

1502-1175

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA
SEMINARIO - TALLER INTEGRACIÓN
PROF. DIANA SCHULMAN

UNER - FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS
2012

ALUMNO: GABÁS, ALVARO MANUEL

La bibliografía es un poco polvo.
Las investigaciones fueran un después de
los objetivos
Las citas bibliográficas no repiten
las pautas del texto de Fassio, Suárez y
Pascual.

S (Ocho)

DIANA R. SCHULMAN
Lic. en ECONOMIA
Mg. en EDUCACION
Dra. en CS. SOCIALES

I. DEFINICIÓN DEL TEMA

TITULO

El juego “Macroeconomía Real como motor de aprendizajes en equipo”

PROBLEMÁTICA

La materia Macroeconomía se desarrolla en los años avanzados de la carrera de Contador Público, reflejando su complejidad en base a la necesidad de contar con contenidos previos adquiridos para tal instancia.

En virtud de tal carácter, 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.

Luego, todos estos conceptos deben ser ensamblados para el abordaje de “El Modelo ISLM”, un contenido neurálgico de la materia, del que 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 la 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.

De manera simultánea con la problemática planteada anteriormente, los estudiantes presentan el inconveniente desarrollar su proceso de aprendizaje en base al trabajo colectivo y en equipo. Se percibe a lo largo de la carrera y en particular en la materia Macroeconomía, la falta de colaboración, de participación, de estudio y de actividades de manera grupal. Además, se presenta una ausencia en la utilización del juego como herramienta de desarrollo pedagógico y académico.

INVESTIGACIONES PREVIAS

pondría este punto después de los objetivos

Es así, que justamente en este año 2011 con un equipo docente (Brunner, Gabás, Granetto), y en la búsqueda de esas alternativas que permitieran generar mayores niveles de motivación, participación y compromiso de los estudiantes para con la asignatura y sus contenidos programáticos, se empezaron a estudiar distintas actividades. **Surge así la iniciativa de diseñar un juego de simulación del Sistema Económico** donde los estudiantes pudieran asumir distintos roles y participar activamente, pudiendo luego extraer conclusiones sobre los conceptos de la materia, que pudieran ser objeto de evaluación. Los autores que voy a consultar para este trabajo se detallan a continuación:

- 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.
- Stigliano, D. y Gentile, D. (2006), Enseñar y Aprender en Grupos Cooperativos. Comunidades de Diálogo y Encuentro. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativa.

A partir de esta idea, se avanzó en el diseño del juego, en principio muy básico hasta ir tornando algo más complejo en supuestos y relaciones. El juego resultó ser intensivo en el uso de material físico que simulara distintos elementos necesarios (billetes de dinero, carteles y otros comprobantes), lo que exigió su elaboración al menos rudimentariamente y con los medios que disponía el equipo de trabajo para avanzar en su puesta en práctica.

Los resultados obtenidos de su puesta en práctica fueron asombrosos y superaron ampliamente las expectativas del equipo docente. Los estudiantes hicieron devoluciones muy satisfactorias, y elevaron significativamente sus niveles de participación, y compromiso con la asignatura.

En este año 2011, todos quienes integramos la presente iniciativa comenzamos a cursar la Carrera de Posgrado de "Especialización en docencia universitaria para ciencias económicas", la que se dicta en nuestra Facultad en virtud de la suscripción de un convenio con la Facultad de Ciencias Económicas de la UBA.

En ese marco, comenzamos la materia "Problemáticas del aprendizaje universitario", donde vimos reflejadas (y compartidas por los colegas) muchas de las inquietudes que veníamos conversando con anterioridad. En la misma analizamos distintas estrategias y herramientas para abordar esa realidad, verdaderamente nos sentimos estimulados, motivados a dar una vuelta de tuerca adicional a la experiencia previa que describimos.

Bajo ese impulso, nos dispusimos a mejorar la propuesta, y darle un marco conceptual de referencia, alineado justamente con las herramientas analizadas y aprehendidas, como una forma concreta y práctica de darles aplicación. Avanzamos entonces en nuevamente hacer una implementación rápida (tomando solo una parte del horario de clase), y a modo “pilotó”, con los estudiantes de la cátedra Introducción a la Economía en nuestra Facultad de Ciencias Económicas.

Nuevamente, los resultados fueron fascinantes para este equipo de trabajo. Todo lo referenciado nos ha posibilitado e impulsado a seguir ajustando, complementando, perfeccionando la propuesta para lograr el producto que seguidamente presentaremos. Entendemos que haber hecho el anterior racconto de la evaluación de la iniciativa permite poner en contexto su análisis.

TEORÍA DEL JUEGO (JOHN NASH)

La teoría de juegos es un área de la matemática aplicada que utiliza modelos para estudiar interacciones en estructuras formalizadas de incentivos (los llamados «juegos») y llevar a cabo procesos de decisión. Sus investigadores estudian las estrategias óptimas así como el comportamiento previsto y observado de individuos en juegos. Tipos de interacción aparentemente distintos pueden, en realidad, presentar estructura de incentivo similar y, por lo tanto, se puede representar mil veces conjuntamente un mismo juego.

Aunque tiene algunos puntos en común con la teoría de la decisión, la teoría de juegos estudia decisiones realizadas en entornos donde interaccionan. En otras palabras, estudia la elección de la conducta óptima cuando los costes y los beneficios de cada opción no están fijados de antemano, sino que dependen de las elecciones de otros individuos. Un ejemplo muy conocido de la aplicación de la teoría de juegos a la vida real es el dilema del prisionero, popularizado por el matemático Albert W. Tucker, el cual tiene muchas implicaciones para comprender la naturaleza de la cooperación humana. La teoría psicológica de juegos, que se arraiga en la escuela psicoanalítica del análisis transaccional, es enteramente distinta.

Los analistas de juegos utilizan asiduamente otras áreas de la matemática, en particular las probabilidades, las estadísticas y la programación lineal, en conjunto con la teoría de juegos. Además de su interés académico, la teoría de juegos ha recibido la atención de la cultura popular. La vida del matemático teórico John Forbes Nash, desarrollador del Equilibrio de Nash y que recibió un premio Nobel, fue el tema de la biografía escrita por Sylvia Nasar, Una mente maravillosa (1998), y de la película del mismo nombre (2001).

ALCANCE

A partir del sustento técnico y académico del trabajo de innovación e investigación denominado "Mi Eco 1.0", realizado por el equipo docente mencionado anteriormente, en este taller de integración voy a intentar demostrar que a partir de un juego de simulación que ponga foco en el Modelo ISLM, es posible generar una mayor comprensión del tema y además lograr una proyección de los conceptos teóricos con la realidad, en un marco de mayor participación colectiva para lograr los objetivos de la cátedra. En este caso el Juego de Simulación se denominará "Economía Real como motor de aprendizajes en equipo".

El trabajo de investigación para la cátedra "Seminario – Taller de Integración" tendrá un período de tiempo de seis meses, en donde voy a demostrar a partir de una justificación teórica-práctica los objetivos que detallo en el punto IV. La Institución en la cual se sitúa dicha investigación es la Educación Superior. La organización bajo estudio es la Facultad de Ciencias Económicas de Paraná, en particular en la materia Macroeconomía, con alumnos que cursan el cuarto año de la carrera de Contador Público. *en el año...*

I. OBJETIVOS

- Presentar conceptualmente el modelo Mi Eco 1.0
- Recopilar investigaciones previas que tengan por objeto el desarrollo pedagógico en base a la Teoría del Juego.
- Intentar verificar a partir de la técnica del Juego, que el proceso de aprendizaje tiende al trabajo en equipo y a desarrollos colectivos.
- Comprobar si a partir de la técnica del juego, el proceso de aprendizaje resulta ser más estimulante y participativo. El mismo se desarrollará a través de una encuesta. *metodología*

II. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

La problemática antes analizada, no se produce solo en nuestra Facultad; como docente desempeño también mi labor en una institución universitaria privada, en una materia de primer y cuarto años de una Licenciatura en Administración Empresarial. En ese contexto, se ha evidenciado la reproducción de la misma problemática reseñada con anterioridad, cuestión que nos venía preocupando y haciendo pensar alternativas. En efecto, es preciso abordar una temática que prevea esta dificultad y realice aportes para mejorar, y desarrollar un proceso de aprendizaje que asocie los contenidos teóricos con la realidad en sí misma. Además la técnica del Juego y en particular "Economía Real como motor de aprendizajes en equipo", permitirá al alumno un proceso de aprendizaje con

vistas al trabajo en equipo, colectivo y cooperativo. En efecto, la aplicación de esta herramienta en el desarrollo pedagógico, logrará una motivación mayor tanto para el docente como para el alumno.

III. FACTIBILIDAD

Recursos Humanos:

Es condición necesaria para el desarrollo de "Economía Real", contar con un equipo docente integrado por al menos cuatro integrantes, incluido el responsable de equipo. Como se puede apreciar, las etapas previstas y las tareas de planificación, diseño, seguimiento, coordinación y evaluación hacen muy difícil su ejecución con un equipo menor.

Recursos Materiales:

Espacio físico: De ser posible y para una mejor dinámica del juego y sus relaciones, es preferible poder contar con 1 aula.

Equipamiento: es recomendable que el aula principal cuente con pizarrón y cañón proyector, fundamentalmente para las instancias explicativas del juego, y las de puesta en común posterior.

IV. MARCO TEÓRICO

SIMULACIÓN DE "ECONOMÍA REAL": simular un escenario simplificado de la economía. Según la Real Academia Española simular es "representar algo, fingiendo o imitando lo que no es". En este proceso, 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 primer lugar, entiendo 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.

“Economía Real” 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 he tomado 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 propongo, 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.

- "Los objetivos y los propósitos de la actividad académica se deben concretar y articular en grupo": en "Economía Real" 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 "Economía Real" 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.

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”.

Del análisis y experiencia previa del Juego Mi ECO 1.0, observé que cuando los estudiantes se disponen a jugar Mi ECO 1.0, 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 que perseguimos con nuestra 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 1.0 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.

MOTIVACIÓN. DIFICULTAD Y EXPERIENCIA

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.

He evaluado el juego ECONOMÍA REAL desde esta perspectiva, llegando a la conclusión que 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 creemos 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.

INTELIGENCIAS MULTIPLES

Entre los enfoques cognitivistas (Psicología cognitiva) que abordamos en la carrera de posgrado en curso, me llamo 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, me interesa en particular destacar la noción de puntos de acceso al conocimiento que plantea 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, tales como la propuesta que presento de ECONOMÍA REAL.

En esa línea, Gardner Promueve, ^(aus) entre otras: “...la participación en actividades grupales para vehicular 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). Luego de en ECONOMÍA REAL entiendo que todos estos procesos están incorporados en su dinámica, y enriquecen sus resultados esperados.

PENSAMIENTO LATERAL Y CREATIVIDAD.

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 ECONOMÍA REAL. 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).

ECONOMÍA REAL 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 propongo 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. ESTADÍOS COGNITIVOS

ECONOMÍA REAL está dirigida a estudiantes avanzados de Ciencias Económicas, y 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.

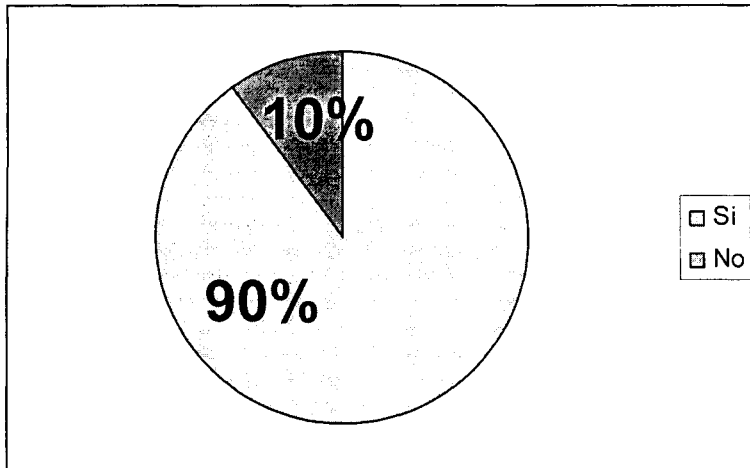
V. METODOLOGÍA

Se llevará a cabo una encuesta (anexo I) que tiene por objetivo verificar a partir de la técnica del Juego, que el proceso de aprendizaje tiende al trabajo en equipo y a desarrollos colectivos.

La muestra fue de 56 alumnos de cuarto año que cursan la materia Macroeconomía en el año 2012. Se destaca que las preguntas eran abiertas, en rigor, se aglutinaron las respuestas en función de su carácter de afirmativas y negativas.

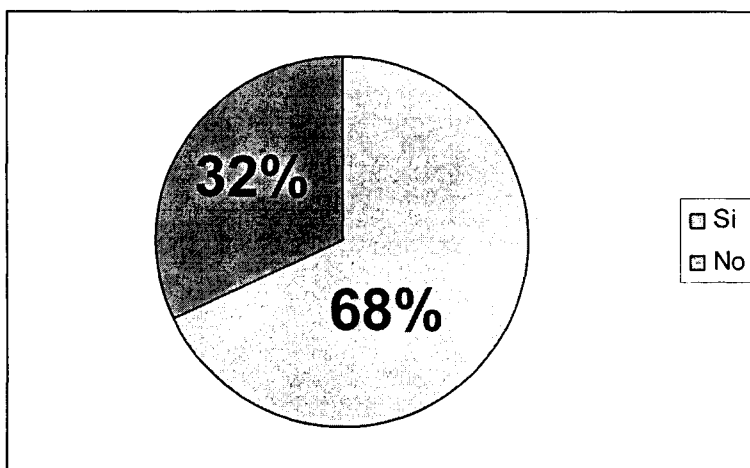
Los resultados se muestran a continuación en los siguientes gráficos

1 - ¿Le gustaría aprender Macroeconomía jugando?



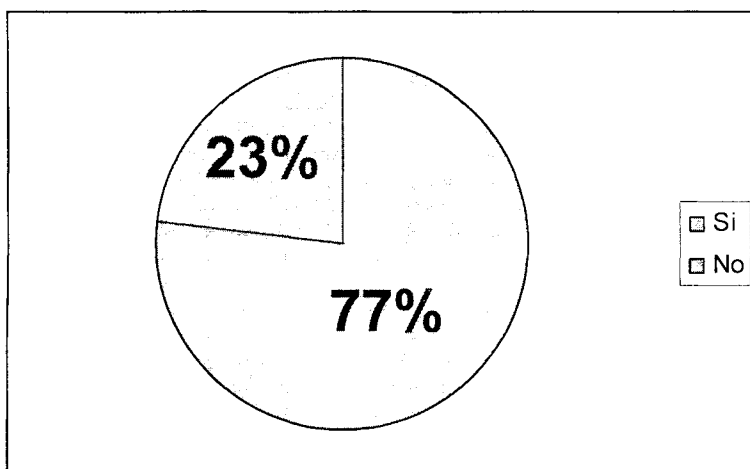
A partir del análisis que deriva de la encuesta, se verifica que el 90% de los alumnos aprueba o le gustaría jugar para aprender la Materia Macroeconomía.

2 - ¿Entiende usted que es factible el uso del juego para adquirir conocimientos en Macroeconomía?



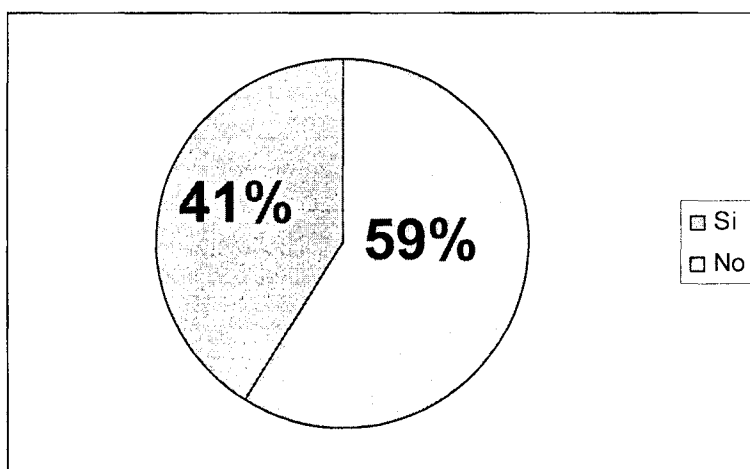
Se verifica que el 68% de los alumnos encuestados considera viable el uso de la técnica del juego para adquirir conocimientos de la materia.

3 - ¿Es importante para usted "el juego" para su proceso de aprendizaje?



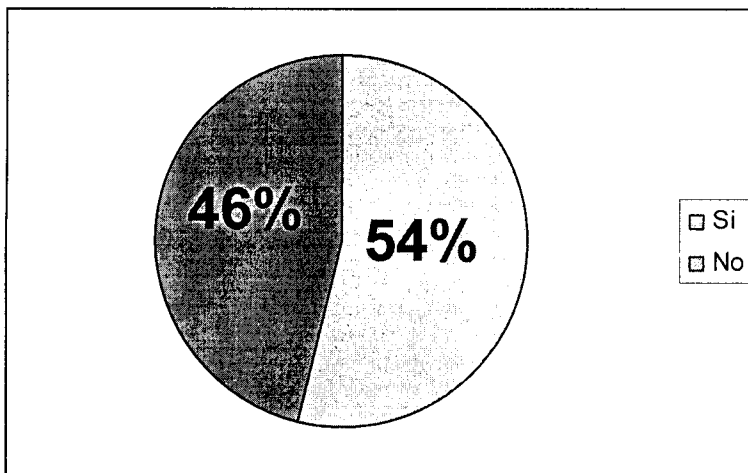
El 77% de los alumnos encuestados ha considera relevante la técnica del juego para su proceso de aprendizaje. Es auspicioso resaltar dicho punto, dado que el porcentaje de aprobación es alto.

4 - ¿El juego como proceso de aprendizaje, lo motivaría a usted a trabajar en equipo y coordinar los objetivos del tema?



Se verifica que el 59% de los alumnos encuestados, ha confirmado que ésta técnica de enseñanza-aprendizaje lo impulsaría ha lograr objetivos de manera grupal y coordinada.

5 - ¿Entiende usted que a través del juego se podría simular los contenidos teóricos con la realidad económica?



Más del 50% de los encuestados considera factible la simulación de los contenidos teóricos para allanar y entender la realidad económica

A partir de las estadísticas abordadas anteriormente, se puede concluir:

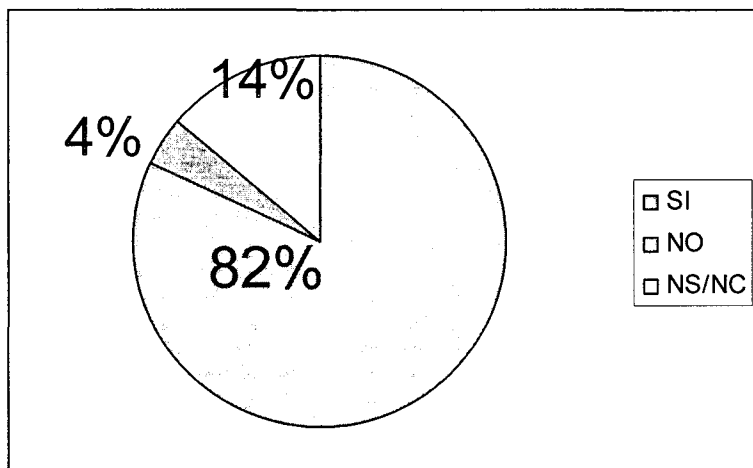
- Que el 90% de los estudiantes estarían dispuestos a jugar para aprender Macroeconomía.
- El 68% de los estudiantes cree que se podría lograr dicho objetivo
- El 77% de los estudiantes considera "al juego" como importante como proceso de aprendizaje.
- El 59% de la población encuestada considera motivante ~~para~~ el trabajo en equipo
- Solo el 54% entiende que a través del juego se podría simular los contenidos teóricos con la realidad.

Se llevó a cabo una segunda encuesta (anexo II) que tuvo por objetivo comprobar si a partir de la técnica del juego y aplicación del Juego “Macroeconomía real como motor de aprendizajes en equipo”, el proceso de aprendizaje resultó ser más estimulante y participativo.

La muestra fue de 43 alumnos de cuarto año que cursan la materia Macroeconomía en el primer cuatrimestre 2013. Se destaca que las preguntas eran abiertas, en rigor, se aglutinaron las respuestas en función de su carácter de afirmativas y negativas.

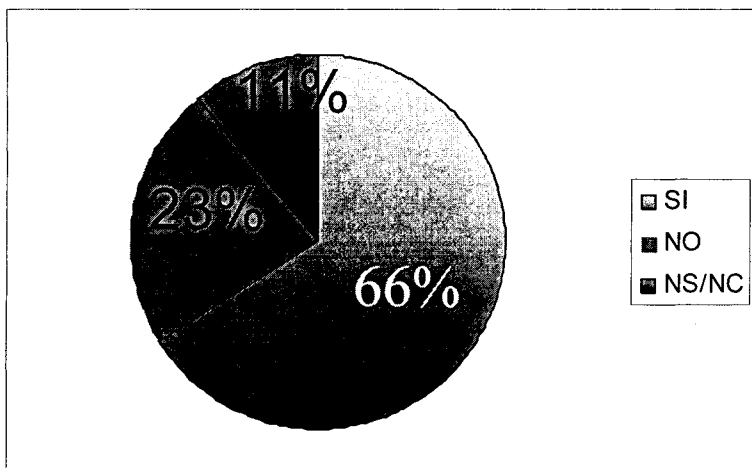
Los resultados se muestran a continuación en los siguientes gráficos

1 - ¿Le generó satisfacción poder aprender jugando a través de “Macroeconomía real como motor de aprendizajes en equipo”?



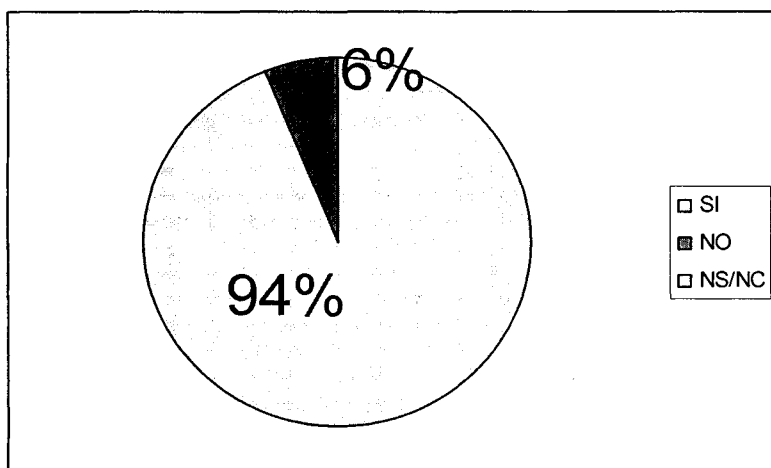
El 82% de los encuestados respondió de manera positiva ante la interrogativa antes planteada. Es decir, que le generó satisfacción poder aprender los conceptos teóricos bajo ésta modalidad.

2 - ¿Pudo relacionar los conceptos teóricos con el desarrollo del juego?



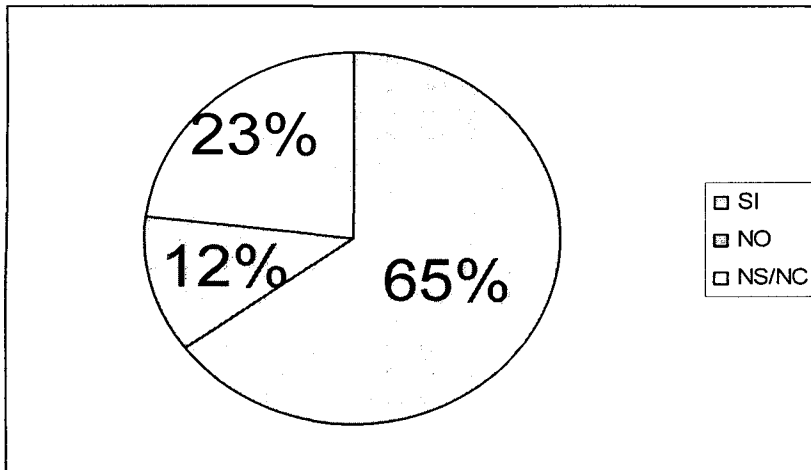
Se destaca que más de 6 de cada 10 estudiantes encuestados, logró relacionar los conceptos teóricos con la práctica del juego. Resulta auspicioso resaltar éste resultado.

3 - ¿Logró interactuar y relacionarse con sus compañeros para lograr objetivos del juego?



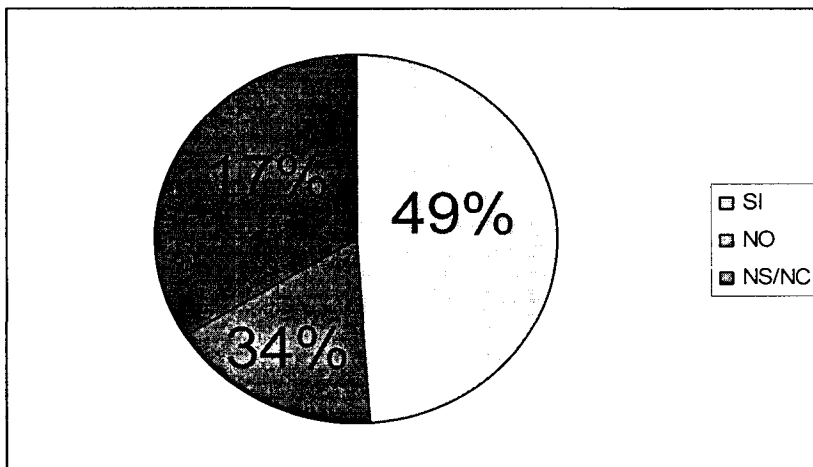
Del interrogante se desprende que el 94% de los estudiantes, se relacionó y/o interactuó para cumplir con las premisas del juego. En rigor, se demuestra no solo el cumplimiento del objetivo del juego, sino que se cohesiona con los objetivos académicos.

4 - ¿Le resultó interesante éste método de aprendizaje?



Los estudiantes reflejaron su aprobación al método del juego, como herramienta pedagógica para la obtención de conocimientos.

5 - ¿Considera apropiado incorporar al programa académico dicho juego?



Del interrogante se puede conjeturar, que 5 de cada 10 estudiantes encuestados considera apropiado incorporar al programa académico dicho instrumento pedagógico. También resulta llamativo que el otro 50% de los encuestados, no le interesa o no lo considera importante para su plan de estudio.

A partir de las estadísticas abordadas anteriormente, se puede concluir:

- Que el 82% de los estudiantes le generó satisfacción el proceso de aprendizaje bajo la modalidad del juego.
- El 66% de los estudiantes logró relacionar y concatenar los conceptos teóricos con la realidad práctica.
- El 94% de los estudiantes trabajó de manera colectiva
- El 65% de la población encuestada considera motivante el juego como práctica pedagógica
- Solo el 49% entiende que resulta auspicioso incorporar ésta modalidad al programa académico-

IX. Conclusión

A lo largo del semestre, se ha podido comprobar que los alumnos obtienen mejores resultados trabajando en equipo, no solo desde una mirada cuantitativa sino que también desde la óptica de emplear mayores recursos (cualitativa) a su proceso de aprendizaje. Si bien a priori, los mismos alumnos aprobaban el sistema de enseñanza-aprendizaje a través del juego y la simulación; en la comprobación ex post se confirma los resultados planteados al inicio.

Se percibió una organización y coordinación en el momento del desarrollo del Juego “Macroeconomía Real”, donde la armonización de roles era por una condición natural, por las mismas personalidades de los integrantes. Es menester destacar que la motivación, participación, concentración y estímulo extrínseco e intrínseco fueron condicionantes que sumergieron de la propia experiencia, dando no solo mayor eficiencia en el aprendizaje sino que una sinergia grupal fortaleciendo el trabajo en conjunto y arrojando resultados positivos en los objetivos planteados.

Por último, se verificó que la abstracción que la propia cátedra exige por su gran complejidad en contenidos teóricos e intrincados, fue simplificada y desarrollada de manera más amena producto del desarrollo del juego, y logrado así asociación entre los contenidos teóricos y la realidad económica.

Entiendo que a lo largo del año, se profundizará la técnica del juego como motor de aprendizajes colectivos, incorporando al plan de estudio dicha práctica. Es menester destacar, de mi convencimiento de dicho instrumento no solo como facilitador de los contenidos formales, sino como elemento desarrollador de educación no formal.

ANEXO

ENCUESTA I

FUNDACIÓN DE DIRIGENTES DE EMPRESA
UNSAM
MACROECONOMÍA

ENCUESTA

APELLIDO Y NOMBRE:

- 1 - ¿Le gustaría aprender Macroeconomía jugando?

- 2 - ¿Entiende usted que es factible el uso del juego para adquirir conocimientos en Macroeconomía?

- 3 - ¿Es importante para usted “el juego” para su proceso de aprendizaje?

- 4 - ¿El juego como proceso de aprendizaje, lo motivaría a usted a trabajar en equipo y coordinar los objetivos del tema?

- 5 - ¿Entiende usted que a través del juego se podría simular los contenidos teóricos con la realidad económica?

ENCUESTA II

FUNDACIÓN DE DIRIGENTES DE EMPRESA
UNSAM
MACROECONOMÍA
ENCUESTA II

APELLIDO Y NOMBRE:

1 - ¿Le generó satisfacción poder aprender jugando a través de “Macroeconomía real como motor de aprendizajes en equipo”?

2 - ¿Pudo relacionar los conceptos teóricos con el desarrollo del juego?

3 - ¿Logró interactuar y relacionarse con sus compañeros para lograr objetivos del juego?

4 - ¿Le resultó interesante éste método de aprendizaje?

5 - ¿Considera apropiado incorporar al programa académico dicho juego?

X. Bibliografía

- 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.