

Universidad de Buenos Aires
Facultad de Ciencias Económicas
Escuela de Negocios y Administración Pública

**CARRERA DE ESPECIALIZACIÓN EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA EN CIENCIAS ECONÓMICAS**

TRABAJO FINAL DE ESPECIALIZACIÓN

La gamificación como estrategia didáctica motivacional
en la enseñanza de las ciencias económicas.

AUTOR: Juan Manuel Brizuela

TUTORA: Susana Ackerman

ABRIL 2024

Resumen

La desmotivación en las aulas universitarias puede impactar negativamente el desempeño académico y el desarrollo personal de los estudiantes. Este fenómeno complejo tiene raíces en diversas causas, desde la falta de conexión entre el currículo y la vida cotidiana hasta la ausencia de innovación en las metodologías de enseñanza. Ante este escenario, el presente trabajo propone abordar la problemática mediante estrategias de enseñanza innovadoras, centrándose especialmente en la gamificación y la integración de tecnología educativa.

La investigación llevada a cabo se plantea resolver interrogantes cruciales sobre la percepción de la calidad de enseñanza, la relevancia de la planificación de los espacios curriculares para el mercado laboral, la participación estudiantil y el acceso a recursos tecnológicos. La gamificación, al incorporar elementos de juego en la educación, se presenta como una estrategia eficaz para mejorar la motivación y participación de los estudiantes. La utilización de la tecnología se contempla como un medio para enriquecer las actividades educativas y crear un entorno más estimulante.

Este proyecto no solo tiene como objetivo combatir la desmotivación, sino también fortalecer el desarrollo profesional del cuerpo docente a través de capacitaciones y talleres. Busca crear un cambio cultural en la facultad, promoviendo la colaboración, la innovación educativa y un enfoque más centrado en el estudiante.

En definitiva, este trabajo de intervención propone una transformación educativa integral, aprovechando la gamificación y la tecnología educativa como herramientas clave para motivar a los estudiantes, mejorar su rendimiento académico y promover una cultura educativa más participativa en la Facultad de Economía y Administración.

Palabras clave: gamificación, tecnología educativa, innovación educativa.

Código JEL: I Salud, Educación y Bienestar - I2 Instituciones de Educación e Investigación
I230 Educación Superior; Instituciones de investigación

Índice

Resumen	2
Índice	3
Introducción	4
Fundamentación y planteamiento del problema	4
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos	5
Aspectos Metodológicos.....	6
Marco Teórico	8
Diagnóstico.....	14
Propuesta de Intervención	18
Conclusiones	26
Referencias Bibliográficas	28
Anexos.....	29

Introducción

Fundamentación y planteamiento del problema

La desmotivación en las aulas universitarias es un fenómeno complejo que puede afectar negativamente el rendimiento académico, el desarrollo personal y profesional de los estudiantes. Las causas que provocan tal escenario son variadas; desde la falta de conexión entre el currículo universitario y su aplicación práctica en la vida cotidiana o intereses personales, las metodologías de enseñanza tradicionales, monótonas y poco innovadoras, hasta la ausencia de retroalimentación por parte de los docentes en instancias de evaluación.

Diversos interrogantes se generan a la hora de precisar los factores sobre la desmotivación en las aulas universitarias, tales como: ¿qué percepciones sobre la calidad de enseñanza experimentan los estudiantes?, ¿existe un enlace entre el currículo académico y las demandas del mercado laboral?, ¿se fomenta la participación de los estudiantes en las estrategias desplegadas por los docentes? ¿los estudiantes tienen acceso a laboratorios o salas con tecnología?

La problemática detectada puede abordarse de manera efectiva mediante la aplicación de estrategias de enseñanzas innovadoras, como la gamificación. La incorporación de elementos de juego en el proceso educativo desarrolla el interés de los estudiantes y mejora significativamente su participación en el proceso de aprendizaje.

La tecnología enriquece la creación de actividades lúdicas, gratificantes y entretenidas, mejorando así el nivel de motivación y participación de los estudiantes. La gamificación aparece como una estrategia didáctica alternativa de cualidades y potencialidades en un ambiente de creciente neotecnologización, estimulando la imaginación, las emociones y modificando comportamientos dirigidos al aprendizaje (García, 2022).

La gamificación ha surgido como una estrategia innovadora para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la universidad. Al incorporar elementos de juego en actividades

académicas, se busca no solo mejorar la participación de los estudiantes, sino también fomentar la motivación intrínseca hacia el aprendizaje. En este contexto, es importante reconocer cómo esta estrategia se convierte en un poderoso catalizador para motivar a los estudiantes universitarios.

Este proyecto de intervención procura proporcionar oportunidades para el desarrollo profesional del cuerpo docente de la facultad, a través de capacitaciones, talleres y conversatorios. A partir de allí, adquirir nuevas habilidades pedagógicas que no solo lo beneficien a ellos, sino a sus estudiantes. Los destinatarios de este proyecto son docentes, directores de Departamentos y estudiantes del primer año de las carreras de ciencias económicas de la Facultad de Economía y Administración de la Universidad Nacional del Comahue.

En fin, esta propuesta busca involucrar a toda la comunidad de la facultad, fomentando la colaboración, la innovación educativa y poniendo énfasis en un enfoque más centrado en el estudiante.

Objetivo General

Implementar estrategias de enseñanzas innovadoras mediadas por las TIC's, desde la gamificación, que promuevan aprendizajes significativos en los estudiantes del primer año de la Facultad de Administración y Economía (UNCo) durante el año 2024.

Objetivos Específicos

- Gestionar espacios de formación continua a docentes sobre temas de neuroeducación y tecnología educativa, que propicie un saludable clima motivacional en las aulas.
- Diseñar estrategias de gamificación para el entorno áulico, como dispositivo motivador.
- Elaborar un repositorio compartido con recursos y herramientas para optimizar la gamificación en situaciones de aprendizaje.

Aspectos Metodológicos

Para abordar la problemática de la desmotivación en las aulas universitarias, se empleó un diseño de investigación mixto que integró enfoques cualitativos y cuantitativos. Este enfoque mixto permitió obtener una comprensión profunda y holística de la situación, combinando datos cuantitativos para medir la magnitud del problema y datos cualitativos para explorar las causas subyacentes y las percepciones de los actores involucrados.

Las fuentes de datos utilizadas en el proyecto de intervención fueron primarias y secundarias:

1. Fuentes Primarias: se llevaron a cabo entrevistas no estructuradas y una encuesta con el equipo docente de la facultad, específicamente con docentes del Departamento Contable, con el objetivo de obtener percepciones y experiencias relacionadas con la desmotivación en el aula. Asimismo, se administró una encuesta a través de formularios Google para recopilar datos cuantitativos sobre la percepción de los estudiantes sobre la calidad de enseñanza, la relevancia del currículo y la participación estudiantil.
2. Secundarias: se consultó bibliografía especializada relacionada con la motivación en el contexto académico, la gamificación y la tecnología educativa para respaldar teóricamente la propuesta de intervención.

La unidad de análisis principal fue la comunidad académica de la Facultad de Economía y Administración, con un enfoque específico en docentes del Departamento Contable y estudiantes del primer año de las carreras de ciencias económicas.

Como se mencionó anteriormente, las técnicas de recolección de información fueron:

1. Observación directa: se realizaron observaciones directas en clases para identificar dinámicas y elementos que pudieran contribuir a la desmotivación.
2. Entrevistas informales: se llevaron a cabo entrevistas informales con docentes para recopilar experiencias y percepciones sobre la motivación en el aula.

3. Encuestas a estudiantes: se diseñó y administró una encuesta estructurada a estudiantes y docentes para obtener datos cuantitativos sobre su percepción de la calidad de enseñanza y la motivación.

Los tipos de análisis que se realizaron fueron cualitativos y cuantitativos:

1. Análisis cualitativo: se utilizó para examinar las respuestas de las entrevistas informales y obtener conclusiones valiosas y relevantes sobre las experiencias y percepciones de los docentes.
2. Análisis cuantitativo: se llevó a cabo un análisis estadístico de los datos de la encuesta a estudiantes y profesores para identificar patrones, tendencias y relaciones cuantitativas.

La combinación de estas técnicas y enfoques permitió obtener una comprensión integral de la problemática, objeto de este trabajo, en el contexto universitario y proporcionó la base para el diseño de estrategias de intervención, centrándose en la gamificación y la tecnología educativa.

Marco Teórico

I. La Motivación en los jóvenes

La motivación es un aspecto relevante en las distintas áreas de la vida; entre ellas, la familiar, la educativa, la laboral, etc. La motivación asume, sin lugar a duda, un rol muy importante en el proceso de la vida, a través de este proceso los seres humanos tienden a autorrealizarse como personas, logran obtener un equilibrio interno y buscan la necesidad de alcanzar una meta u objetivo deseado.

El término motivación es amplio y complejo. Se refiere a “conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona” (Real Academia Española, s.f., definición 3). Ninguna de las teorías ya elaboradas ha conseguido unificar e integrar el concepto de motivación. No obstante, la teoría más conocida acerca de la motivación es, probablemente, la jerarquía de las necesidades humanas de Abraham Maslow (1954), psicólogo que propuso que dentro de cada persona existe una jerarquía de cinco necesidades:

1. Necesidades fisiológicas. Las necesidades de una persona de comida, bebida, refugio, y otros requerimientos físicos.
2. Necesidades de seguridad. Las necesidades de una persona de seguridad y protección ante el daño físico y emocional, así como la seguridad de que las necesidades físicas se seguirán cubriendo.
3. Necesidades sociales. Las necesidades de una persona de afecto, pertenencia, aceptación y amistad.
4. Necesidades de estima. Las necesidades de una persona de factores internos de estima, como el respeto por sí mismo, la autonomía y el logro, y los factores externos de estima, como el estatus, el reconocimiento y la atención.

5. Necesidades de autorrealización. Las necesidades de una persona de crecimiento, de lograr su potencial y de realización personal; la motivación para convertirse en lo que uno tiene la capacidad de llegar a ser.

Maslow argumentaba que cada nivel en la jerarquía de necesidades debe satisfacerse por completo antes de que la siguiente necesidad se vuelva dominante.

Por otro lado, Brunner (1966) identificó tres formas de motivación intrínseca:

1. De curiosidad, que satisface el deseo de novedad. Surge así el interés por los juegos y las actividades constructivas y de exploración.
2. De competencia, se refiere a la necesidad de controlar el ambiente. Si eso sucede, aparecerá el interés por el trabajo y el rendimiento.
3. De reciprocidad: alude a la necesidad de comportarse de acuerdo con las demandas de la situación.

Ahora bien, cabe preguntarse qué impacto tiene la motivación en los adolescentes y jóvenes. La Organización Mundial de la Salud (OMS) define la adolescencia como un periodo de transición de crucial importancia que da inicio en la pubertad. Es durante la adolescencia cuando se afianza la personalidad, se caracteriza por la búsqueda de la identidad y de sensaciones, el desarrollo cognitivo, el desarrollo psico-sexual y psico-social. La desmotivación en esta etapa se pone en jaque. Es muy frecuente observar falta de motivación en muchos campos cotidianos de las vidas de algunos jóvenes, como en los estudios y la falta de perseverancia para trabajar en sus metas de futuro. El estigma del adolescente desmotivado es comúnmente atribuido a la juventud contemporánea, llegando incluso a considerarse como algo inherente a esta etapa de la vida. No obstante, este concepto es un mito, ya que los adolescentes pueden experimentar motivación, fijarse metas e ilusiones que los impulsarán a alcanzar cualquier objetivo que se propongan. El problema surge cuando lo que se les exige no es lo que les motiva y aparece un conflicto entre aquello que quieren hacer y aquello que deben hacer, un conflicto que los mantiene bloqueados (Martínez, 2023).

II. Desafíos de la Enseñanza y el aprendizaje en el siglo XXI

Abordar la enseñanza implica considerar no solo los aspectos individuales del alumno (su historia, sus creencias, etc.), sino también los aspectos individuales del docente (sus decisiones, miradas, conceptos, etc.). Tampoco hay que olvidar los aspectos sociales, tanto donde se produce la enseñanza, como el lugar donde habitan los participantes de esta, además de los aspectos teóricos y técnicos, pues como acción intencional, se ponen en marcha técnicas, actividades, acciones que dan cuenta de teorías sobre la enseñanza.

Por otro lado, se debe comprender que el aprendizaje es una actividad social y culturalmente distribuida. En ese sentido, se afirma que existe una gran relación entre la situación de aprendizaje y el contexto donde se desarrolla dicha situación. Este es justamente el postulado central del enfoque sociocultural, es decir, la construcción de conocimiento que se realiza desde actividades realizadas con los otros sujetos, en un contexto y una cultura determinada. Maestros, profesores, tutores y estudiantes de todos los niveles educativos se enfrentan a un gran reto de cambio, que implica poner en revisión las concepciones acerca de la naturaleza del conocimiento, los métodos de enseñanza asociados a esas concepciones, y por supuesto la implicación de las nuevas tecnologías, desde una cosmovisión constructivista (Bruner, 1997).

La docencia se plantea como un entramado complejo y particular en dónde influyen diversas dimensiones relacionadas con las concepciones particulares marcadas por la experiencia de lo que implica el acto de enseñar, los contenidos que son valorados como necesarios para el desarrollo de las capacidades laborales y las perspectivas históricas de lo que implica una buena enseñanza.

Interrogantes que surgen en las nuevas formas de enseñanza y en la nueva cultura del aprendizaje son: ¿Cómo formar a jóvenes que nacieron con Internet en la mano? ¿Cómo prepararse para la complejidad global e incertidumbre? ¿Cómo aprender a aprender? ¿Cómo estimular la creatividad? ¿Cómo motivar a los estudiantes y no morir en el intento?

III. La Motivación en el contexto académico

Una razón importante para analizar el tema de la motivación es su incidencia en el aprendizaje. Si se concibe desde el ámbito educativo, la motivación se refiere a la intención de aprender en el caso del alumnado y a la intención de enseñar, desde la perspectiva docente (Ajello, 2003).

Expertos como Dörnyei (2000) han demostrado que los alumnos con alta motivación aprenden mejor y más rápidamente, y ejecutan las actividades asignadas con mayor eficiencia. La motivación es aquella actitud interna y positiva frente al nuevo aprendizaje, es lo que mueve al sujeto a aprender, es por tanto un proceso endógeno. Es indudable que en este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental (Carrillo, 2009). Desde la perspectiva docente, es factible señalar que la motivación de este puede ser extrínseca cuando la enseñanza es un fin y la motivación deriva de cumplir la jornada lectiva; o intrínseca, cuando el docente se involucra en la enseñanza por la satisfacción que le proporciona enseñar.

Debido a la coyuntura social, los docentes deben hacer frente a numerosos retos, sobrecarga de trabajo, escasez de recursos, continuas reformas educativas, etc. Los profesores a menudo se enfrentan a una gran cantidad de responsabilidades, como preparar las clases, corregir exámenes, asistir a reuniones, y cumplir con las demandas administrativas. Esta carga de trabajo puede resultar abrumadora y afectar negativamente su bienestar. La falta de recursos educativos y materiales adecuados puede poner a los docentes en una posición crítica; la improvisación y la adaptación constante pueden generar estrés adicional. La falta de apoyo adecuado por parte de las autoridades de la facultad, así como la falta de reconocimiento y valoración, puede hacer que los docentes se sientan desmotivados y frustrados.

Es oportuno mencionar a Carrillo (2009), quién enumera ciertas “motivaciones que generan aprendizajes”:

1. Interés por el tema de trabajo.
2. El aprendizaje cooperativo.
3. Sentimiento de competencia.
4. Proyecto personal.
5. Sentir ayuda del profesor
6. Sentir ayuda de los compañeros.

Los alumnos deben adquirir, de igual manera, una autonomía que les haga sentirse más motivados. Por esta razón, cuando un alumno se siente participe de lo que está haciendo o de lo que va a realizar, es cuando se siente autónomo, sabiendo que puede realizar las tareas que antes no podía. Es entonces cuando la motivación aumenta, mejorando la autoestima de la persona. Una de las consecuencias más visibles de la desmotivación es el rendimiento académico de los

estudiantes, que surge, generalmente a partir de las calificaciones que un docente asigna por un examen o tarea. Ahora bien, es importante destacar que el rendimiento escolar de cada individuo depende tanto de sus habilidades y competencias académicas, como de un conjunto de factores que pueden ser englobados denominándose “motivación”, por lo que se trata de dos conceptos interrelacionados entre sí.

IV. La Tecnología Educativa como instrumento de motivación

En palabras de Bates (2015), la tecnología está dando lugar a grandes cambios en la economía, en la forma en que nos comunicamos y nos relacionamos unos con otros, y cada vez más en la forma en que aprendemos. Sin embargo, nuestras instituciones educativas fueron creadas en gran medida para otra época, en torno a una actividad industrial en lugar de una era digital.

La Tecnología educativa se plantea como un espacio para la reflexión, el conocimiento de buenas prácticas de enseñanza y, el diseño y puesta en acción de clases que incluyan tecnologías e integren los saberes de los estudiantes buscando generar conocimientos profundos y atractivos.

Las herramientas que ofrece la tecnología educativa buscan desandar nuevos caminos a través de la reflexión y el análisis crítico con el fin de repensar las concepciones y prácticas docentes, generando nuevas propuestas de enseñanza que reflejen dichos análisis, incorporando las nuevas tecnologías como puentes que posibilitan generar una comprensión profunda y motivadoras en el espacio universitario.

Puede sostenerse que sólo aquello que se atraviesa desde la experiencia, deja una huella y se vuelve significativo para poder construir aprendizajes. En todo proceso de enseñanza juega un rol principal el diseño de propuestas innovadoras y potentes desde la combinación de la tecnología, el diseño gráfico y narrativo. Es por esto por lo que, se debe trabajar en la inclusión de tecnología, que permite enriquecer la enseñanza, como herramienta que posibilita ampliar la mirada sobre un tema específico, incorporar diversos lenguajes, facilitar el entrecruzamiento de miradas, enriquecer el planteo de clase, permitir establecer relaciones entre temas de diferentes áreas.

La utilización de las tecnologías como factor motivacional o como lo que agrega interés al desarrollo de los temas las ubica en los bordes y no en el corazón de las actividades que despliegan los docentes o los estudiantes para la construcción del conocimiento. (Litwin, 2005).

Enseñar a través de las tecnologías es usar las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) como herramientas de enseñanza, siendo estas una parte integral y significativa del proceso, orientado a la construcción del conocimiento.

V. Innovación y Gamificación: Pilotes para la motivación en la universidad

Ahora, cabe distinguir que en aquellas innovaciones algunas pueden ser tecnológicas y otras didácticas. El desarrollo de experiencias educativas que incluyen diversos dispositivos tecnológicos no garantiza la existencia de innovación didáctica.

En el caso de la gamificación estas prácticas innovativas incluso irían más allá de lo didáctico, se considera no sólo los procesos de ubicuidad tecnológica, sino también el entretenimiento, algo nuevo que se gesta como forma de mirar el mundo y la realidad (García, 2022).

La incorporación de la gamificación, con sus mecánicas, dinámicas y variados recursos tecnológicos, puede ser una oportunidad para modificar conductas y enriquecer los procesos de adquisición de conocimiento y destrezas de diversa índole. El rol del profesor universitario en la implementación de la Gamificación no consiste tan solo en hacer una actividad más divertida, sino debe conjuntar los elementos de juego con un buen diseño instruccional que incorpore actividades atractivas y retadoras, para que guíen la experiencia del alumno hacia el desarrollo de las competencias esperadas en el nivel indicado.

En continuidad con lo manifestado en el apartado precedente, la intención es reconocer el valor del componente lúdico y tecnológico en un sistema gamificado, pero también ser consciente de las posiciones acríicas y tecnotriunfalistas que puedan caer en miradas simplificadoras o solucionistas. Pedagógicamente hablando, de lo que se trata es de crear experiencias de aprendizaje gratificantes, propiciar una conciencia epistemológica que

permita pensar la inclusión genuina de tecnologías, y una enseñanza poderosa que lleve a recrear las prácticas de enseñanza (Maggio, 2018).

Diagnóstico

La desmotivación en el ámbito universitario constituye un desafío crucial que impacta directamente en el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes. En este contexto, el presente diagnóstico se presenta como un análisis de los resultados de dos encuestas y entrevistas informales, dirigidas tanto a estudiantes como a profesores, con el objetivo de comprender las dimensiones y causas de la desmotivación en las aulas de la Facultad de Economía y Administración.

Este diagnóstico se sumerge en las percepciones de los estudiantes respecto a su nivel de interés, participación y motivación en las clases, así como en la apreciación de los profesores sobre su propio rol en el proceso de enseñanza. La comprensión de estos elementos es esencial para identificar las áreas críticas que requieren intervención y orientar las estrategias propuestas de manera efectiva.

A través de este análisis, se pretende no solo exponer la magnitud de la desmotivación en el contexto universitario, sino también fundamentar las propuestas de cambio cultural y pedagógico. Esta propuesta de intervención no solo aspira a mitigar la desmotivación estudiantil, sino también a fortalecer el desarrollo profesional del cuerpo docente y cultivar una cultura educativa más participativa, innovadora y centrada en el estudiante.

Resultados Encuesta - Estudiantes

La encuesta aplicada a 106 estudiantes en la Facultad de Administración y Economía arroja un panorama revelador sobre la desmotivación en las aulas universitarias.

En términos de interés y participación, el 84% de los estudiantes indican que “a veces” ponen interés en lo que se hace en clase, evidenciando una falta de compromiso constante. La participación activa se presenta como un desafío, ya que solo el 19,8% siempre toma parte en las discusiones o actividades, mientras que el 8,5% nunca lo hace.

Respecto a la atención y motivación docente, un porcentaje significativo (52,8%) eventualmente se encuentra "en las nubes" durante las clases, lo que sugiere una desconexión temporal con el contenido.

La percepción sobre la motivación docente revela que el 49,5% siente que los profesores motivan poco en sus clases, y un 17,1% percibe una motivación casi nula.

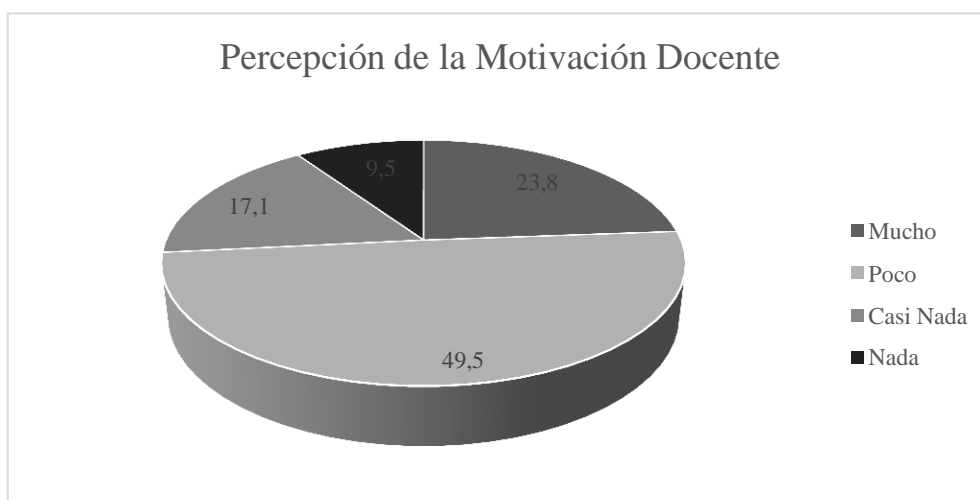


Figura 1

En cuanto la conexión con la realidad y el uso de tecnología, los resultados arrojan que la utilidad de ciertas materias en la vida real es un aspecto cuestionado, ya que solo el 7,5% siente que los profesores explican mucho en este sentido. Por otro lado, la falta de integración de tecnología en el aula es evidente, con más del 50% indicando que los profesores no utilizan tecnologías o lo hacen de manera ocasional.

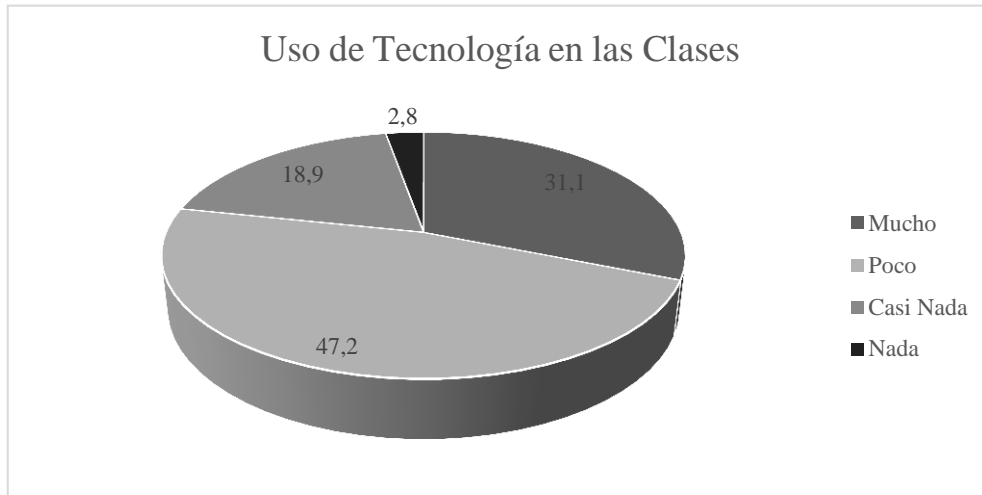


Figura 2

A pesar de la desmotivación que se visualiza, la mayoría de los estudiantes (73,6%) expresa un interés significativo en aprender a través de retos, desafíos y juegos digitales, destacando la receptividad hacia métodos innovadores como la gamificación.

Resultados Encuesta y Entrevistas - Profesores

El análisis de las entrevistas informales y la encuesta dirigida a 23 profesores en la Facultad de Economía y Administración proporciona una visión panorámica de su percepción sobre factores clave relacionados con la desmotivación estudiantil y las estrategias pedagógicas predominantes.

En primer lugar, un significativo 87% de los profesores está de acuerdo en que el aprendizaje de los estudiantes depende de su actitud y motivación. Este reconocimiento subraya la importancia atribuida por los profesores a su papel en la experiencia educativa de los estudiantes.

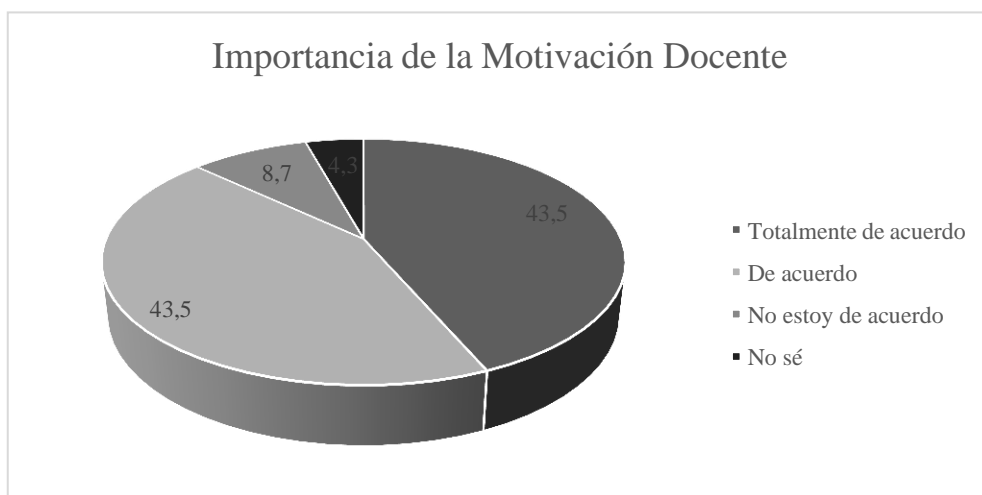


Figura 3

Más del 70% de los profesores asegura desarrollar estrategias didácticas en las que los estudiantes participan activamente. Este hallazgo destaca la relevancia dada a la interacción y participación estudiantil como componentes fundamentales para el aprendizaje significativo.

En cuanto a la observación de sus estudiantes, un 56,5% de los profesores a veces observa a sus alumnos desganados por sus dichos y actitudes en el aula. Este aspecto resalta la importancia de abordar la desmotivación desde la perspectiva de los educadores y la necesidad de estrategias específicas.

Por último, más del 50% de los docentes, utiliza a veces juegos, desafíos y retos digitales. Este dato sugiere una apertura gradual hacia la integración de tecnologías y estrategias digitales como herramientas pedagógicas.

Resultados Integrales

El análisis de las encuestas y entrevistas aplicadas tanto a estudiantes como a profesores proporciona una comprensión ampliada de los factores que contribuyen a la desmotivación en las aulas universitarias. Los hallazgos insisten en mostrar la complejidad de esta problemática y sientan las bases para un enfoque estratégico que busca transformar la dinámica educativa.

Desde la perspectiva estudiantil se destaca que la mayoría de los estudiantes muestra un interés fluctuante en las clases, evidenciando la necesidad de estrategias que mantengan su atención y participación activa. La distracción en clase es notable, con un porcentaje significativo de estudiantes admitiendo distracciones frecuentes, desde divagaciones mentales hasta actividades externas. La percepción de la motivación docente varía, destacando la importancia de estrategias que generen un entorno más dinámico y estimulante. La conexión entre el contenido académico y la vida real es percibida como limitada por un segmento considerable de estudiantes, subrayando la necesidad de mayor relevancia y aplicabilidad.

Por otro lado, los profesores reconocen su influencia significativa en la motivación y actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje, estableciendo un vínculo fundamental entre la actitud docente y el rendimiento estudiantil. La participación activa y el análisis crítico son objetivos pedagógicos reconocidos y buscados por la mayoría de los profesores, destacando la importancia atribuida al involucramiento activo de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

La utilización de actividades lúdicas y creativas es común, evidenciando la disposición de los profesores para explorar enfoques pedagógicos innovadores. La observación de desganancia en los estudiantes acentúa la necesidad de estrategias que aborden la desmotivación desde una perspectiva más holística.

En términos generales, estos hallazgos respaldan la propuesta de implementar estrategias de enseñanza innovadoras, con un enfoque particular en la gamificación y la tecnología educativa, para revitalizar el ambiente educativo y promover una cultura participativa en las aulas universitarias de las ciencias económicas.

Propuesta de Intervención

La implementación de estrategias de gamificación y tecnología educativa se presenta como una solución integral, aprovechando la preferencia de los estudiantes por aprendizajes lúdicos y digitales.

La capacitación del cuerpo docente en estrategias innovadoras y tecnologías educativas es esencial para cultivar un cambio cultural en la facultad y fortalecer el impacto positivo de los profesores en la motivación estudiantil. Por ello, la creación de un entorno educativo más participativo, relevante y estimulante requiere una colaboración activa entre estudiantes y profesores, fomentando la co-creación y adaptación continua de métodos pedagógicos.

A partir de los objetivos propuestos en este proyecto de intervención, se presenta distintos dispositivos y estrategias.

1. Formación Continua Docente en Neuroeducación y Tecnología Educativa

- Diseñar y gestionar programas de formación continua para los docentes, centrándose en temas de neuroeducación y tecnología educativa.
- Promover prácticas pedagógicas basadas en evidencia científica que estimulen la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.
- Establecer un espacio de diálogo y colaboración entre docentes para compartir experiencias y mejores prácticas en el uso de la tecnología en la educación.

2. Diseño de Estrategias de Gamificación

- Realizar talleres de diseño de estrategias de gamificación adaptadas al contexto de la Facultad de Economía y Administración.
- Incorporar elementos de juego que potencien la participación, competencia amigable y recompensas, incentivando la motivación intrínseca de los estudiantes.
- Personalizar las estrategias de gamificación para abordar específicamente las áreas de desmotivación identificadas en el diagnóstico, como la falta de interés y la distracción en clase.

3. Repositorio Compartido de Recursos y Herramientas

- Crear un repositorio digital compartido que albergue recursos, herramientas y buenas prácticas relacionadas con la gamificación y el uso de TIC's en la

enseñanza.

- Incentivar la colaboración entre docentes para enriquecer el repositorio con experiencias exitosas, actividades innovadoras y materiales educativos relevantes.
- Facilitar el acceso a la información y recursos a través de plataformas tecnológicas, promoviendo la autogestión y el aprendizaje continuo del cuerpo docente.

Metodología de Implementación

La metodología presentada a continuación proporciona un marco estructurado para garantizar que las acciones necesarias se realicen de manera eficiente y efectiva.

1. Iniciar con la formación continua docente, llevando a cabo talleres y seminarios que aborden los principios de la neuroeducación y la integración efectiva de las TICs en la enseñanza.
2. Desarrollar reuniones de diseño colaborativo de estrategias de gamificación, permitiendo la adaptación de las técnicas a las necesidades específicas de cada docente y materia.
3. Establecer el repositorio compartido, incentivando la participación activa de los profesores en la creación y actualización de recursos educativos.
4. Implementar las estrategias de gamificación en las aulas, monitoreando continuamente su impacto y recopilando retroalimentación tanto de docentes como de estudiantes.
5. Evaluar y ajustar el enfoque según los resultados y las experiencias obtenidas, promoviendo un ciclo de mejora continua.

Plan de acción: Actividades		
<p>Objetivo:</p> <p>Gestionar espacios de formación continua a docentes sobre</p>	<p>Actividad 1: Las Tecnologías Educativas I (Taller virtual)</p> <p>Se convocará a los docentes de las asignaturas del primer año de las carreras de la FAEA con dos semanas de anticipación por los canales oficiales (mail institucional y WhatsApp).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos: Zoom • Responsable: Coord. Del Proyecto Prof. Juan Manuel Brizuela

<p>temas de neuroeducación y tecnología educativa, que propicie un saludable clima motivacional en las aulas.</p>	<p>Se contemplarán cuatro momentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Momento I: Introducción</u> (15 min) AC 1 - “Nube de Palabras”. A través de esta dinámica que propone el sitio de mentimeter, se les solicitará que enuncien en una palabra que expectativa tienen sobre dicho encuentro. https://www.mentimeter.com/app/home AC 2 – “Google Form”. Conocimientos previos acerca de las tecnologías educativas y su uso en las aulas. • <u>Momento II: Presentación</u> (40 min) Presentación en CANVA del tallerista cuyo contenido busca fomentar el conocimiento y la apropiación crítica y creativa de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) y dar a conocer a las docentes herramientas tecnológicas y recursos que simplifican el diseño y construcción de la clase. • <u>Momento III: Intercambios</u> (15 min) Se generan instancias que permitan exteriorizar los conocimientos y experiencias de los asistentes. • <u>Momento IV: Estrategias y cierre</u> (15 min) Se presenta una actividad grupal por área (4/5 docentes) donde deberán diseñar estrategias de enseñanza basadas en aprendizaje colaborativo y el uso de una herramienta tecnológica para presentar en el próximo encuentro presencial (10 días). 	<ul style="list-style-type: none"> • Duración: 1:30 h
	<p>Actividad 2: La Desmotivación en las Aulas Universitarias (Taller presencial)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos: Sala de Reuniones,

	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Momento I: Introducción</u> (10 min) Se mencionará el alcance del taller y su aplicabilidad en el entorno educativo a cargo del Asesor pedagógico. • <u>Momento II: Presentación y Dinámica</u> (60 min) El profesional invitado (Lic. Pedro Ávila) desarrollará cuestiones sobre la neuroeducación, atención y motivación, nativos digitales, inteligencia emocional, entre otras categorías. • <u>Momento III: Cierre</u> Se generará un espacio de consultas y consignas para el próximo encuentro. 	<p>sillas, mesas, pizarra, proyector, computadora, hojas, afiches.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsables: Lic. Pedro Ávila (Psicólogo) y Asesor Pedagógico Fabio Colombini <p>Duración: 1:30h</p>
	<p>Actividad 3: Las Tecnologías Educativas II (Taller virtual)</p> <p>Los 4 grupos conformados en el primer encuentro compartirán sus producciones en un tiempo máximo de 15 min cada uno.</p> <p>Con el fin de gestionar un espacio de reflexión en torno al enriquecimiento de las prácticas docentes en el nivel superior, a la partir de las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos: Sala de Reuniones, sillas, mesas, pizarra, proyector, computadora. • Responsable: Prof. Juan Manuel Brizuela • Duración: 1:30h

<p>Objetivo:</p> <p>Diseñar estrategias de</p>	<p>Actividad 4: Gamificación I (Taller Presencial)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Momento I: Introducción</u> (10 min) 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos: proyector y computadora. • Responsable: Prof.
---	---	--

<p>gamificación para el entorno áulico, como dispositivo motivador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Momento II: Presentación</u> (40 min) <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Diferencias entre Gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos. - Bases de una estrategia de gamificación. - Rol del profesor. - Beneficios para la motivación. - Nuevas tendencias en la Gamificación. - Herramientas. • <u>Momento III: Manos a la obra</u> (15 min) Acciones recomendadas para profesores. Siguiendo con los grupos de la actividad anterior, deberán diseñar una propuesta de gamificación sobre el área en el que se desempeñan. 	<p>Lic. Juan Manuel Brizuela</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duración: 1 h
	<p>Actividad 5: Gamificación II (Taller Presencial)</p> <p>Los grupos conformados en el primer encuentro compartirán sus producciones en un tiempo máximo de 10 min cada uno.</p> <p>Con el fin de gestionar un espacio de reflexión en torno al enriquecimiento de las prácticas docentes en el nivel superior a la partir de las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos: proyector y computadora • Responsable: Prof. Lic. Juan Manuel Brizuela • Duración: 1 h

<p>Objetivo:</p> <p>Elaborar un repositorio colaborativo con recursos y herramientas para optimizar la gamificación en situaciones de aprendizaje.</p>	<p>Actividad 6: Elaboración de Recurso Compartido</p> <p>El profesor y jefes de departamentos involucrados diseñarán un aula para el docente, con el fin de socializar las producciones de gamificación que los docentes harán durante su cuatrimestre</p>	<p>• Responsables:</p> <p>Prof. Juan Manuel Brizuela</p> <p>Prof. Informática</p>
---	---	---

Plan de acción: Cronograma									
Actividades	Febrero				Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4					
Actividad 1									
Actividad 2									
Actividad 3									
Actividad 4									
Actividad 5									
Actividad 6									

Plan de acción: Presupuesto y Recursos		
Rubros	Recursos	Costo
Recursos Humanos	Coordinador Proyecto – Prof. Juan Manuel Brizuela	Ad Honorem
	Lic. En Psicología (externo)	\$60.000
	Profesores y Asesor Pedagógico	Ad Honorem
Infraestructura	Salón de Usos Múltiples (para 40 personas).	Sala de Posgrado de la FAEA.
	• Proyector y pantalla	

Recursos Materiales y Tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de Sonido • Netbook • Pizarra/Marcadores/Borrador • Hojas/Lapiceras • Planillas de Asistencia/Google Form • Zoom 	La Facultad pone a disposición dichas instalaciones.
Break	<ul style="list-style-type: none"> • Café / Té / Mate Cocido • Facturas / Torta Fritas 	\$50.000

Plan de acción: Seguimiento y Evaluación		
<p>Seguimiento</p> <p>La evaluación del Plan de Intervención se realizará desde una perspectiva cualitativa a través de un plan de seguimiento y evaluación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento Periódico <p>El análisis y recopilación sistemática de la información a medida que avanza el proyecto. Esto ayudará a que se siga una línea de trabajo; y, además, permitirá al coordinador conocer los desvíos provocados por factores externos o contingencias. Es decir, permitirá determinar si los recursos disponibles son suficientes y están bien administrados.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuestas <p>Al final del plan de acción se realizará una encuesta de satisfacción a los asistentes. Se comunicará los resultados a la</p>	<p>Responsables de sistematización de los datos y periodicidad:</p> <p>Prof. Juan Manuel (Coordinador del Plan de Acción)</p> <p>Lic. Fabio Colombini (Asesor Pedagógico)</p>

	secretaría académica de manera simple y positiva, entregando hitos, feedbacks y resaltando la importancia del apoyo de cada colaborador en el proceso.	
<p>Evaluación</p> <p>A partir de la evaluación interna y externa se podrá visualizar el alcance e impacto del proyecto.</p> <p>Se realizarán evaluaciones de inicio, o también llamadas diagnósticas, para conocer los saberes que los docentes tienen y necesitan saber, a fin de determinar con qué profundidad y extensión se abordarán los contenidos y sobre qué ideas previas Reflexionar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La observación directa y sistemática constituirá la técnica principal del proceso de evaluación. • Autoevaluación por parte de los estudiantes. • Análisis FODA al finalizar el primer semestre. • Los profesores evaluarán, además de los procesos de aprendizaje, su propia práctica educativas durante el primer semestre del 2024. • Recurso compartido y colaborativo. 	<p>Responsable:</p> <p>Coord. Juan Manuel Brizuela</p>

Conclusiones

La problemática de la desmotivación en las aulas universitarias en la Facultad de Economía y Administración revela la necesidad urgente de implementar intervenciones que revitalicen el entorno educativo y promuevan una cultura participativa y centrada en el estudiante. Los resultados de las encuestas y entrevistas proporcionan una visión integral de los desafíos enfrentados por estudiantes y profesores, destacando la fluctuación en el interés, la desconexión docente-estudiante y la limitada integración de la tecnología en el aula.

La iniciativa de abordar la desmotivación en las aulas universitarias mediante la gamificación y la tecnología educativa se fundamenta en la adaptabilidad de estas estrategias a las preferencias y expectativas de los estudiantes contemporáneos. Los hallazgos plasmados en este escrito resaltan la receptividad de los alumnos hacia métodos innovadores, especialmente aquellos que incorporan elementos lúdicos y tecnológicos. Esto marca la importancia de alinear las estrategias educativas con las características y necesidades de la generación actual de los protagonistas del proceso de aprendizaje.

La propuesta de intervención se fundamenta en la creencia de que la función del profesor no solo se limita a transmitir conocimientos; sino también cultivar el interés, la curiosidad y la participación activa de los estudiantes.

El plan de acción propuesto, que incluye actividades como talleres, capacitaciones y la creación de un repositorio digital, establece una ruta clara para la implementación de las estrategias de intervención. La metodología mixta utilizada en la investigación proporciona un enfoque holístico que combina datos cuantitativos y cualitativos, permitiendo una comprensión profunda de la problemática y orientando las intervenciones de manera efectiva.

La formación continua docente propuesta no solo se centra en el desarrollo de habilidades tecnológicas, sino que también aborda aspectos de neuroeducación, reconociendo la influencia de la psicología y la atención en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta aproximación holística busca equipar a los docentes con herramientas que no solo mejoren su capacidad técnica, sino que también fortalezcan su conexión con los estudiantes y sus habilidades pedagógicas.

En términos de implementación, el plan de acción detallado proporciona una estructura clara y factible para la ejecución de las estrategias propuestas. La combinación de actividades presenciales y virtuales refleja la adaptabilidad del proyecto a diferentes contextos y modalidades de aprendizaje.

Este proyecto de intervención representa un paso audaz hacia una educación más motivadora, relevante e innovadora. Al abordar la problemática de la desmotivación desde diversas perspectivas y proponer soluciones prácticas y aplicables, se espera que este enfoque contribuya no solo al rendimiento académico mejorado, sino también al desarrollo integral y

profesional de los estudiantes y docentes en la Facultad. La implementación exitosa de estas estrategias podría convertirse en un modelo inspirador para otras instituciones educativas que enfrentan desafíos similares.

En fin, este proyecto de intervención busca no solo abordar la desmotivación en las aulas universitarias, sino también promover un cambio cultural que fomente la colaboración, la innovación educativa y un enfoque más centrado en el estudiante. La implementación cuidadosa de las estrategias propuestas, acompañada de una evaluación continua, permitirá medir su impacto y realizar ajustes necesarios para lograr una transformación educativa integral. Con estos esfuerzos conjuntos, se espera cultivar un entorno educativo estimulante que potencie la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

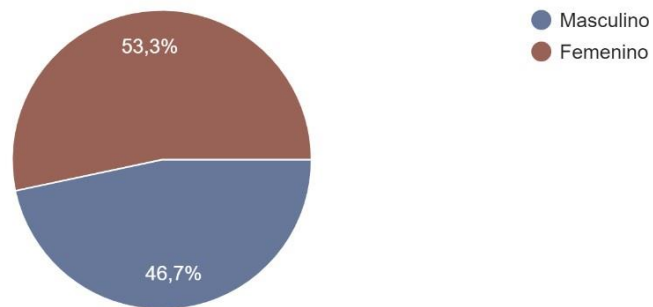
- Bates, A. (2015). La enseñanza en la era digital. Una guía para la enseñanza y el aprendizaje. Ontario: Asociación de Investigación Contac North.
- Blythe, Tina. (2002). La enseñanza para la comprensión: guía para el docente. Buenos Aires, Paidós.
- Carillo, M (2009). La motivación y el aprendizaje. ALTERIDAD. Revista de Educación, vol. 4, núm. 2, pp. 20-32. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Edu Trends (2016). Gamificación. Observatorio de Innovación Educativa. Universidad de Monterrey. Recuperado de <https://observatorio.tec.mx/edu-reads/gamificacion/>
- García, M (2022). Innovaciones emergentes y gamificación: reflexiones filosóficas y sociológicas en las sociedades informatizadas. Revista Latinoamericana de Filosofía de la Educación Volumen 9 - Número 17 pp. 59-82. Recuperado de <http://ixtli.org/revista/index.php/ixtli/article/view/164/162>
- Litwin, E (2005). Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Buenos Aires, Amorrortu editores.
- Maggio, M (2015). La enseñanza poderosa en <https://youtu.be/roKqYC-ukPQ>
- Martínez, E (2023). Psico Activa. Falta de motivación en los adolescentes, 5 consejos para mejorar. Recuperado de <https://www.psicoactiva.com/blog/falta-de-motivacion-en-los-adolescentes/>
- Ramos, M (2020). Importancia de la motivación en el proceso educativo de Enseñanza – aprendizaje. Universitat Jaume I. Recuperado de https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186170/TFM_Ramos_Pallares_Marta_01_10_2019_memoria.pdf?sequence=1

Anexos

Encuesta 1: Motivación en la Aulas Universitarias - Facultad de Economía – Estudiantes

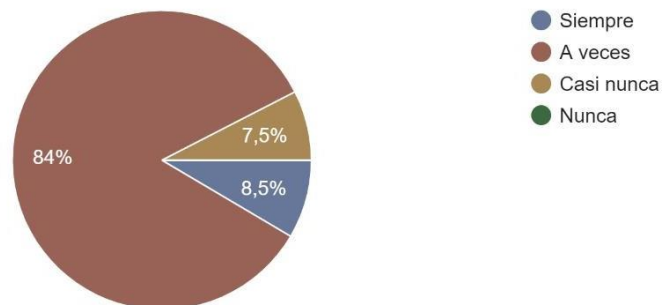
Sexo:

105 respuestas



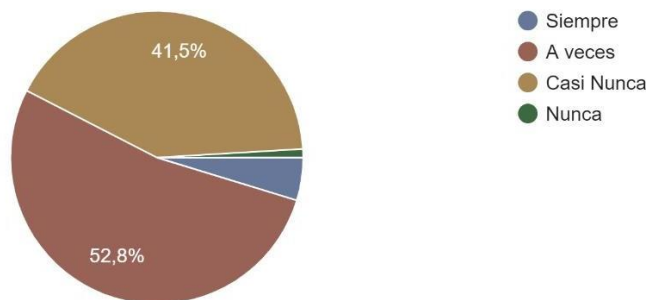
1. Pongo mucho interés en lo que hacemos en clase:

106 respuestas



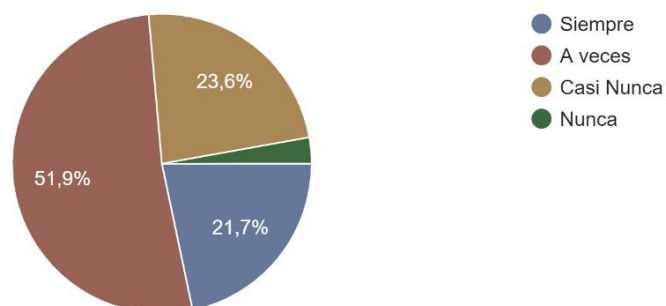
2. Estoy "en las nubes" durante las clases:

106 respuestas



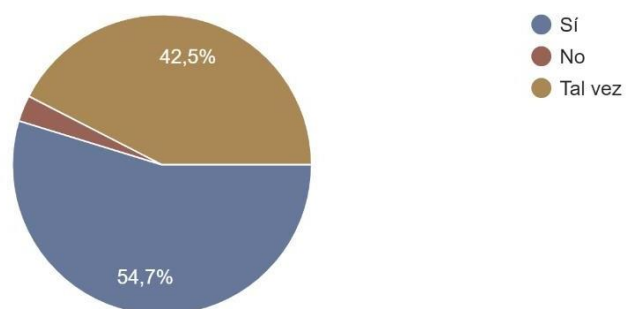
3. Me distraigo en clase haciendo garabatos, usando el celular, hablando con mis compañeros, etc:

106 respuestas



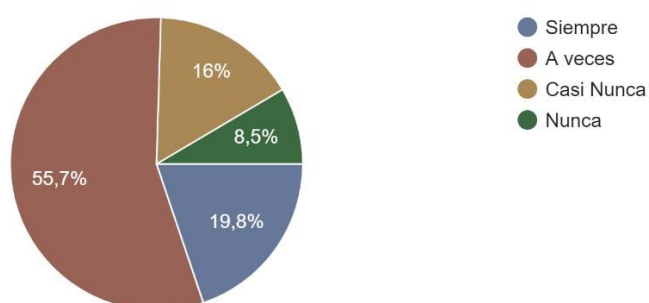
4. En general, pongo gran atención a lo que dice el profesor:

106 respuestas



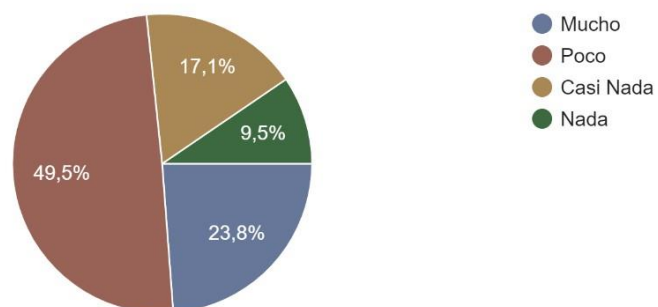
5. Habitualmente tomo parte en las discusiones o actividades que se realizan en clase:

106 respuestas



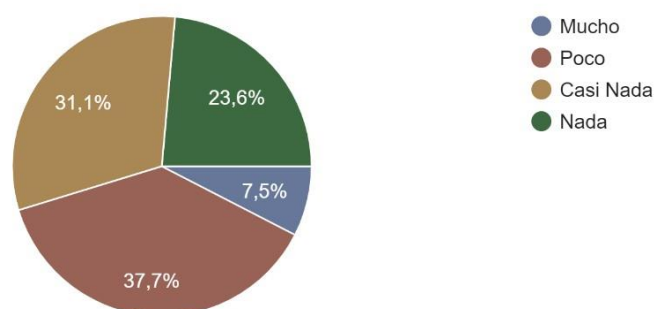
6. En general, los profesores "nos motivan" con sus clases, exponen la materia con dinamismo y entusiasmo:

105 respuestas



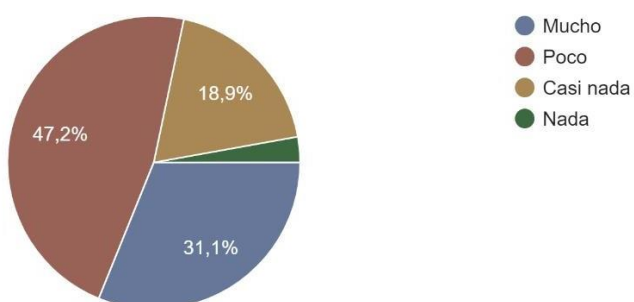
7. Los profesores explican la utilidad que tiene cierta materia en la vida real:

106 respuestas



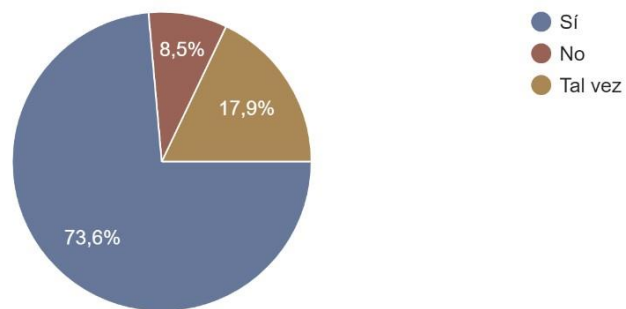
8. Los profesores utilizan tecnologías en el aula:

106 respuestas



9. ¿Te gustaría aprender a través de retos, desafíos y juegos digitales?

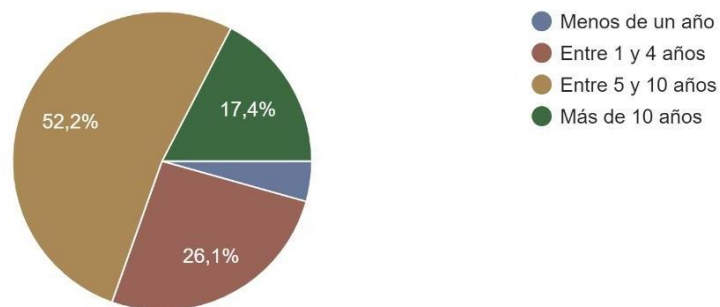
106 respuestas



Encuesta 2: Motivación en la Aulas Universitarias - Facultad de Economía – Estudiantes

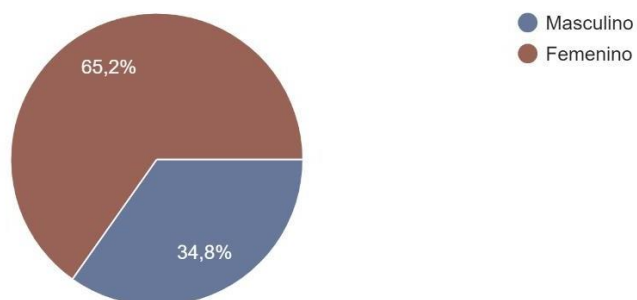
¿Cuántos años de docencia tienes como experiencia?

23 respuestas



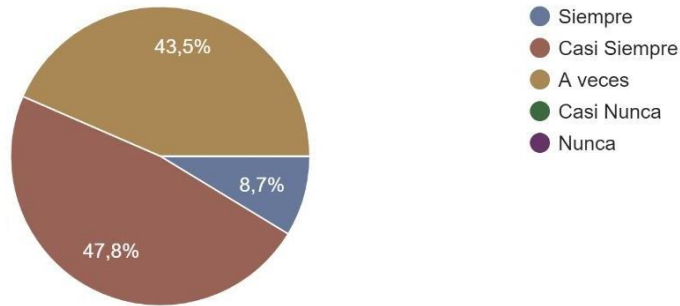
Sexo:

23 respuestas



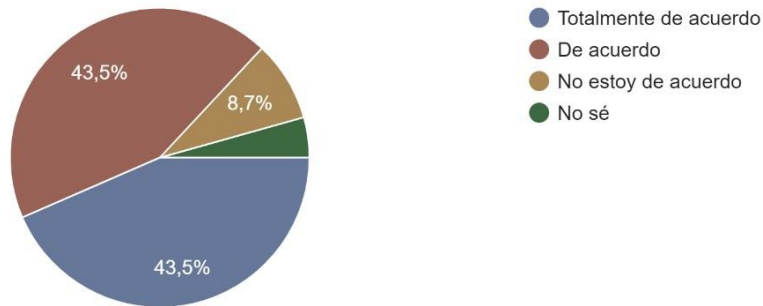
1. Mis estudiantes valoran mi trabajo.

23 respuestas



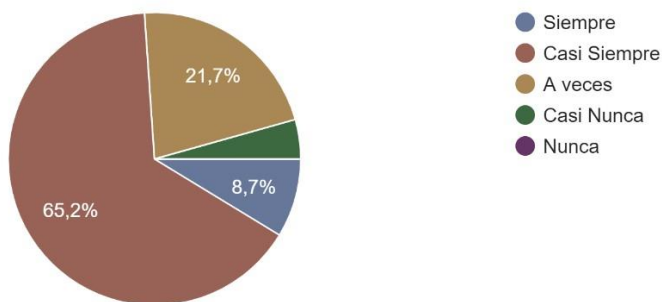
2. Siento que el aprendizaje de mis estudiantes depende de mi actitud y motivación.

23 respuestas



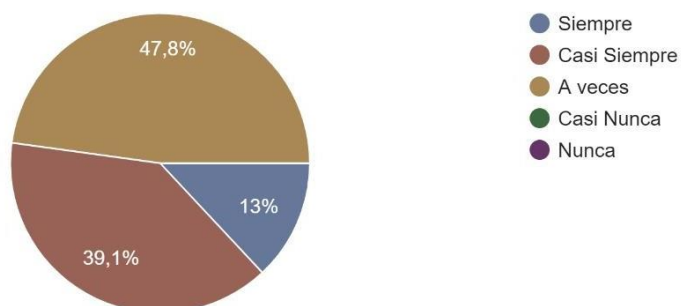
3. Desarrollo estrategias didácticas en las que sus estudiantes participan activamente.

23 respuestas



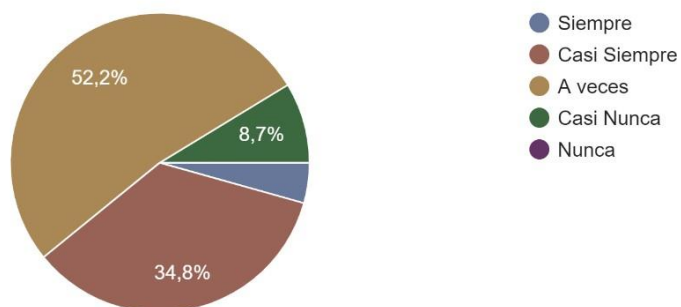
4. He logrado que mis estudiantes analicen críticamente hechos y situaciones.

23 respuestas



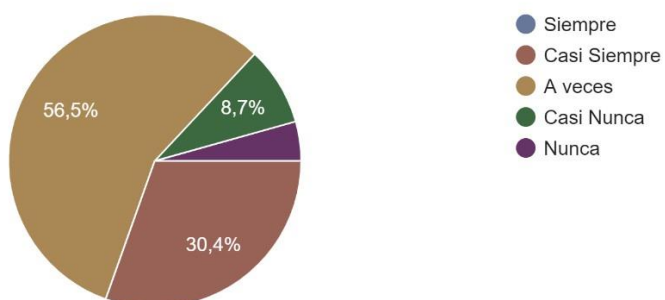
5. Utilizo actividades lúdicas y creativas en el aula.

23 respuestas



6. Observo a mis alumnos desganados por sus dichos y actitudes en el aula.

23 respuestas



7. Utilizo juegos, desafíos y retos digitales en mis clases.

23 respuestas

