

Alumno: GRANETTO SERGIO DANIEL - Facultad Cs. Económicas de Paraná – UNER

PROYECTO
DE TRABAJO.



INTRODUCCIÓN: en esta última etapa de la especialización y en el marco del Seminario Taller de Integración, pretendo culminar de dar forma a una propuesta que vengo componiendo y desarrollado gradualmente desde que inicie la especialización.

El desarrollo consiste, en términos muy generales, en una propuesta de innovación pedagógica en la forma de un *Juego de Simulación Económica en el ámbito áulico para estudiantes del primer año de carreras de ciencias económicas*. Como señalo, la misma ya ha venido cobrando vida, enriqueciéndola con los distintos conceptos considerados en cada módulo del posgrado.

¿Cómo llego a este tema? El planteo de la problemática general observada en la enseñanza universitaria, se planteó desde la experiencia y observación personal, acompañada por un relevamiento de las opiniones de los colegas docentes que participamos y compartimos la carrera de Especialización en docencia universitaria para ciencias económicas (aproximadamente 40 docentes, en el marco del convenio UBA UNER – Facultad de Ciencias Económicas de Paraná años 2011-2012).

En lo que concierne a este punto, y partir del análisis del Foro de Debate N°1 del Campus Virtual, del módulo “Problemática del aprendizaje universitario” (prof. Mg. Daniel Stigliano), desarrollado en el marco de la carrera de posgrado antes citada (año 2011), en el cual la consigna era que cada docente participante debía enumerar por orden creciente de importancia tres problemas cotidianos vinculados con el aprendizaje de sus alumnos, procedí a efectuar un relevamiento de las intervenciones realizadas, entendiendo que los datos allí recabados podrían constituir un muestra válida de la realidad existente de nuestro ámbito académico.

Si bien en el citado foro no se ahondó en el desarrollo de cada una de las problemáticas expuestas, se entiende que ello sirve a los fines de poder identificar y ponderar inconvenientes o *problemas cotidianos a los que se enfrenta el docente universitario a la hora de abordar una clase*.

Producto de este análisis elaboré un “*Ranking de las problemáticas más observadas*”, para el cual asigné un punto a cada problemática cada vez que la misma aparecía reflejada en un “post”. Es dable remarcar que agrupe las mismas en subgrupos de acuerdo a su similitud (ejemplo: falta de integración de contenidos y falta de visión holística), y que la puntuación asignada a cada problemática es la misma independientemente del lugar en que apareciera citada (primera, segunda o tercera).

Posición Ranking	Problemática	Puntos (cantidad de menciones)
1°	Estudio memorístico y mecánico	15
2°	Falta de motivación y participación de los alumnos	13
3°	Falta de integración de contenidos	11
4°	Ausencia de dedicación al estudio	10
5°	Falta de contenidos previos	9

A partir del resultado de este relevamiento, se entiende que queda de manifiesto la necesidad de la implementación de herramientas pedagógicas que promuevan el interés y la participación por parte del estudiante, al tiempo que conduzcan a una mayor integración de contenidos por parte del estudiante.

Ahora bien, buscando hacer foco en los alumnos que hacen al ALCANCE de este Proyecto, impulsé (sobre la base del listado del ranking anterior) un debate interno entre los integrantes de la cátedra *Introducción a la Economía*, señalada en el Alcance).

En virtud del carácter introductorio de la materia analizada, normalmente se trabaja con grandes simplificaciones, las cuales muchas veces dificultan a los estudiantes ver reflejados los contenidos estudiados en la realidad cotidiana en la que se desenvuelven (mucho más compleja), y conlleva a que los temas desarrollados se conviertan en “abstractos” para los jóvenes, o incluso “aburridos”, al menos a partir de la mera lectura de la bibliografía o de las “típicas” clases magistrales, con su correlato en niveles de motivación y participación muy bajos.

Cuando luego, todos estos conceptos deben ser ensamblados para el abordaje de “El Sistema Económico y la Circulación Económica”, un contenido neurálgico de la materia, los estudiantes no logran una asimilación adecuada y una internalización lógica de los flujos y resultados que se observan. Bajo esta temática se analizan tópicos vinculados a definiciones básicas para nuestra ciencia (la economía), destacándose por su importancia la idea de economía funcionando como un sistema; quiénes son los participantes de ese sistema; las leyes fundamentales que rigen la racionalidad en la toma de decisiones de esos participantes; la circulación que se establece entre ellos en el proceso de producción y creación de riqueza, como así también los medios de los que se valen esos participantes para la elaboración o consumo de los bienes necesarios para la satisfacción de las necesidades humanas.

Todos estos conceptos sientan la base, sobre la cual luego se apoya gran parte del contenido de la asignatura bajo análisis, de allí la importancia de una adecuada internalización por parte de los estudiantes.

Para todo ello, es determinante que los estudiantes estén **MOTIVADOS Y CON INTERÉS** para recorrer ese proceso de descubrimiento, de conflictos cognitivos, que los posicionen un escalón más arriba de lo que eran sus concepciones previas al curso. De eso, se trata este trabajo!.

DEFINICIÓN DEL TEMA (expresado como Problema): Falta de mayores niveles de interés, motivación y participación por parte de los estudiantes.

Estas cuestiones, potencian otras dificultades de los estudiantes para la integración de contenidos y manejo de niveles de abstracción utilizados en la modelización del funcionamiento de la economía reforzando el razonamiento lógico deductivo e inductivo. Es decir, la ausencia de motivación torna aún más dificultoso el abordaje de conceptos y metodologías con cierta complejidad por parte de los estudiantes.

Dado lo expresado, ***el trabajo se focalizará sobre el problema motivacional***. No obstante, en la búsqueda de una propuesta para superar este problema se echará mano a diversas herramientas, desde varias perspectivas y autores que se han ido tocando a lo largo de la especialización,

buscando generar una propuesta integral de acercamiento. Esto se expone seguidamente en el enfoque.

ENFOQUE (autores y perspectivas): A partir del planteo del problema formulado, y con el alcance que más abajo se define, el enfoque versará sobre la propuesta de innovación pedagógica que actúe sobre el problema planteado. En ese sentido, el marco teórico que se desarrollará en consecuencia abordará conceptos y autores como los que se indican a continuación (Bibliografía al final):

- Concepto de Aprendizaje Cooperativo desde el enfoque de **J.A. Huertas** (2004), y en esa línea haciendo foco en los conceptos que plantea **Bárbara Rogoff** (1994) sobre aprendizaje práctico, participación guía y apropiación participativa.
- Enfoque de inteligencias múltiples (punto de acceso experimental) de **Howard Gardner** (1991).
- Teoría de la motivación (patrón motivacional y su relación con los procesos de evaluación y reconocimiento) considerando a **Huertas y Kuhl** (2004).
- Zona de desarrollo próximo de **Vigotsky**.
- Pensamiento lateral y creatividad, desde **De Bono** (1993).
- Teoría psicogenética (en lo concerniente a estadios cognitivos) de **Jean Piaget**.
- Aproximación al modelo de enseñanza-aprendizaje basado en la investigación, destacando el rol de la innovación docente en ese proceso desde lo que plantea **Burton Clark** (1998).

ALCANCE (cursos, estudiantes, años, etc): El proyecto se desarrolla en el ámbito de la Universidad Nacional de Entre Ríos, en la Facultad de Ciencias Económicas, en una de las comisiones de la Cátedra Introducción a la Economía, asignatura del primer año de las carreras de Contador Público y Licenciatura en Economía (ciclo básico). La cantidad de alumnos es de aproximadamente 60.

Específicamente la propuesta se centra en el abordaje de un tema medular y general de la materia: “*El Sistema Económico y la Circulación Económica*”, a través de una propuesta de innovación pedagógica que adopta la forma de un **Juego de Simulación Económica en el ámbito áulico**. El periodo de análisis es el segundo cuatrimestre lectivo del año 2012 (de agosto a noviembre aproximadamente).

JUSTIFICACIÓN DE LA IMPORTANCIA DEL TEMA

La materia “Introducción a la Economía” presenta un desafío importante para los estudiantes en relación a la integración de saberes más o menos complejos, su interrelación bajo sistemas, su integración y el manejo de relativos niveles de abstracción, necesarios para la modelización de la realidad económica.

Para todo ello, y como señalé en la introducción, es determinante que los estudiantes estén **MOTIVADOS Y CON INTERÉS** para recorrer ese proceso de descubrimiento, de conflictos cognitivos, que los posicionen un escalón más arriba de lo que eran sus concepciones previas al curso. En eso, radica la importancia de lograr una propuesta superadora del problema planteado.

OBJETIVO DEL PROYECTO: desarrollar una propuesta de innovación pedagógica, consistente en un juego de simulación económica en el ámbito áulico en la cual se represente un escenario simplificado de la economía, donde los estudiantes participan activamente debiendo tomar decisiones, corriendo riesgos, identificando conflictos, soportando costos de oportunidad, debiendo buscar consensos, teniendo así a partir de la experimentación, una aproximación al funcionamiento del quehacer económico en su versión más simple, pudiendo comprender relaciones de causa efecto y logrando, a partir de ello, internalizar conceptos claves de la asignatura en curso. En adelante, nos referiremos al proyecto o la propuesta, indistintamente bajo la denominación de “*MI ECO*”.

FACTIBILIDAD: se entiende que la propuesta es totalmente factible de realizar, y de hecho ya se cuenta con avances importantes que permiten que la misma pueda ser implementada en este segundo cuatrimestre del año académico 2012. Asimismo las autoridades de la Facultad se han manifestado muy interesadas en acompañar el Proyecto.

MARCO TEÓRICO: de acuerdo a lo planteado en el ENFOQUE del trabajo, a continuación se abordan las principales perspectivas y autores que sustentan esta propuesta. Como señalara ut supra, los conceptos que resultan vinculados con la propuesta resultan ser, en grado de aplicación, los de: *Aprendizaje cooperativo, inteligencias múltiples, teoría de la motivación, zona de desarrollo próximo, pensamiento lateral y creatividad, teoría psicogenética de Piaget, y modelo de enseñanza-aprendizaje basada en la investigación.* Todos estos conceptos han sido desarrollados en el marco de la especialización.

En primer lugar, entendemos que la propuesta se enrolaría en el denominado ***modelo mediacional de enseñanza***, ya que en todo el proceso de la actividad se hacen presentes los caracteres de aquel, a saber (*D. Stigliano, 2011*):

- *“El intento de conciliar el modelo de enseñanza tradicional con las posiciones cognitivistas*
- *Rechaza la aplicación mecánica de modelos preconcebidos. El docente no es ejecutor de un diseño curricular prescripto sino que maneja grados de libertad para desarrollarlo.*
- *Busca profundizar el proceso de toma de decisiones en la enseñanza*
- *El profesor realiza una tarea artesanal donde utiliza las técnicas según la realidad (como en una obra de arte “piensa”, “selecciona” y “modifica” la técnica en la misma acción)*
- *El maestro es un facilitador entre el conocimiento y el alumno (es mediador crítico del conocimiento, no es el dueño)”.*

Aprendizaje Cooperativo. MI ECO utiliza centralmente el concepto del aprendizaje cooperativo, como pilar central en el desafío de lograr mayores niveles de motivación por parte de los estudiantes. En esta línea es muy claro Huertas (2004) cuando señala que la aplicación de este concepto “no sólo facilita el desarrollo del patrón de motivación para el aprendizaje frente a otros modos de motivación, como el lucimiento, sino que tiene efectos que podrían considerarse terapéuticos sobre los alumnos que han desarrollado un patrón motivacional de miedo al fracaso. El formar parte de un grupo que realiza una tarea con cierto éxito aumenta las probabilidades de aprendizaje de esos sujetos y permite mejorar sus expectativas de cara al futuro”.

Para desarrollar los caracteres de la propuesta se toma como eje el sentido de “**comunidad aprendizaje o comunidad de prácticas**”, introducido en 1994 por la investigadora del campo cognitivista Bárbara Rogoff, quien en “*Los tres planos de la actividad sociocultural*”, habla de **aprendizaje práctico, participación guiada y apropiación participativa**, como elementos de una comunidad de aprendizaje (citada por Stigliano y Gentile en *Enseñar y Aprender en Grupos Cooperativos. Comunidades de Diálogo y Encuentro*, 2006). Así, de analizar la actividad que proponemos, surge de forma clara que los tres elementos componentes están muy presentes en la misma, tanto como los resultados esperados de cada uno de ellos. Tomando lo que plantea Rogoff sobre cada uno de estos elementos:

- ❑ **“Aprendizaje práctico:** supone la presencia de individuos activos que participan con otros en una actividad **culturalmente organizada**, que tiene entre sus propósitos la participación madura de sus miembros menos experimentados. Esto supone, la existencia de una tarea real con una meta concreta y en donde el pensamiento no puede surgir como algo separado de la tarea.
- ❑ **Participación guiada:** son los procesos de implicación mutua que se dan entre los individuos que participan de la actividad. Esta participación guiada no necesariamente parte de la explicación del profesor sino que puede provenir en la mayor parte de los casos por uno de los miembros del grupo más avanzado o mejor predispuesto a partir de un comentario incidental, de una observación puntual, de la corrección de un error, etc.
- ❑ **Apropiación participativa:** el alumno participa de la actividad sólo si se siente parte importante de ella. De allí la denominación de **comunidad de aprendizaje** para el grupo de clase que trabaja de esta manera. Una comunidad de aprendizaje es tal cuando tiene una alta autonomía de gestión de la actividad lo cual la hace crecer en **responsabilidad**; existe una nutrida participación horizontal de los integrantes del grupo lo cual define roles, favorece el **escuchar, el diálogo y la tolerancia**; el trabajo de cada alumno es conocido por el resto lo que estimula el **expresarse mejor y con más propiedad, perder el miedo a hablar en público**”. (Stigliano y Gentile, 2006).

Dentro de este marco, debemos tener clara la diferencia entre realizar un *trabajo en grupo* y verdaderamente estar ante *trabajo cooperativo*, en el cual también es necesario que exista un grupo de estudiantes, pero ello no es suficiente. Así Huertas (2004), nos presenta algunas condiciones que debería reunir el *trabajo cooperativo*. Sobre cada una de ellas, comentaremos en que forma se evidencian en el juego **Mi Eco**:

- “*Los objetivos y los propósitos de la actividad académica se deben concretar y articular en grupo*”: en *Mi Eco 1.0* todos los objetivos que los distintos actores (familias y empresas) deben lograr se articulan en equipos, e incluso el reconocimiento final previsto por haberlos alcanzado guarda relación con los equipos;
- “*Su puesta en práctica exige la colaboración y el apoyo colectivo. Se trata de trabajar mayoritariamente juntos, frente a la alternativa clásica que tiene de grupal casi tan sólo la denominación o el inicio de la actividad*”: en línea con lo antedicho, a tal punto que si los estudiantes logran establecer una sinergia de equipo, existen posibilidades reales (no explicitadas por el equipo docente, sino que deben ser descubiertas) de *sobrecumplir* las metas establecidas;
- “*El trabajo debe ser de tal entidad que se haga necesario realizarlo de forma interdependiente*”: La dinámica establecida, hace que *Mi Eco 1.0* no puede ser jugado de otro

modo que no sea este. Quien intente jugar individualmente notará que queda rezagado en el logro de los objetivos;

- “*El reconocimiento y la evaluación deben dar cuenta, a la vez, de la calidad del trabajo en equipo y la de cada uno de los integrantes de éste en particular*”: En cuanto al *reconocimiento*, la propuesta apunta a un reconocimiento al equipo y en base a la *dedicación* y compromiso con el desarrollo de la actividad, y no tanto con la comprensión de los conceptos de la materia. En cuanto a la evaluación a los estudiantes, el esquema previsto (ver apartado anterior referido a las etapas: etapa “i”), está pensado para posibilitar la evaluación tanto grupal como individual.

Como señalara más arriba, cuando se refiere a las distintas etapas previstas, y en relación a la evaluación, debemos destacar que *ex profeso* se ha incorporado, como instancia de evaluación, la **presentación obligatoria de un escrito por equipos**, de modo de internalizar en el sustento de la actividad lo planteado por Stigliano y Gentile (2006) de que “**el proceso de cooperación es tan importante como el de escribir en sí**”, de modo que esta instancia se constituya en un elemento que viene a reforzar esta mecánica de trabajo.

Como puede observarse, el equipo docente debe buscar internalizar todas estas condiciones necesarias a lo largo del desarrollo de la actividad, de modo de ver reflejado un verdadero trabajo cooperativo. Para ello deben aplicarse sin dudas, muchas horas de meditación, diseño, prueba y error, prever desajustes, ajustar, y perfeccionar la idea.

Zona de desarrollo próximo. En la aplicación y análisis de cómo se lleva a cabo el aprendizaje cooperativo, cobra vigencia el concepto de “Zona de desarrollo Próximo”, entendida como “*la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz*” (Vigotsky, citado por Stigliano y Gentile en *Enseñar y Aprender en Grupos Cooperativos. Comunidades de Diálogo y Encuentro*, 2006)

Agregan Stigliano y Gentile (2006) que “**Una buena enseñanza es la que se planifica y se desarrolla en el aula apuntando a la zona de desarrollo potencial. La única manera de generar desarrollo es levantando el techo que impone la zona de desarrollo real y apostando a la potencialidad del sujeto que aprende**”.

Cuando los estudiantes se disponen a jugar Mi ECO, cuentan con un bagaje muy básico de conceptos teóricos previos, aun sin haber internalizado los mismos, y sin tener muy presentes sus vinculaciones, ni haber observado los efectos que producen las decisiones económicas que se adoptan (consumir vs. ahorrar, producir vs. esperar, trabajar o no, estudiar o no, etc). Por ende, la actividad supone desde su concepción que los estudiantes serán capaces de, inducidos por la necesidad de lograr objetivos (incentivos) y de trabajar en equipo cooperativamente, lograr vincular conceptos, establecer relaciones causa efecto, lidiar con conflictos y con la noción de asimetría de información para la toma de decisiones, entre otros desafíos. Es decir que se impone la necesidad que los estudiantes desarrollen su iniciativa individual y grupal para solucionar problemas, para los cuales aún no contarían con todos los elementos y respuestas, sino que estos surgen del aprendizaje mismo del juego.

Patrón Motivacional. Evidentemente como incentivar mayores niveles de motivación en los estudiantes es un objetivo claro de la propuesta. La motivación, como apunta Huertas (2004), “o interés del alumno por un determinado dominio del conocimiento es un proceso interactivo entre tres variables: el sujeto que aprende, las tareas que se proponen y el contexto en el que se aprende”.

Esa motivación puede reconocer distintas orientaciones, como plantea Kuhl (citado por Stigliano en Módulo de Lectura Autónoma 5 en el marco de la cátedra *Problemática del Aprendizaje Universitario* de la carrera de Especialización en Docencia Universitaria para Ciencias Económicas), respondiendo al enfoque *hacia la acción o al proceso de aprendizaje*, o bien *al el resultado*. “La primera implica un interés por reflexionar acerca de la propia forma de aprender (*habilidad metacognitiva*), el buscar conocer más, perfeccionarse, adquirir nuevas habilidades. La segunda solo responde al interés por la nota, al buscar resultados concretos y beneficios”. Teniendo en cuenta estos enfoques y que sería preferible una orientación en el primer sentido, es que MI ECO ha sido concebido teniendo presentes ambas orientaciones: por un lado cada equipo de estudiantes debe lograr alcanzar ciertos objetivos (según la mecánica de incentivos que prevé el juego), pero lo gravitante es sin dudas, todo lo que logre aprender mientras, es decir, en el trayecto hacia el logro de esos objetivos.

En el proceso diseñado para el juego, los estudiantes deberán tomar decisiones en situaciones donde no cuenten con toda la información necesaria, correr riesgos, identificar conflictos y buscar soluciones generando incluso consensos intra-equipo, tener presente que esas decisiones tienen costos de oportunidad. Como surge evidente, el desarrollo de MI ECO genera en los estudiantes no solo la comprensión de conceptos de la asignatura Introducción a la Economía, sino que es muchísimo más amplio y abarcativo de otras disciplinas y procesos.

Motivación. Dificultad y Competencia. Otro aspecto muy importante a abordar, relacionado con la motivación, y como no generar desmotivación en los estudiantes, guarda relación con el grado de dificultad o complejidad que presenta la actividad, y la sensación de competencia que tienen los estudiantes, dos determinantes primordiales que plantea Czikszentmihalyi (citado por Huertas en Motivación y Aprendizaje, año 2004) en su teoría del “flow” (“fluir”, en inglés), ubicando el reto óptimo como una relación lineal entre ellos. La sensación de competencia se entiende como la impresión que tenemos sobre nuestro “dominio sobre una materia o procedimiento”.

Es decir, la actividad debe desafiar pero no superar las posibilidades de poder ser cumplida, de modo de no generar, contrariamente a lo pretendido, niveles de desmotivación en los estudiantes. El juego plantea un nivel moderado y aceptable para los estudiantes, en un muy buen balance en el que no se llega a niveles de ansiedad insostenibles, ni tampoco el estudiante puede aburrirse, dado que su participación es activa en todo momento (siendo inducido a ello).

No obstante, en este mismo plano, el juego plantea un aspecto adicional que se entiende muy interesante: el no logro de los objetivos, y los mismos desajustes o descoordinaciones que pueden producirse a lo largo del juego, brindan una posibilidad clara de mostrarlos como situaciones que se observan en el funcionamiento del sistema económico real. En el mundo real,

la economía no funciona perfectamente, hay desajustes, no todos los actores se ponen de acuerdo, existen fallas de mercado, y todo esto puede ser observado también en el desarrollo del juego, y luego ser expuesto y analizado desde los conceptos de la asignatura. Desde este enfoque le da a MI ECO una riqueza pedagógica trascendente.

Motivación. La evaluación y el reconocimiento. Se debe buscar conciliar la necesidad de generar ciertos incentivos que movilicen a los participantes, con el objetivo de que no se exacerbem lucimientos individuales que opaquen la dinámica del aprendizaje cooperativo. Bajo esta idea, se deben trabajar diversas instancias que van produciendo la evaluación a lo largo del proceso. En primer lugar, la dinámica de MI ECO, hace que el estudiante logre entrar al juego con *ciertos beneficios* en la medida que haya profundizado en la lectura y análisis de la bibliografía provista con anticipación y de los conceptos teóricos mínimos necesarios, explicados por el docente en clases anteriores. Cuando el estudiante empieza a jugar debe ir respondiendo preguntas de la asignatura, logrando acceder a mejores posibilidades en la medida que sus respuestas sean satisfactorias. Si sus respuestas no son las esperadas, el estudiante ***no queda fuera del juego***, pero ve dificultado su acceso a determinadas condiciones del propio juego. Luego, al finalizar el juego, y de acuerdo a la cantidad de puntos que cada equipo haya obtenido, según las distintas clasificaciones (empresarios, trabajadores, rentistas), lo cual viene dado por el grado de dedicación y compromiso en el juego mismo, se otorgan un reconocimiento por parte del equipo docente, consistente en un diploma con los nombres y fotos de los integrantes del equipo (algo que fomenta mucho la amenidad en el ámbito áulico).

En la clase siguiente al juego, los estudiantes deben presentar, redactando grupalmente, sus conclusiones sobre una serie de consignas establecidas por el equipo docente. Dichas presentaciones son evaluadas y socializadas en clases posteriores.

Por último, el examen parcial de la materia debe prever al menos una consigna donde el alumno deba volcar lo aprendido a través del juego, lo cual es relevante para posibilitar la evaluación individual de la actividad. Como se observa, la evaluación no se da en un único momento, sino que se va produciendo paulatinamente, lo cual exige mucha dedicación del equipo docente a cargo en el registro de dicho proceso evaluatorio.

Por último, y como pudo observarse seguramente, la actividad también incorpora una etapa de evaluación de los estudiantes para con la actividad y el equipo docente, y la posibilidad de aquellos de sugerir mejoras o ajustes a la misma. Esto permite entonces la evaluación del mismo equipo docente, y se relaciona con el nivel de motivación de este último que también es vital para que el juego transite por los caminos esperados. Para asegurar el éxito, es tan importante que los estudiantes se motiven, ***como que el equipo docente este motivado y comprometido con la actividad.***

Como señala con claridad meridiana Huertas (2004), “una de las maneras de motivar es evaluar...De todas las evaluaciones que recibimos en una materia, solemos sacar como

consecuencia unas determinadas ganas o intenciones para el futuro próximo, unas orientaciones sobre por dónde debemos seguir y adónde deseamos llegar”.

Inteligencias Múltiples. Punto de acceso experimental. Entre los enfoques cognitivistas (Psicología cognitiva) que abordamos en la carrera de posgrado en curso ya señalada, me llamó mucho la atención el concepto de inteligencias múltiples, desarrollado por Howard Gardner, según el cual no todos aprendemos de la misma forma, ya que contamos con cualidades distintas que nos facilitan una u otra forma de comprensión.

Dentro de este enfoque, interesa en particular destacar la noción de ***puntos de acceso al conocimiento*** que plantea Howard Gardner que se genera en el camino de aplicación del concepto de inteligencias múltiples al proceso de enseñanza aprendizaje. Entre estos puntos de acceso se destaca el denominado ***“punto de acceso experimental”*** (citado por Stigliano en Módulo de Lectura Autónoma 4 en el marco de la cátedra *Problemática del Aprendizaje Universitario* de la carrera de Especialización en Docencia Universitaria para Ciencias Económicas), en el cual se ubica la realización (como su nombre lo indica) de actividades de experimentación, juego, simulación, y similares.

En esa línea, Gardner Promueve, entre otras: *“...la participación en actividades grupales para vehiculizar el aprendizaje, la reflexión acerca del propio proceso de aprendizaje, la realización de producciones que muestren los procesos transitados”* (citado por Stigliano en Módulo de Lectura Autónoma 4 en el marco de la cátedra *Problemática del Aprendizaje Universitario* de la carrera de Especialización en Docencia Universitaria para Ciencias Económicas). MI ECO reúne todos estos procesos en su dinámica, y estos enriquecen sus resultados esperados.

Pensamiento Lateral y creatividad. Se destaca que el juego Mi Eco tiene la particularidad que los distintos equipos de estudiantes (las empresas, rentistas, trabajadores), pueden generar estrategias diversas para alcanzar los objetivos establecidos, siempre que se cumpla con el marco reglamentario preestablecido por el equipo docente. Un ejemplo, es hacer alianzas entre distintos participantes o entre distintos sectores (las empresas pueden cartelizarse, etc), sin que ello sea explicitado por el equipo docente, de modo de dejar libertad a los participantes en este sentido, es decir, las reglas no lo especifican pero no prohíben (el concepto sería aquel bíblico de que *todo lo que no está prohibido está permitido*).

Sobre la base conceptual aprendida, los estudiantes estarían en condiciones de interrelacionar conceptos, interpolarlos, e innovar en el esquema de simulación del sistema económico planteado por Mi Eco. Si éstos toman una actitud transgresora, incluso temeraria y buscan plantear la analogía del juego con un sistema económico real, se podrían encontrar respuestas a preguntas no formuladas por el mismo juego. Por eso, se deja abierta la posibilidad de dejar fluir el pensamiento, la creatividad, la investigación, los caminos que pueden tomar para alcanzar la finalidad del juego. Justamente esto es lo que fundamenta el ***Pensamiento Lateral***, que se presenta como *“creador, es provocativo, puede efectuar saltos, no se rechaza ningún camino,*

valen todas las ideas” (Stigliano en Módulo de Lectura Autónoma 4 en el marco de la cátedra *Problemática del Aprendizaje Universitario* de la carrera de Especialización en Docencia Universitaria para Ciencias Económicas).

Mi eco rescata este sentido en su funcionamiento, y reafirma la definición del modelo de Cambio Conceptual de creatividad entendida como “*la capacidad humana de innovar, generar ideas y esquemas y hechos materiales que resulten novedosas y significativos*”. (Stigliano D., 2011)

La dinámica del juego que se propone permite encontrar alternativas para la consecución de los objetivos (incluso hay posibilidades teóricas de *sobrecumplirlos*, en determinados casos y en función que se tomen determinadas decisiones), no condicionada por el pensamiento lineal y donde la creatividad individual y grupal deberá estar a flor de piel. Como señala De Bono, “*Pensar es buscar caminos más allá de lo conocido*” (citado por Stigliano en Material de clase - Power Point- en el marco de la cátedra *Problemática del Aprendizaje Universitario* de la carrera de Especialización en Docencia Universitaria para Ciencias Económicas).

Teoría Psicogenética de Jean Piaget. Estadios cognitivos. El juego Mi Eco está destinado en este caso a estudiantes del último año de la escuela secundaria y primer año de la etapa universitaria. Este encuadre puede vincularse las etapas Psicogenéticas que plantea Piaget.

Según esta teoría, los estudiantes se encuadrarían en la “*Etapa de las Operaciones Formales*”, donde el adolescente logra una abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico deductivo e inductivo. Este juego no está previsto para las otras tres etapas anteriores de la teoría piagetiana, ya que los participantes-alumnos deben tener una madurez racional para encontrar la lógica del mismo. Además, de la incorporación de consignas teóricas-prácticas acordes con el estadio académico, que no podría resolver por ejemplo un niño menor a 12 años.

Mi Eco, se fundamenta en la etapa de Operaciones Formales de Piaget, ya que el proceso de asimilación en integración de conceptos requiere tiempo y esfuerzo cognitivo, y no tampoco uniforme para todos los estudiantes.

Aproximación al modelo de Docencia guiada por la investigación. El rol de la innovación docente. Este último punto se relaciona con la consigna en el sentido de identificar características que llevadas al espacio áulico, posibilitarían un acercamiento al modelo de docencia guiada por la investigación que plantea el Profesor Burton Clark (1998).

En esa línea, se focaliza en el concepto de “*organización universitaria innovadora*” que plantea el citado autor, que si bien lo hace desde una *perspectiva organizativa*, y de un necesario alineamiento de recursos humanos y materiales en ese sentido, no desconoce ***la importancia creciente de la innovación docente***, como elemento imprescindible para “*transitar de la información al conocimiento*”.

Bajo esa concepción es que se entiende que MI ECO supone un claro desafío innovativo para la enseñanza de las ciencias económicas en el ámbito universitario, donde cada vez más los docentes debemos apelar a nuevas formas de llegada a los estudiantes, rompiendo con actitudes pasivas, y yendo a provocar el desequilibrio, el conflicto cognitivo, y planteando como horizonte el “*crecimiento sustantivo*” (Clark, 1998).

Aventurando algo más, cabría señalar que este concepto de crecimiento sustantivo podría incluso llegar a plantearse al nivel (micro) de una cátedra (pensando en procesos *abajo - arriba*): para nuestro caso *Introducción a la Economía*, donde no debiera sonar disparatado pensar, dadas las libertades brindadas a los estudiantes (y fundadas en los conceptos de creatividad y pensamiento lateral que ya hemos desarrollado), que la observación y posterior análisis y sistematización de los comportamientos y toma de decisiones (individuales y grupales) que los participantes adopten durante el juego, permite suponer la producción de conocimiento que pueda ser capturado por el equipo docente. A ello se apunta, y resultaría un claro direccionamiento hacia un perfil investigador de la función docente.

OBJETIVOS: Los objetivos específicos de la propuesta son:

1. Incrementar los niveles de motivación e interés de los alumnos por la materia.
2. Favorecer el grado de integración de contenidos por parte de los alumnos.
3. Fortalecer el enfoque pedagógico en la enseñanza de la asignatura por parte del equipo docente, en particular a través del concepto de aprendizaje cooperativo.

En **Anexo** que obra al final del presente Proyecto, podrá observarse una síntesis de la secuencia propia del juego, así como las condiciones y supuestos del mismo. Además se incorporan los recursos humanos y materiales necesarios para el desarrollo de la propuesta.

En forma previa a continuar con la lectura del resto del Proyecto, sugiero la lectura de dicho Anexo, ya que ello permitirá una vista “práctica” y con ejemplos concretos, de los conceptos que vengo señalando.

TRABAJO DE CAMPO

El día martes 6 de noviembre de 2012 puse en práctica la etapa de “*implementación*” de la presente propuesta con el acompañamiento de todo el equipo docente de la cátedra, y la presencia de las autoridades de la Facultad, entre ellos el Señor Decano, a todos quienes debo agradecer. El juego de simulación económica se desarrolló con la participación de 54 alumnos,

correspondientes a la comisión N° 1 de la materia (a mi cargo), durante 2 horas desde el inicio hasta la premiación final.

Esto nos permitió, a través de la observación del desarrollo de la propuesta, extraer importantes conclusiones en relación a los objetivos planteados, las cuales se indican en el apartado siguiente.

No es menor señalar, que si bien el desarrollo se realizó en esas 2 horas indicadas, la propuesta abarcó mucho tiempo antes y después de esa fecha, en diversas etapas, que considero valioso reseñar, a saber:

- a) **La planificación:** fue quizás la etapa más importante, ya que en la misma se debió adaptar la actividad “a medida” del grupo de estudiantes con el que se pensaba a trabajar, buscando tener la mayor información posible del mismo. En ella se diseñó en detalle el cronograma de cómo se desarrollarían las etapas siguientes y los roles de los integrantes del equipo docente
- b) **La capacitación:** esta etapa se desarrolló con los estudiantes con anticipación a la fecha prevista para la actividad (15 días antes, durante 2 clases). En la misma se desarrollaron los conceptos teóricos básicos necesarios para que los estudiantes pudieran desenvolverse dentro de un marco de contenidos previo (*los factores de la producción*, por ejemplo).
- c) **Tarea para los estudiantes con un tiempo de espera:** los estudiantes dispusieron de 10 días para el estudio de la bibliografía y contenidos desarrollados en la etapa anterior, sobre la que serían indagados con preguntas puntuales durante el desarrollo del juego, cambiando sus condiciones dentro del mismo, de acuerdo a las respuestas que fueran brindando.
- d) **Diseño y ajuste a cantidad de material didáctico, flujos y otros en función de la cantidad de participantes:** el equipo docente ajustamos las variables (cantidad de dinero en circulación, cantidad de trabajadores, etc), en forma previa al desarrollo de la actividad, y en función de la cantidad prevista de participantes.
- e) **Implementación:** el desarrollo de la actividad de *juego de simulación* propiamente dicha se realizó, como se señaló, el 6 de noviembre de 2012.
- f) **La extracción de conclusiones preliminares:** el equipo docente debe lograr que los estudiantes vayan volcando sus conclusiones preliminares sobre la actividad, relacionándola con los contenidos de la materia. Estas conclusiones se volcaron en el pizarrón al culminar el juego, como socialización de los aportes de los propios alumnos.
- g) **Entrega de reconocimientos por dedicación y compromiso en el juego:** a los equipos de empresas y de trabajadores y rentistas que más puntos hayan acumulado, tanto por cantidad de respuestas correctas, como por el cumplimiento de los objetivos establecidos en el juego, se les otorgó un diploma (con su foto impresa) en reconocimiento a su dedicación.

- h) ***Evaluación a los estudiantes:*** a) para la clase siguiente a la que se realizó el juego, los estudiantes debieron preparar, redactando grupalmente, sus conclusiones sobre una serie de consignas establecidas por el equipo docente. Dichas presentaciones fueron evaluadas y socializadas en clases posteriores; b) asimismo, el examen parcial de la materia (el segundo) incorporó 2 preguntas donde los alumnos debieron volcar lo aprendido a través del juego, lo cual fue relevante para posibilitar la evaluación individual de la actividad.
- i) ***Evaluación de la actividad por parte de los estudiantes:*** cada estudiante completó una planilla con su opinión sobre la actividad (con opciones preestablecidas) en relación a su comprensión de conceptos de la asignatura, y de las sensaciones que le produjo la actividad, pudiendo realizar sugerencias por escrito al equipo docente.
- j) ***Evaluación de la actividad por parte del equipo docente y retroalimentación, ajustes y correcciones:*** sobre la base del análisis de los datos y opiniones de los estudiantes que nos aportó la encuesta realizada, y de la propia observación de la actividad, el equipo docente debatió sobre lo acontecido en la búsqueda de generar mejoras y ajustes del juego. Luego de ello, degustamos un rico asado!.

CONCLUSIONES

Sobre la base de la observación realizada el día 6 de noviembre de 2012 con motivo de la implementación de la propuesta, el análisis de la encuesta realizada a los alumnos participantes ese día, la evaluación realizada por el equipo docente, y los resultados observados en las respuestas a las consignas de los parciales, se pudieron observar las siguientes conclusiones:

1. Todos los objetivos planteados se sobrecumplieron, las expectativas del equipo docente con la actividad fueron notablemente superadas.
2. En la encuesta, todos los alumnos calificaron la actividad como muy buena o excelente (las opciones eran Mala, Regular, Buena, Muy Buena, Excelente).
3. La actividad generó un incremento notable de la participación, opinión, lectura, y debate por parte de los alumnos en las clases sucesivas a la misma hasta la finalización del cuatrimestre.
4. Para próximas realizaciones se evaluó positivo que la actividad de desarrolle ni bien comenzado el cuatrimestre.
5. Se evaluó que la actividad contribuyó a establecer una mejor relación docente alumnos.
6. De los 54 alumnos que participaron de la actividad, 47 regularizaron la materia a través de los parciales (87%). De ellos, 42 aprobaron la materia en el llamado de exámenes finales siguiente al fin del cuatrimestre, y los 5 restantes en el turno siguiente. Estos resultados implican una notable mejora en la performance de los alumnos para con la materia (normalmente solo aprobaba la materia alrededor de un 50%).

7. Los resultados obtenidos han despertado gran interés por parte de las autoridades de la Facultad, y el Proyecto ha sido nominado para ser financiado como “*Proyecto de Innovación e Incentivo a la Docencia*” a nivel de la Universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS:

- Clark, B., (1998), Crecimiento sustantivo y organización innovadora: Nuevas categorías para la investigación en educación superior. Revista Perfiles Educativos, CESU-UNAM.
- Huertas, J.A. (2004), Motivación y Aprendizaje, para Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales- Construcciónismo y Educación.
- Real Academia Española (2011), Diccionario de la lengua española, vigésimo segunda edición, versión digital (www.rae.es).
- Stigliano, D. y Gentile, D. (2006), Enseñar y Aprender en Grupos Cooperativos. Comunidades de Diálogo y Encuentro. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativa.
- Stigliano, D. (2011), Material de clase (Power Point) en el marco de la cátedra *Problemática del Aprendizaje Universitario* de la carrera de Especialización en Docencia Universitaria para Ciencias Económicas.
- Stigliano, D. (2011), Modulo de Lectura Autónoma N°4 en el marco de la cátedra *Problemática del Aprendizaje Universitario* de la carrera de Especialización en Docencia Universitaria para Ciencias Económicas.
- Stigliano, D. (2011), Modulo de Lectura Autónoma N°5 en el marco de la cátedra *Problemática del Aprendizaje Universitario* de la carrera de Especialización en Docencia Universitaria para Ciencias Económicas.

ANEXO

Síntesis del juego de simulación (versión simplificada) que se presenta como propuesta.
Actores, participantes, supuestos y secuencia de juego.

ACTORES. A los efectos del desarrollo de la presente actividad solo se contemplan los siguientes agentes económicos privados:

- **Economías domesticas o familias (incluye a individuos); y,**
- **Empresas**

Simplificación inicial asumida: No se considera la existencia de Sector Público, Financiero, ni Externo. Las versiones más avanzadas del mismo, las cuales revisten mayores niveles de complejidad, incluirían esos sectores.

El juego está pensado para un grupo de aproximadamente 60 participantes que asumen los siguientes roles en función de los 3 factores de producción:

- ❑ **Factor Trabajo:** 43 participantes con posibilidades “teóricas” de trabajar
- ❑ **Factor Tierra:** 8 participantes propietarios del factor
- ❑ **Factor Capital:** 9 empresarios que se asociarán de a 3, formando 3 empresas que representan a todas las empresas de la economía, y están integradas (es decir que reúnen la producción primaria, secundaria y terciaria en sí mismas).

Si se juega con más participantes se debe prestar atención a mantener las proporciones.

INCENTIVOS. Cada uno de los participantes, según su carácter, *tiene un incentivo para jugar.*

En virtud del mejor cumplimiento de esos objetivos establecidos en función de los distintos roles, se harán acreedores a distinciones y/o premios (por ejemplo un diploma individual de reconocimiento a los integrantes de la empresa)

ACTORES:

LAS FAMILIAS O INDIVIDUOS

OBJETIVO:

**MAXIMIZAR LA SATISFACCION DE
SUS NECESIDADES**



Quien consuma mayor cantidad de bienes se entenderá logrará mayor satisfacción. A los fines de la evaluación final de los resultados, se segmentará a los individuos en propietarios y asalariados, dada la diferente situación de desigualdad de la que parten ambos grupos de participantes al inicio del juego.

- * Si un individuo no consume ninguna unidad: está bajo la línea de indigencia.
- * Si un individuo logra consumir 1 unidad: está bajo la línea de pobreza.
- * Si un individuo logra consumir 2 unidades o más: ha superado la línea de pobreza.

Por ende cada uno de estos individuos debe lograr consumir no menos de 2 unidades de producto en el transcurso del juego.

ACTORES: LAS EMPRESAS

OBJETIVO:

MAXIMIZAR SUS BENEFICIOS

En el mercado existen 3 empresas (todas venden bienes finales) y cada una de las cuales es administrada y atendida por sus dueños (3 participantes en cada una).



LA FUNCION DE PRODUCCIÓN. Todas las empresas poseen la misma función de producción: para obtener *10 unidades de producto necesitan 3 unidades de factor trabajo, tres unidades de capital propio y dos unidades de recursos naturales o tierra.*

SUPUESTO: Ninguno de los factores se agota con su uso.

RETRIBUCION DE LOS FACTORES DE LA PRODUCCION

La remuneración de los factores de la producción se supone constante a lo largo de todo el juego y equivalente por unidad a:

- Factor Trabajo: \$ 5
- Factor Tierra: \$ 10
- Factor Capital: el beneficio que logren obtener.

EL PRODUCTO

PRECIO. Precio de las unidades producidas: al inicio del juego el precio de cada unidad es \$4, pero los empresarios tienen libertad para alterarlo en cualquier momento del juego, siempre asignando valores enteros a los mismos.

STOCK. Cada empresa arranca el juego contando (como supuesto) con 12 unidades de stock que son producto de la sobreproducción de un periodo anterior. Al final del juego las empresas deben tener el mismo nivel de stock que al principio del juego menos 2 unidades. En ningún momento del juego las empresas pueden tener un stock por debajo de 5 unidades.

Cuando la compra de las 10 unidades se haga *en grupo de 3 personas o menos*, las empresas bonificarán a sus clientes con 2 unidades sin cargo (entrega 12 al mismo precio).

EL DINERO. El flujo económico se ve viabilizado por el uso de dinero en billetes de \$1 y \$5. Existe un nivel de flujo inicial de dinero en la economía.

SECUENCIA DEL JUEGO. Sobre 60 participantes, e incluyendo todas las etapas *que se relacionan con los estudiantes*.

1. EN LAS SEMANAS O CLASES PREVIAS AL DESARROLLO DEL JUEGO: se introduce a los estudiantes a los conceptos teóricos mínimos necesarios que deben conocer, y se les indica la bibliografía que deben ir analizando al respecto.
2. DÍAS ANTES A AQUEL PREVISTO PARA LA REALIZACIÓN DEL JUEGO MI ECO 1.0, se debe realizar una charla explicativa del mismo: En esta oportunidad y al azar, se divide al grupo de estudiantes en dos equipos: “los verdes” y “los azules”, y se les entrega a todos una lista de posibles preguntas de la asignatura, para las cuales deben buscar y estudiar las respuestas para el día previsto para el juego.
3. EL DIA DEL JUEGO. Se eligen por parte de los docentes a cargo de la actividad los 9 empresarios, a quienes se entrega un “factor capital” a cada uno. Para formar una empresa es necesario contar con 3 unidades de capital por lo cual necesariamente deben asociarse de a 3 empresarios, lográndose así constituir 3 empresas. A cada empresa constituida que presente las 3 unidades de capital se le hará entrega de una “maquinaria” (maqueta de cartón) representativa del capital físico.

4. Los participantes elegidos como empresarios reciben (en presencia del resto de los participantes) algunas instrucciones específicas, y se les da 15 minutos de discusión interna para que puedan acordar en cada empresa su estrategia de juego.
5. Se realiza luego un “*sorteo divino*” donde por obra y gracia de la buena fortuna (*como la vida misma: uno no elige donde nace*), a 8 participantes afortunados les toca ser propietarios del factor tierra. A estos se les entregan 2 unidades de factor tierra a cada uno y \$20 a cada uno como retribución a ese factor correspondiente a un periodo anterior.
6. El resto de los alumnos debe organizar una fila (o dos según se evalué necesario) en la cual por orden se les irá haciendo 1 pregunta de la materia (de la lista del punto 2). ***Quien conteste correctamente recibe \$5 como pago de salario de un periodo anterior trabajado***, quien no se considera desocupado del periodo anterior y por ende ingresa al juego sin dinero.
7. Los que percibieron un salario de periodo anterior, así como los propietarios de la tierra que percibieron una retribución del periodo anterior, pueden ingresar al mercado de bienes a demandar unidades de producto a las 3 empresas. La diferencia entre ese salario (por ejemplo) y el precio del producto puede acumularse como ahorro. Ese ahorro (al no existir desarrollo del sector financiero es atesorado por los participantes para futuros consumos).
8. Tanto los que percibieron salario periodo anterior como los desocupados deben dirigirse a la fila para una ***entrevista laboral*** en la “oficina de evaluación o empleo” (2 docentes) donde se les hará 1 pregunta de la lista del punto 2. ***Quien responde correctamente recibe un certificado de aptitud laboral que lo habilita para que la empresa lo contrate***. Quien no, debe volver hacer la fila y seguir respondiendo preguntas hasta que responda correctamente.
9. Quienes poseen el certificado de aptitud laboral ingresan al mercado laboral y pueden ser contratados 1 vez por cualquier empresa (que les retiene el certificado). Para volver a ser contratados deben repetir el proceso de la oficina de evaluación obteniendo un nuevo certificado de aptitud laboral.
10. Las empresas compiten entre sí por la demanda, pudiendo alterar en cualquier momento los precios (siempre asignando valores enteros a los mismos: \$3, \$4, \$6, etc), siendo sus límites: la demanda al subir y sus resultados al bajar. Las empresas entregan a los consumidores un vale de producto a cambio del dinero recibido.
11. Las empresas, según sus necesidades, contratan factor trabajo y factor tierra en base a la función de producción definida y abonan las retribuciones previstas para cada factor.
12. Los participantes puede jugar tantas “*vuelatas*” al sistema económico como el tiempo se los permita.

13. Al finalizar el tiempo previsto, se realiza un racconto de todo lo acontecido, buscando identificar rasgos o tendencias que hayan guiado comportamientos y toma de decisiones, o soluciones no esbozadas por el equipo docente coordinador del juego, es decir *soluciones creativas creadas por los estudiantes* para resolver los distintos conflictos de intereses que se les fueron presentando.
14. La empresa ganadora (el equipo) es el que haya generado los mayores beneficios (cumpliendo todas las condiciones impuestas, cada infracción a las reglas impuestas será penalizada con una reducción del 20% de sus utilidades)
15. Dentro de la franja de “asalariados”, el equipo (verde o azul), es el que mayor cantidad de respuestas correctas haya respondido.
16. Dentro de los consumidores, se reconocerá al “más satisfecho”, que será aquel que mayor cantidad de unidades tenga en su poder.
17. Entre los propietarios (rentistas), también se reconocerá al “más satisfecho”, que será aquel que mayor cantidad de unidades tenga en su poder. Necesariamente este grupo no puede considerarse conjuntamente con el del punto anterior, por haber tenido condiciones más ventajosas (por el azar) desde el comienzo del juego.

Ejemplo: si la empresa vende 10 unidades...

	Con precio \$4	Con precio \$3
Ingresos por ventas	\$ 40	\$30
Salarios (2T)	- \$ 10	- \$ 10
Rentas a factor tierra (2RN)	- \$ 20	- \$ 20
Beneficios	\$ 10	\$ 0

Recursos Necesarios para el Desarrollo de la Actividad

Para llevar adelante la iniciativa planteada resulta necesario contar con recursos humanos y materiales, según se detallan a continuación:

Recursos Humanos: Equipo docente no menor a cuatro integrantes para llevar a cabo las tareas de planificación, diseño, seguimiento, coordinación y evaluación en el desarrollo de Mi Eco 1.0

Recursos Materiales:

- **Espacio Físico:** a los efectos de dinamizar el juego, se estima, de ser procedente, contar con 3 aulas (una para cada empresa prevista en el juego). De igual manera el juego podría desarrollarse en un aula amplia donde pudieran separarse adecuadamente los espacios adaptándolos a los requerimientos del juego y siempre que satisfagan sus atributos, tales como la independencia de cada empresa que impida conocer los precios de la competencia sin mediar esfuerzo alguno.
- **Equipamiento:** Para las instancias explicativas del juego y la puesta en común posterior, se requerirá contar con cañón proyector.
- **Material Didáctico:** Se trata de recursos materiales imprescindibles que darán vida al juego. Incluye:
 - * **Identificaciones:** Se utilizarán para identificar a los equipos participantes y sus respectivos roles, atendiendo a la función asignada dentro del Sistema Económico: Empresarios, familias, propietarios.
 - * **Tarjetas representativas de los Factores de la Producción:** Recursos Naturales, Trabajo y Capital; en cantidades suficientes que permitan el flujo de transacciones previstos en el juego de simulación.
 - * **Tarjetas representativas de las Unidades de Producto.**
 - * **Billetes “Dinero” Ficticio:** con diferentes valores nominales que representen la contrapartida en las transacciones que se llevarán a cabo en el mercado simulado.
 - * **Cartelería:** Necesaria para la identificación de la Oficina de Empleo y las empresas que componen el Juego.
 - * **Tarjetas Individuales:** donde se expresarán las distintas preguntas que necesariamente deberán responder los integrantes de las familias que acudan al mercado de trabajo para ingresar al mismo.
 - * **Formularios de Control:** serán necesarios para la confección del resumen de la operatoria empresarial. Cada empresa volcará los resultados de su actividad, para luego ser evaluada por el equipo de cátedra.
- **Distinciones:**
 - * **Premios:** a los alumnos por su la participación y logro de los objetivos propuestos en el juego, con lo cual, se prevé la compra de presentes que se entregarán a los participantes ganadores del evento.
 - * **Reconocimientos:** para todos los participantes, con independencia del resultado alcanzado; entendiéndose que el compromiso asumido y la participación conjunta y cooperativa hacen al alcance del objetivo de Mi Eco 1.0