcionamos la propia en caso de ser necesario y continuamos enseñando.

¹ *mcfunes@eco.uncor.edu*

² *marianaguardiola@eco.unc.edu.ar*

³ La traducción es nuestra.

También es posible, ocasionalmente, después de un trabajo individual, hacerles compartir de a pares sus opiniones, permitiéndoles comparar y mejorar sus respuestas antes de realizar la puesta en común a toda la clase (Felder y Brent, 2003).

Es importante notar que aprendizaje activo no implica exponer contenidos y formular preguntas que sean respondidas por el mismo reducido grupo de estudiantes. El docente podría hacer las mismas preguntas que normalmente efectúa en el desarrollo de su clase, con la diferencia de proponer una forma de trabajo que mantenga, si no es a la totalidad, a la mayoría de los alumnos tratando de responder a ellas. Al decir de Prince (2004), cuando realizamos actividades que involucren a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

¿Qué podemos pedir que los estudiantes hagan? Todo lo que la imaginación permita... y contribuya a aumentar su participación activa en clase, de manera que, a través de la retroalimentación sea posible evaluar su nivel de comprensión y retención sobre el material de estudio.

Entre las actividades más conocidas podemos mencionar, sólo a título ilustrativo sin pretender realizar una enumeración exhaustiva: pausas de aclaración, trabajos en un minuto⁴, autoevaluaciones, grupos de discusión, juegos de roles, lluvia de ideas, revisión de pares, pensar-formar parejas-compartir⁵, estudio de casos, mapas conceptuales, juegos. Para mayor detalle, consultar Faust y Paulson (1998).

Amerita una mención especial el uso del juego como recurso didáctico, entendido como aquel que emplea el docente *para mejorar su intervención pedagógica, proponiendo materiales o situaciones que exigen acciones orientadas a la adquisición o entrenamiento de contenidos específicos o de habilidades* (Rivero, 2012, pp. 34), valorando el componente lúdico que lo hace entretenido, favoreciendo el disfrute de la actividad realizada.

Cuando sugerimos incorporar aprendizaje activo, no estamos proponiendo dejar de realizar clases expositivas, sino evitar que las mismas sean “solamente” expositivas. Pequeñas intervenciones durante la clase tendientes a trabajar los contenidos con retroalimentación inmediata, permitirán asistir a los estudiantes en el momento en el que manifiesten dificultad. Incluir unos pocos minutos de actividad significativa, hará que los estudiantes estén alerta y prestando atención durante el tiempo restante logrando una comprensión profunda que sería poco probable conseguir de otra manera.

⁴ One-minute paper, en inglés.

⁵ Think-Pair-Share, en inglés.

La **Comunidad de Prácticas: Juegos y Actividades Interactivas en el aula**, tuvo el propósito de generar un espacio de trabajo colaborativo entre docentes, tendiente a incorporar estrategias de aprendizaje activo en las aulas de la Facultad de Ciencias Económicas, por lo general, masivas. En este contexto, en el que es difícil establecer una relación más cercana con los estudiantes, el aprendizaje activo permite generar una comunicación más eficaz.

Al interior de la comunidad, se diseñaron y analizaron las propuestas de innovación que buscaron resignificar la clase presencial, motivando la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La instrumentación de las mismas dinamizó las clases al proponer espacios de participación, colaboración, competencia, reflexión y crítica. La evaluación permitió dar cuenta de los aciertos e identificar los aspectos a revisar y redefinir en futuras implementaciones.

En este libro se describen siete experiencias de implementación de actividades interactivas y juegos llevadas a cabo por docentes de diferentes asignaturas de esta Facultad. Las **actividades interactivas** tuvieron como objetivo ejercitar o afianzar contenidos específicos de las respectivas asignaturas, mientras que los **juegos** se emplearon en clases de revisión previas a evaluaciones parciales y para repasar contenidos de otras materias.

En **Resolviendo entre pares problemas de programación lineal**, Elena Rojas Heredia y Cecilia Rosset proponen diferentes momentos de trabajo grupal durante una clase práctica de modelización de problemas de programación lineal.

María Claudia Nicolás, en **La desestructuración de la enseñanza tradicional en Contabilidad I tendiente al logro de aprendizajes significativos**, describe dos actividades que buscan dinamizar el desarrollo de las clases prácticas generando un espacio de participación de los alumnos al inicio de las mismas que permitiera, tanto a estudiantes como a docentes, dar cuenta de la dificultad del aprendizaje y actuar en consecuencia. Motivada por los resultados obtenidos, propuso una actividad lúdica durante el dictado de la materia Contabilidad II, que también se expone en este trabajo.

En **Una Película para Diagnosticar el Diseño Organizacional**, Sonia López y Natacha Beltrán presentan una actividad que consiste en identificar en las escenas de la película "The Company Men" los conceptos estudiados en la materia, haciendo que los alumnos, trabajando en grupos, asuman el rol de consultores que deben emitir un informe.

Aprendizaje activo y recursos lúdicos para aprender probabilidad de María Inés Stimolo, Olga Padró y Pablo Ortiz, propone dos actividades tendientes a que los alumnos asuman mayor protagonismo en las clases de Estadística I: trabajar conceptos de probabilidad a través de un cuento de Osvaldo Soriano y un concurso de preguntas y respuestas previo a una evaluación parcial.

Nancy Stanecka, en **Ruleta temática para la revisión de temas vinculados al Cálculo Infinitesimal**, presenta una aplicación del juego “Preguntados” en una clase de revisión previa a una evaluación parcial de la materia Matemática II, que tiene amplia aplicabilidad en otras disciplinas.

En **Una experiencia de aprendizaje activo: Uso del juego preguntados en una clase de revisión de Métodos Cuantitativos para la Toma de Decisiones**, Mariana Mizraji y Nadia Luczywo describen la experiencia de instrumentar un juego de preguntas y respuestas, también al estilo “Peguntados”, en una clase de revisión previa a un parcial recuperatorio.

Retroalimentemos: sistemas y organizaciones. Una actividad lúdica en Sistemas y Procedimientos Administrativos, de Paulo Russo, expone la utilización de un juego de competencia en grupos en la primera clase práctica de la asignatura para repasar contenidos de otras materias e integrar a los alumnos en equipos de trabajo que se mantendrían a lo largo del cursado.

Estas experiencias dan cuenta de docentes que se animaron a asumir nuevos desafíos aún bajo el riesgo de no alcanzar los resultados esperados y que a través de las mismas lograron dinamizar y enriquecer su práctica.

Las actividades propuestas permitieron trabajar los contenidos de una manera diferente, entretenida, rápida y concisa, facilitando la comprensión de los temas y contribuyendo al logro de aprendizajes significativos. Estas estrategias lograron cambiar el ambiente del aula, aumentando la atención y el seguimiento de las clases.

En todos los casos, los estudiantes valoraron positivamente el espacio de trabajo autónomo, de discusión y de intercambio que dio lugar a identificar sus habilidades y a detectar sus errores y dificultades.

Cabe mencionar que estos docentes debieron enfrentar cierto grado de sorpresa y desconcierto de los estudiantes al momento de presentar las dinámicas. Pero, a medida que los alumnos se fueron adaptando al nuevo esquema de trabajo y se sintieron más cómodos, su nivel de participación aumentó y, por consiguiente, su nivel de aprendizaje.

Las contribuciones que se presentan a continuación acreditan estos logros. Lo invitamos a que se sume a este proceso de innovación y pueda Usted mismo comprobar los resultados.

Referencias

FELDER, R.M. Y BRENT, R. (2009). *Active Learning: An Introduction*. ASQ Higher Education Brief, 2(4).

FELDER, R.M. Y BRENT, R. (2003). *Learning by doing*. Chemical Engineering Education, 37(4), pp. 282–283.

PRINCE, M. (2004). *Does Active Learning Work? A Review of the Research*. Journal of Engineering Education 93 (3), pp. 223-231.

FAUST, J.L. Y PAULSON, D.R. (1998). *Active learning in the college classroom*. Journal on Excellence in College Teaching, 9 (2), pp. 3-24.

RIVERO, I. V. (2012). *El juego desde la perspectiva de los jugadores: Una investigación para la didáctica del jugar en educación física*. Tesis de posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.