

Métodos de enseñanza en la materia Proyectos organizacionales



UAI

**Universidad
Abierta
Interamericana**

María Emilia Jofré, Lic. en Administración

Agosto 2021

Universidad Abierta Interamericana

Facultad de Ciencias de la Educación y Psicopedagogía

Profesorado Universitario para la Educación Secundaria y Superior

Dedicatoria

Quiero dedicar este trabajo a mis padres Silvia y Roberto que siempre me motivaron a estudiar y me decían que la única herencia que me podían dejar era la educación.

A mi marido Rodrigo, quien es mi palanca emocional, porque sin él no hubiera llegado hasta aquí y a mis tres hijas Victoria, Ainhoa y Lourdes que me sirvieron de inspiración para realizar esta carrera

Agradecimientos

Al profesor Jorge Sánchez por contribuir a que esta tesis fuera encaminada.

A la profesora Miriam Bergalli quien me inspiró para desarrollar el tema.

A Gloria, Marcela y Rodrigo quienes hicieron este camino junto a mí,, cuidando a mis hijas mientras hice la cursada.

Resumen

El presente trabajo se basa en la aplicación de los métodos de enseñanza en la materia Proyectos Organizacionales. En primer lugar se desarrolla los conceptos básicos de una formulación y evaluación de proyectos. A continuación se describen los métodos de enseñanza y se hace hincapié en gamificación. Luego se describe el diseño curricular de la asignatura Proyectos organizacionales donde se detalla los objetivos de aprendizaje y las orientaciones didácticas de la misma.

El objetivo del trabajo es demostrar si los métodos de enseñanza dependen de la asignatura o del profesor y si la gamificación puede ser aplicada a la materia Proyectos Organizacionales.

Palabras claves: Proyecto, gamificación, videojuegos, motivación, logro, virtualidad, plataforma.

Índice

Contenido

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Índice	v
Introducción.....	1
Capítulo I:.....	2
Formulación, ejecución y evaluación de proyectos. Definiciones básicas.....	2
Capítulo II:.....	9
Métodos de enseñanza.....	9
La Gamificación:.....	11
Capítulo III:.....	23
Proyectos Organizacionales, orientación Economía y Administración.....	23
Capítulo IV:.....	30
Trabajo de campo	30
Capítulo V:.....	32
Conclusión:.....	32
Bibliografía.....	33
Anexo:	35
Preguntas de las entrevistas:.....	35

Introducción

En marzo de 2020 cuando se daba inicio al ciclo lectivo, comenzó de manera mundial la pandemia de Covid-19, impactando al sistema educativo debido a que para contener la propagación del virus hubo un cierre de los establecimientos educativos. Las medidas que se tomaron para seguir con la educación fueron que las clases se realizaran en forma remota, es decir los estudiantes y profesores debían conectarse remotamente para continuar con los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este caso los profesores debieron modificar los métodos de enseñanza utilizados tradicionalmente y adaptarse a la virtualidad.

El planteo de esta tesis son los siguientes: ¿los métodos de enseñanza dependen de la asignatura o del profesor? Y ¿el término gamificación puede ser utilizado en la asignatura Proyectos Organizacionales?

Capítulo I:

Formulación, ejecución y evaluación de proyectos. Definiciones básicas

¿Por qué existen los proyectos? Como se puede observar más adelante, la palabra “proyecto”, aparece relacionada con una necesidad, necesidad de resolver un problema cualquiera sea. Ejemplos de estos hay varios, pero se puede mencionar en el área de la docencia, la necesidad de resolver la problemática de que todos los alumnos en el tiempo de pandemia puedan conectarse a la red, poder cumplir con sus obligaciones escolares y aprender.

Un proyecto mayor sería, por ejemplo, cómo adaptar las escuelas para que los alumnos puedan cursar en tiempos de pandemia.

Así se puede mencionar miles y miles de proyectos, lo importante es descubrir la problemática o necesidad y luego plantear objetivos para solucionarla.

Definición de Proyectos

Un Proyecto según el autor Ander Egg¹ (2007), “es un conjunto de actividades concretas interrelacionadas y coordinadas entre sí, que se realizan con el fin de producir determinados bienes y servicios capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas”. El propósito de todo proyecto es alcanzar un resultado (efecto concreto que se logra con su realización) o un producto (elemento material o de servicio que se genera para producir el efecto). Además, todo proyecto se realiza dentro de los límites de un presupuesto y de un período dado.

Según los autores Nassir Sapag Chain y Reinaldo Sapag Chain² "Un proyecto es la búsqueda de una solución inteligente al planteamiento de un problema tendiente a resolver, entre tantas, una necesidad humana.”

Un proyecto es medio para alcanzar los objetivos deseados. Nace desde una necesidad o una problemática a solucionar.

Características de los proyectos

A los proyectos se los puede caracterizar por lo siguiente:

¹ Ander Egg, Ezequiel. (2007). *Introducción a la planificación estratégica*. Buenos Aires: Lumen

² Nassir Sapag Chain, Reinaldo Sapag Chain. (1991). *Preparación y evaluación de proyectos*. México. McGraw Hill.

- Tienen una duración determinada.
- Se combina la utilización de recursos humanos, técnicos, financieros y materiales.
- Tiene que alcanzar productos y resultados, de acuerdo con los objetivos previstos en su diseño y conceptualización.

Clasificación de proyectos

Existen diferentes clasificaciones de proyectos³; una muy conocida y muy simple es:

- ✓ Proyectos de tipo económico
- ✓ Proyectos de tipo social
- ✓ Proyectos de tipo cultural

Los proyectos de tipo económicos están relacionados de manera directa con la producción; en cambio los proyectos de tipo social y cultural comprenden principalmente proyectos que se han estado denominando como indirectamente productivos.

Para Córdoba M⁴. (2011) los proyectos pueden clasificarse:

- a) De acuerdo a su naturaleza, los proyectos pueden ser:
 - Dependientes, son los proyectos que para ser ejecutados precisan que se haga otra inversión. Por ejemplo, el sistema de enfriamiento de la leche en un depósito depende de que se construya el depósito, mientras que este último necesita del sistema de enfriamiento para funcionar adecuadamente. En este caso, se habla de proyectos complementarios y se seleccionan en conjunto.
 - Independientes, son los proyectos que se pueden realizar sin requerir, ni afectar, ni ser afectados por otro proyecto.
 - Mutuamente excluyentes, son proyectos operacionales donde aceptar un proyecto impide que no se haga el otro. Por ejemplo, adoptar el sistema de siembra directa hace innecesaria la inversión en maquinaria tradicional.
- b) De acuerdo al área que pertenece, los proyectos pueden enumerarse en cinco tipos básicos:

³ Ander Egg, E. y Aguilar, M.J. (2005). *Cómo elaborar un proyecto*. Buenos Aires. Ed. Lumen

⁴ Córdoba Padilla M. (2011). *Formulación y Evaluación de Proyecto*. Colombia. Ecoe Ediciones

- Productivos: los que utilizan recursos para producir bienes orientados al consumo intermedio o final (proyectos de producción agrícola, ganadera, forestal, etc.
 - De infraestructura económica: los que generan obras que facilitan el desarrollo de futuras actividades (camino, diques, canales de riego, telefonía, etc.).
 - De infraestructura social: los que se dirigen a solucionar limitantes que afectan el rendimiento de la mano de obra, tales como deficiencias en educación, salud, provisión de agua potable y para riego, telefonía, etc.
 - De regulación y fortalecimiento de mercados: son los proyectos que apuntan a clarificar y normalizar las reglas de juego de los mercados o a fortalecer el marco jurídico donde se desarrollan las actividades productivas. Por ejemplo, los proyectos de saneamiento de títulos de propiedad.
 - De apoyo de base: aquellos dirigidos a apoyar a los proyectos de las tipologías anteriores. Son proyectos de asistencia, por ejemplo, de capacitación, asistencia técnica, alfabetización, vacunación, etc., y estudios básicos para diagnóstico e identificación de proyectos.
- c) De acuerdo a su finalidad, los proyectos pueden ser;
- Proyectos de inversión privada: en este caso el fin del proyecto es lograr una rentabilidad económica financiera, de tal modo que logre recuperar la inversión de capital puesta por la empresa o inversionistas en la ejecución del proyecto.
 - Proyectos de inversión pública: en este tipo de proyectos el Estado es el inversionista que coloca sus recursos para la ejecución del mismo. El Estado tiene como fin el bienestar social, de modo que la rentabilidad del proyecto no es sólo económica, sino también el impacto que el proyecto causa en la mejora del bienestar social en el grupo beneficiado o en la zona donde se llevará a cabo. Además, dichas mejoras son impactos indirectos del proyecto, como por ejemplo generación de empleos. En este caso, puede ser que un proyecto no sea económicamente rentable, pero su impacto puede ser grande, de modo que el retorno social permita que el proyecto recupere la inversión puesta por el Estado.
 - Proyectos de inversión social: un proyecto social sigue el único fin de generar un impacto en el bienestar social. Generalmente, en estos proyectos no se mide el retorno económico; es más importante medir la sostenibilidad futura del proyecto, es decir, si los beneficiarios pueden seguir generando beneficios a la sociedad, aun cuando acabe el período de ejecución del proyecto.

- d) Una clasificación de proyectos privados se puede establecer en función al impacto en la empresa:
- Creación de nuevas unidades de negocios o empresas: en este caso un proyecto se refiere a la creación de un nuevo producto o servicio. Estos proyectos tienen flujos de ingresos y costos. Asimismo, tienen una inversión que permite iniciar la producción del nuevo bien o servicio, evaluándose la rentabilidad del producto.
 - Cambios en las unidades de negocios existentes: en este tipo de proyectos no se crea ningún producto o servicio; simplemente se hacen cambios en las líneas de producción. Estos cambios pueden darse ya sea modificando maquinaria de mayor tecnología o disminuyendo equipos por tercerización de la producción. También es posible ampliar la producción con maquinaria adicional: es probable que en muchos casos la inversión a realizar sea mínima o cero. Los beneficios aparecen en los ahorros generados por los cambios. Esto supone tener herramientas de evaluación que se centren en la medición del ahorro generado u optimización del uso de la maquinaria respectiva.
- e) En el caso de los proyectos públicos o sociales, se pueden establecer ciertas clasificaciones:
- Proyectos de infraestructura: relacionados a inversión en obras civiles de infraestructura que puede ser de uso económico (beneficiando la producción) o de uso social, para mejorar las condiciones de vida.
 - Proyectos de fortalecimiento de capacidades sociales o gubernamentales: en este caso se trabajan diversas líneas, como por ejemplo participación ciudadana, mejora de la gestión pública, vigilancia ciudadana u otros.

Etapas de un proyecto⁵

Para alcanzar el proyecto se deberán cumplir las siguientes etapas:

Planificación: esta etapa se caracteriza por ser un periodo donde se establecen los objetivos a seguir y el modo en cómo se llevaran a cabo las acciones para lograr cumplirlos.

Es la etapa donde se deben responder las preguntas acerca de las necesidades que se van a satisfacer, a quiénes va dirigido el proyecto, qué recursos necesito, dónde estará localizado, cuando comenzará el proyecto y cuáles son las alternativas propuestas.

⁵ Toro Díaz, J.F (2008) Formulación y Evaluación de Proyectos. *Revista Contribuciones a la Economía*, ISSN 1696-8360. <https://www.eumed.net/ce/2008b/jtd.htm>

Se analiza la demanda y oferta existente, se realizan estudios de los costos de inversión que se requiere. Los ingresos y costos del proyecto y los requerimientos legales a tener en cuenta. Esta etapa permite decidir entre comenzar o abandonar el proyecto.

Ejecución: se refiere a la ejecución de todo aquello que se organizó durante la fase previa.

Evaluación del proyecto: para que un proyecto sea exitoso además de las fases anteriores se deberá implementar algún sistema de control, es decir algún método para que se pueda monitorear los avances del proyecto e ir realizando las modificaciones necesarias para poder cumplir con los objetivos planteados.

Para Cecilia Tobón⁶ (1986) La evaluación de proyecto se define como “Proceso de operación continua, sistemática, flexible y funcional, que al integrarse al proceso de intervención profesional, señala en qué medida se responde a los problemas sobre los cuales interviene y se logran los objetivos y las metas; describiendo y analizando las formas de trabajo, los métodos y técnicas utilizadas y las causas principales de logros y fracasos”.

Las tareas a realizar en el final del proyecto es el de Monitoreo y Evaluación.

Monitoreo es el seguimiento continuo que permite ver si las actividades del proyecto se están realizando de acuerdo a lo planificado.

Evaluación permite conocer si se está logrando el cumplimiento de los objetivos componentes y actividades trazados originalmente, lo cual se refleja en los grupos que se han beneficiado, ¿de qué manera y por qué?

Consideraciones para armar un proyecto

Para Ander Egg y Aguilar⁷ (2005) “para explicar la naturaleza de un proyecto (conjunto de datos que hacen a la esencia del mismo), es necesario desarrollar una serie de cuestiones que sirvan para describir y justificar el proyecto”.

- a. Descripción del proyecto: para comenzar a realizar un proyecto se debe cuestionar qué se quiere hacer. En esta parte hay que determinar la idea central de lo que se quiere realizar, haciendo una descripción más amplia del proyecto. Acá se deben ampliar los aspectos importantes para realizar el proyecto: tipo, clase, ámbito que abarca, contexto en el que se ubica, etc.

⁶ Tobón C., Rottier N.; Manrique A. (1986). *La práctica profesional del trabajador social*. Buenos Aires. Ed. Hvmánitas.

⁷ Ander Egg, E. y Aguilar, M.J. (2005). *Cómo elaborar un proyecto*. Buenos Aires. Ed. Lumen

- b. Justificación: responde a las preguntas de por qué se hace, razón de ser y origen del proyecto. En la fundamentación del proyecto se deben presentar las razones que justifican la realización del mismo.
- c. Marco institucional: es necesario indicar cuál será la organización responsable de la ejecución del proyecto informando: la naturaleza de la organización, su mandato, situación jurídica y administrativa, instalaciones, organigrama y procedimientos administrativos, personal, etc. Lo que se pretende es realizar un detalle profundo de la organización que será responsable de la planificación y ejecución del proyecto.
- d. Finalidad del proyecto: Se refiere al impacto que se espera lograr
- e. Objetivos: (para qué se hace, qué se espera obtener) Se trata de indicar cuál es el fin del proyecto o qué se quiere lograr realizándolo. Los objetivos determinan los logros definidos que se busca alcanzar. Dentro de los objetivos se pueden diferenciar:
 - El objetivo general que es propósito del proyecto.
 - Los objetivos específicos se refiere a los pasos que se deben hacer para alcanzar el objetivo general.
- f. Metas: Para que los objetivos adquieran un carácter medible, es decir, se describen los objetivos, estableciendo cuánto, cuándo y dónde se realizarán éstos.
- g. Beneficiarios: quienes serán destinatarios del proyecto, a quién va dirigido. Se trata de identificar quiénes serán los beneficiarios inmediatos es decir, los que están directamente favorecidos por la consecución de los objetivos y metas o efectos del proyecto; y quiénes serán los beneficiarios finales o indirectos, o sea, aquellos a quienes favorecerán los impactos del proyecto.
- h. Productos: (resultado de las actividades) los productos son los resultados a los que se llega por haber logrado las actividades. Para un buen diseño del proyecto, es necesario que la realización de los productos pueda comprobarse en cantidad y tiempo, que sea esencial para conseguir el objetivo propuesto, que puedan ser llevados a cabo con los recursos disponibles.
- i. Localización física y cobertura espacial: Responde a las preguntas: dónde se hará, qué abarcará. Con respecto a la localización física de un proyecto se basa en determinar el área en donde se ubicará.
 - macro-localización, esto es, la ubicación geográfica del proyecto dentro del área: región, ciudad, espacio rural, etc.

- micro-localización, es decir: un barrio o manzana, el lugar o zona en donde se desarrollará el proyecto

Por su parte, la cobertura espacial se refiere al espacio físico que cubrirá el proyecto en cuanto a la prestación de servicios o área de influencia.

Capítulo II:

Métodos de enseñanza⁸

Existen muchas alternativas de enseñar a través de la práctica pero en este apartado se van a mencionar y desarrollar métodos didácticos generales que sirven como ayuda para las prácticas relacionadas con diferentes disciplinas.

Se mencionan diez métodos generales de enseñar:

1. Método de trasmisión Significativa: Esta forma de enseñanza se desarrolló debido a las críticas de la enseñanza clásica donde el profesor exponía y el alumno solo memorizaba, ahora bien, para saber si el aprendizaje es significativo el alumno debe relacionar la información que aprendió mediante su inteligencia previa y rehacer el significado del nuevo conocimiento.

La trasmisión significativa se sostiene a través de 3 bases:

- La significación lógica del contenido: con esto se evita la presentación de temas sueltos, los contenidos deben tener un orden, una lógica a seguir y relacionarse entre sí. Su finalidad es exponer un material donde se promuevan preguntas reflexivas.
 - La significación psicológica: los contenidos que los profesores enseñen a los alumnos se debe relacionar también con el ambiente que los rodea, con su cultura y con sus conocimientos previos, esto permitirá que el alumno aumente su motivación e interés por el tema dado.
 - La significación social: el contenido dado deberá tener un contenido social que los alumnos puedan relacionarlos con el mundo real.
2. Método de diálogo reflexivo: en el dialogo participan los alumnos y el profesor, esto ayuda al intercambio de ideas, vivencias; los alumnos al expresarse a través de este dialogo generan un enriquecimiento de conceptos.
 3. Método de cambio o conflicto conceptual: se caracteriza por generar en los alumnos una inteligencia crítica, ante su conocimiento previo y el conocimiento que se enseña, esto ayuda a generar diferentes enfoques logrando reflexión, análisis y reelaboración. Esto se logra poniendo en tela de juicio los conocimientos previos y los enseñados por el profesor.

⁸ Davini, María Cristina. (2015). La formación en la práctica docente. Buenos Aires. Paidós.

4. Método inductivo básico: se asimilan los conocimientos mediante la observación a través de tablas gráficos, etc, logrando a través de este análisis comparar, clasificar datos, observar similitudes, diferencias.
5. Método de investigación didáctica: se plantea este método con el objetivo que el alumno obtenga información también fuera del aula y que le sirva de aprendizaje permanente y para actuar ante la sociedad. Consiste en plantear a los alumnos un problema y que ellos a través de la guía del profesor, se involucren, investiguen, generen posibles hipótesis, soluciones, pruebas y determinen conclusiones.
6. Método de estudio de casos: se basa en situaciones reales, se aprende en la vida cotidiana. Se trata de relacionar los conocimientos con la vida real, tratando de ver el problema comprenderlo, analizar el entorno y generar alternativas para mejorar. Se realiza mediante una descripción del caso y preguntas reflexivas para analizar y comprender el caso.
7. Método de solución de problemas: para este método se necesita determinar de qué tipo de problema se trata y que información se necesita para entenderlo y solucionarlo. Los problemas ayuda a que el alumno pueda generar una hipótesis, adquiera información, busque alternativa y sea capaz de tomar decisiones para poder resolverlo. Ayuda a generar una capacidad crítica en el alumno y a aprender a trabajar en grupos.
8. Método de proyectos: Se realiza en grupos y se basa en realizar un plan de acción, llevarlo a cabo generar diferentes objetivos y metas y compararlo con los resultados obtenidos. Se valora la creatividad, el monitoreo, el trabajo en equipo y el empleo del tiempo.
9. Demostraciones y ejercitación: demostración activa del docente en acciones y la ejercitación activa por parte de los alumnos, siempre con la guía del docente hasta que lo puedan hacer por sí solos. Se valora que el alumno pueda dominar las prácticas enseñadas, a través de las demostraciones y el constante seguimiento del profesor.
10. Simulaciones: se proporciona a los alumnos una situación lo más parecida a la realidad. Se puede realizar mediante un juego de roles y la dramatización.

Adicionalmente a los métodos anteriormente, se puede incluir como un método de enseñanza a la gamificación que se analizará detalladamente a continuación:

La Gamificación:

Este método de enseñanza hace varios años está en auge en Estados Unidos y Europa, surgió de moda en la Argentina en el año 2020, luego que comenzara una pandemia de Coronavirus, a partir de ahí, la educación se tuvo que modificar y adaptar al nuevo mecanismo de enseñar a través de plataformas online debido a que por la rápida expansión y mortalidad de este virus las clases no podían realizarse el forma presencial.

El concepto de gamificación⁹ según Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) quienes en el artículo Gamification: Toward a definition, hacen referencia al concepto como el “Uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego”.

Contreras y Eguia (2016) definen la gamificación¹⁰ como: “El poder utilizar elementos del juego y el diseño de juegos, para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes”.

Según Cook¹¹ (2013), “cualquier proceso que cumpla las siguientes premisas puede ser gamificado:

- a) la actividad puede ser aprendida;
- b) las acciones del usuario pueden ser medidas y
- c) los feedback pueden ser entregados de forma oportuna al usuario.

Teniendo en cuenta estas premisas se puede determinar que es viable que las actividades educativas se puedan gamificar”

Considerando las hipótesis anteriores, se destaca la definición de José M. Foncubierta y Chema Rodríguez¹² que relacionan el concepto de gamificación con la didáctica y se refiere a la “técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su

⁹ Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). Gamification: Toward a Definition. Corporativo, 9-15.

¹⁰ Contreras, R. & Eguia, J. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.

¹¹ Cook, W. (2013) Training Today: 5 Gamification Pitfalls. Training Magazine. Recuperado de: <http://www.trainingmag.com/content/training-today-5-gamification-pitfall>

¹²Foncubierta José Manuel; Rodríguez.Chema (2014) *Didáctica de la gamificación en la clase de español* Editorial Edinumen

pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos”.

Diferencias entre gamificación y videojuegos

El objetivo de la gamificación¹³ a diferencia de los videos juegos que crean experiencias satisfactorias por el medio audiovisual sin influir en el comportamiento de los jugadores, la gamificación tiene por propósito, intervenir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de éstas durante la realización de la actividad del juego , es decir la gamificación es un medio para producir y crear experiencias, sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en éstas.

La gamificación utiliza mecánicas¹⁴ asociadas a los videojuegos para ofrecerles a los estudiantes una serie de desafíos de aprendizaje, que una vez que el estudiante los haya realizado, genera una recompensa a corto plazo de acuerdo a la complejidad del desafío, en la aplicación de estrategias de gamificación no necesariamente tiene por qué haber un videojuego de por medio.

El videojuego es un juego que es un producto acabado, se puede reconocer como algo concreto. La gamificación¹⁵ parte de un contenido didáctico y es una actividad compuesta por elementos del juego.

Gamificar no solo significa jugar, es una actividad de aprendizaje más, solo que con ciertas características de diseño y se basa en pautas que se rigen siempre por una finalidad pedagógica que va más allá de la mera acción de motivar.

El objetivo es el de influir en el pensamiento y comportamiento del participante por medio de estímulos en forma de desafíos y recompensas, diferente al del videojuego que su objetivo es de diversión o recreación.

Beneficios de la gamificación:

- Sirve de apoyo para mejorar el compromiso de los participantes en el proceso de aprendizaje.
- Genera motivación de los participantes.

¹³ Hamari y Koivisto (2013) en su estudio Social Motivations to Use Gamification: An Empirical Study of Gamifying Exercise

¹⁴ Contreras, R. & Eguía, J. (2016). *Gamifi cacion en aulas universitarias*.

Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.

¹⁵ Foncubierta José Manuel; Rodríguez.Chema (2014) *Didáctica de la gamificación en la clase de español* Editorial Edinumen

- Favorece la asimilación de contenidos.
- Ayuda a generar un desarrollo y adquisición de habilidades
- El compromiso e implicación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Cubre los deseos de las personas de recompensa y logro

Básicamente, la gamificación intenta satisfacer las necesidades humanas secundarias tales como: el reconocimiento, la recompensa, el logro, la competencia, la colaboración, la autosuperación. Para ello, utiliza distintos elementos, estos elementos crearán las experiencias de los jugadores.

Elementos¹⁶ de la gamificación:

Los tres elementos son las dinámicas, las mecánicas y los componentes, y se pueden observar en la estructura piramidal. Figura 1.

El elemento de las Dinámicas

Se refiere a los aspectos más generales que hacen al juego y se dirigen al objetivo específico que se quiere alcanzar, en otras palabras son el concepto y la estructura implícita del juego



Figura 1. Werbach, K. and Hunter, D. (2012).

¹⁶ Werbach, K. and Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.

Las **dinámicas** entran en contacto directo con la respuesta emocional de los jugadores y su interacción con el sistema de juego. Serán las emociones de la audiencia las que favorecerán el aprendizaje y es un factor a tener en cuenta si queremos tener éxito. Es importante realizar una profunda reflexión sobre el elemento emocional, averiguar qué tipo de motivación es la mejor para los participantes. Se podría relacionar con el género del juego. Forman parte de las dinámicas del juego, las restricciones o límites, la trama o narrativa, el tipo de relación que se va a fomentar (cooperativa/competitiva), las sensaciones o emociones que queremos despertar en el usuario (confianza, entusiasmo, etc.) y la progresión.

Dinámicas	Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad
	Narración	Una historia continuada es la base del proceso de aprendizaje
	Progresión	Evolución y desarrollo del jugador/alumno
	Relaciones	Interacciones sociales, compañerismos, estatus, altruismo
	Restricciones	Limitaciones o componentes forzados.

Figura 2. Muestra de dinámicas, mecánicas y componentes. Werbach y Hunter (2012)

Las **mecánicas** son las nociones que encontramos en un reglamento y que los jugadores tienen en cuenta para realizar la actividad. Son los procesos que estimulan el desarrollo del juego y que especifican los componentes particulares del juego, a nivel de representación de datos y algoritmos. Las más comunes son los desafíos, el feedback, la competición, las recompensas, los turnos, los intercambios de roles y la cooperación.

Otros autores como Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek¹⁷ (2004) entienden las mecánicas como las acciones, comportamientos y control dado al jugador en el contexto del juego. Para Andrezej Marczewski¹⁸ (2015) las mecánicas crean patrones de comportamiento que se repiten, son los ladrillos experienciales del juego.

Las mecánicas se pueden diferenciar en tres tipos:

Mecánicas sobre el comportamiento: Se centran en el comportamiento y la psicología humana.

¹⁷ Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek.(2004). MDA: un enfoque formal al diseño y la investigación de juegos. http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=103

¹⁸ Marczewski, A. (2014). Six user types for gamification design. Recuperado de: <http://www.gamified.uk/user-types/>

Mecánicas de retroalimentación: Se relaciona con el ciclo de retroalimentación en la mecánica del juego, es decir, lo que nos hace continuar con el juego.

Mecánicas de progresión: Se trata de acumulación de habilidades, bonos y características a lo largo de la partida.

Mecánicas	Colaboración	Trabajar juntos para conseguir un objetivo
	Competición	Unos ganan y otros pierden. También contra uno mismo
	Desafíos	Tareas que implican esfuerzo, que supongan un reto
	Recompensas	Beneficios por logros
	Retroalimentación	Cómo lo estamos haciendo
	Suerte	El azar influye
	Transacciones	Comercio entre jugadores, directamente o con intermediarios
	Turnos	Participación secuencial, equitativa y alternativa

Figura 3. Muestra de dinámicas, mecánicas y componentes. Werbach y Hunter (2012)

Los **componentes estéticos (de diseño)** son las herramientas que nos permiten llevar a cabo los elementos de las dinámicas y mecánicas. Entre estos componentes se encuentran; los avatares, las insignias, los puntos, las colecciones, los rankings, los niveles, los equipos, bienes virtuales, los combates, los contenidos que hay que desbloquear, los regalos, los tablas de clasificación, los test, los gráficos sociales, etc. Hay unos componentes más populares que otros, siendo los principales los puntos, las insignias y las tablas de clasificación ó PBLs (Points, achievement Badges & Leader boards) (Werbach, 2012).

Los elementos no son el juego en sí, lo que hace al juego es cómo estos elementos se entrelazan para conseguir que los jugadores se diviertan y aprendan.

A continuación se describen algunos ejemplos de los elementos de las dinámicas, mecánicas y componentes de diseño¹⁹.

¹⁹ Werbach, K. and Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.

Componentes	Avatar	Representación visual del jugador
	Colecciones	Elementos que pueden acumularse
	Combate	Batalla definida
	Desbloqueo de contenidos	Nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos
	Equipos	Trabajo en grupo con un objetivo común
	Gráficas sociales	Representan la red social del jugador dentro de la actividad
	Huevos de Pascua	Elementos escondidos que deben buscarse
	Insignias	Representación visual de los logros
	Límites de tiempo	Competir contra el tiempo y con uno mismo
	Misiones	Desafíos predeterminados con objetivos y recompensas
	Niveles	Diferentes estadios de progresión y/o dificultad
	Puntos	Recompensas que representan la progresión
	Clasificaciones y barras de progreso	Representación gráfica de la progresión y logros
	Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros
Tutoriales	Familiarizarse con el juego, adquisición de normas y estrategias	

Figura 4. Muestras de dinámicas, mecánicas y componentes. Werbach y Hunter (2012)

Además de estos elementos propios de la gamificación, se deben tener en cuenta tres factores²⁰ para elegir o hacer una actividad gamificada.

El primero de ellos es el *perfil de los jugadores*. Es imprescindible tener en cuenta las características específicas como jugadores para desarrollar las actividades. (Figura 5), tales como²¹:

- Jugadores (players): los motiva las recompensas y el reconocimiento.
- Triunfadores (achievers): los motiva el dominio y los retos, buscan el máximo nivel en lo que hacen, quieren mejorar siempre.

²⁰ González González, C., (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. <https://www.researchgate.net/publication/334519680>

²¹ Marczewski, Andrzej, (2013). Gamification: a simple introduction & a bit more. <https://www.gamified.uk/user-types/>

- Socializadores (socialisers): se motivan por la afinidad hacia los demás, desean entablar relaciones sociales e interactuar con otras personas.
- Filántropos (philanthropists): necesitan un propósito y significado en lo que hacen, es altruista, necesitan complacer a los demás, no los motivan las recompensas, su motivación principal es ayudar al otro o a una causa.
- Espíritus Libre (free spirit): su motivación principal es la autonomía, poder crear y explorar libremente.
- Disruptores (disruptive): los motiva el cambio, la perturbación del sistema, ya sea de forma positiva o negativa, y pueden hacerlo solos o con otros.



Figura 5. Perfiles de jugador. Marczewski A. (2013)

Otra clasificación hecha por Richard Bartle (1996)²², figura 6 que clasifica el perfil de los jugadores según la personalidad y los comportamientos que muestran:

- **Asesinos:** Su principal motivación es la de ganar y conseguir obtener el primer puesto de la clasificación, buscan competir con otros jugadores. Para ellos ganar no es suficiente, necesitan ser los mejores y conseguir el primer puesto en la tabla de clasificación. Los motiva los rankings y las tablas de clasificación.
- **Triunfadores:** Es un tipo de jugador aventurero y se mueven motivados por un afán de superación personal para ir subiendo niveles desbloqueando contenidos descubriendo nuevos escenarios, plataformas o niveles y superar los objetivos marcados en el juego. Son activos en el juego pero no necesariamente con otros participantes. Su objetivo principal es quedar primero. Su grado de competitividad se basa en adquirir más que los demás, pero en menor grado que el tipo asesino.
- **Sociables:** Su motivación es de tipo social por encima de la misma estrategia del juego, juegan para relacionarse con otros jugadores, para ellos jugar es compartir ideas, experiencias y crear una red de contactos o amigos. . Buscan socializar, compartir y reflexionar con otros participantes. Les interesa el crear comunidades. La inmensa mayoría de los jugadores son del tipo sociable. Se complacen uniéndose a los demás para alcanzar logros que por sí mismos no conseguirían.
- **Exploradores:** les gusta explorar el juego, descubrir nuevas cosas. . Le atraen los retos complejos mediante los cuales pueda superar los diferentes niveles del juego. Su motivación es la auto superación. No se deja vencer ante las tareas repetitivas siempre que en algún momento desbloqueen un área nueva del juego. Para ellos, el descubrimiento es el premio.

²² Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*. Journal of MUD research,



Figura 6. Perfil de los jugadores. Bartle (1996)

El segundo de los factores es la **motivación** a los docentes les interesa que sus alumnos adquieran motivación para aprender. Para Schunk²³ (2012) la *motivación* se define como el proceso mediante el cual se incitan y mantienen las actividades dirigidas a metas. Las acciones motivadas incluyen opciones de tareas, esfuerzo (físico y mental), perseverancia y logro.

Según López Ardao C.²⁴ (2018) cabe señalar dos tipos de motivación la intrínseca y la extrínseca:

- La motivación intrínseca es la que nos impulsa a hacer cosas por el simple gusto de hacerlas, por satisfacción personal, y sin necesidad de un refuerzo, es decir, la propia ejecución de la tarea es una recompensa.
- La motivación extrínseca se da cuando lo que nos lleva a realizar una acción es algo externo a nosotros, puede ser positivo o negativo. En gamificación sería las recompensas externas (calificaciones, medallas, premios, etc.). Los motivos que impulsan a la persona a realizar la acción son premios o recompensas externas. El interés no está en realizar la acción, sino en el beneficio a corto, medio o largo plazo. El refuerzo y el castigo son las técnicas más usadas para motivar El

²³ Schunk ,Dale H. (2012). *Teorías del aprendizaje*. México Ed. Pearson Educación

²⁴ López Ardao C. (2018). La motivación, elemento clave en un aula gamificada.

<https://www.theflippedclassroom.es/motivacion-ramp-saps/#>

último factor a tener en cuenta es el **componente social** del juego, es decir, el relacionarse con otras personas con las que se pueda competir, colaborar y comparar logros. Así, los objetivos pueden ser competitivos o colaborativos. Por ello, en juegos de equipo deben ser considerados por separado las mecánicas que influyen en el equipo (proyectos, puntuaciones de grupo, etc.), de las mecánicas que solo se aplican al individuo (motivación, el refuerzo positivo, etc.).

Pautas para la gamificación

Por otra parte, es bueno seguir algunas pautas para la gamificación en el aula, como las siguientes²⁵:

- Experimentación repetida: se debe permitir que el estudiante-jugador pueda realizar repeticiones de la actividad para alcanzar una meta.
- Inclusión de ciclos de retroalimentación rápida: proporcionar información inmediata que ayude a los estudiantes a mejorar su estrategia y tener una mejor oportunidad de éxito en el siguiente intento.
- Adaptación de las tareas a los niveles de habilidad: los buenos juegos ayudan a los jugadores a estimar de manera realista sus posibilidades de éxito, los diferentes niveles con objetivos adaptados a las habilidades de los estudiantes permiten mejorar su motivación.
- Intensificación progresiva de la dificultad de las tareas: ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades y suponen nuevos retos.
- División de tareas complejas en tareas más cortas y simples: esto permite a los estudiantes a hacer frente a la complejidad de la tarea.
- Diseño de diferentes rutas hacia el éxito: la planificación de diferentes formas de alcanzar los objetivos, como forma de personalización de las actividades.
- Incorporación de recompensas y actividades de reconocimiento social: ser recompensado y valorado promueve el estatus social de los estudiantes.

²⁵ Area Moreira, M., & González, C. S. G. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Education Siglo XXI*, 33(3 Noviembr3), 15-38.

A continuación se presentan algunos ejemplos de programas para gamificar el aula

- Kahoot!: es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.
- Class craft: Es una plataforma atractiva, con distintos personajes (magos, sanadores, guerreros). El objetivo es crear misiones en donde los equipos deben ir superando retos colaborativamente para adquirir puntos y oro.
- Khan Academy: es una plataforma sin fines de lucro Tiene como propósito proporcionar una educación gratuita de nivel mundial para cualquier persona, en cualquier lugar. Dirigidos a escolares de enseñanza primaria y secundaria sobre matemáticas, biología, química, física, computación, humanidades, economía, finanzas e historia. Además de vídeos instructivos, también ofrece ejercicios de práctica y un panel de aprendizaje personalizado.
- Edmodo Gamificación es una plataforma tecnológica, social, educativa y gratuita que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging, creado para un uso específico en educación media superior. Permite asignar insignias, crear retos y ejercicios a individuos o grupos.
- Cerebriti: es una plataforma que ofrece a los estudiantes y docentes puedan crear sus propios juegos educativos al mismo tiempo que pueden jugar con otras creaciones de otros participantes y poner a prueba los conocimientos.
- Classdojo: Es una plataforma gamificada que ayuda a los maestros a mejorar el comportamiento de sus alumnos en clase. Genera de forma automática reportes e información sobre el comportamiento, que puede ser compartido con padres y estudiantes.
- Quizizz: es una plataforma que permite crear cuestionarios online y que los estudiantes puedan responder de tres maneras distintas: En un juego en directo, o como tarea en casa.
- Word Wall: es una herramienta que sirve para crear juegos de concurso entre otros, puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles.
- Genially: es una herramienta que permite generar material visual y audiovisual personalizado, se puede crear contenidos interactivos como presentaciones e infografía.

- Powtoon: es una herramienta virtual que permite crear videos para presentaciones en YouTube.
- Padlet: es plataforma digital que ofrece una pizarra colaborativa virtual en la que profesor y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo, dentro de un mismo entorno.

Capítulo III:

Proyectos Organizacionales²⁶, orientación Economía y Administración

Se elige la materia proyectos organizacionales dentro de la Escuela Secundaria orientada en Economía y Administración, debido a que esta materia tiene como fin lograr que los estudiantes tengan un lugar para integrar sus conocimientos e intereses en un proyecto propio. Se espera del docente que fomente aprendizajes en los estudiantes que logren formar con autonomía y perspectiva de futuro.

Los estudiantes deberán elegir para desarrollar entre dos tipos de proyectos:

- Proyectos orientados a la producción de ganancias: el desarrollo de un micro emprendimiento
- Proyectos sin fines de lucro: desarrollo de proyectos sociales, culturales, integración en actividades sociales ya existentes, entre otros

Además, esta materia permite que los estudiantes vinculen los saberes de materias de la Orientación en Economía y Administración cursadas anteriormente por ejemplo:

- El tipo de organización a desarrollar y la denominación de la firma, son aspectos que se vinculan con Teoría de las Organizaciones.
- Las formas jurídicas de las organizaciones: constitución de la organización, integrantes, tipo de sociedad y contrato de constitución, se relacionan con la materia Derecho.
- Plan de trabajo: diseño del producto o servicios, estudio de mercado, registro de necesidades no satisfechas, evaluación de posibilidades, búsqueda de asesoramiento y capacitación, análisis y distribución de roles, cronograma del período de realización, establecimiento de la inversión, impacto en el entorno. Para ello, se puede recurrir al asesoramiento de Teoría de las Organizaciones y Gestión Organizacional.
- Organización de la presentación de productos o servicios, comercialización, informes contables y balance. Aspectos abordados en la materia Sistemas de información contables.

La materia se presenta en 4 bloques

26

http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/consejogeneral/disenioscurriculares/secundaria/sexta/orientadas/economia/proyectos_organizacionales.pdf

Bloque 1: Aquí se estudia el contexto local y regional como marco para la elaboración de proyectos.

Se comienza definiendo qué es un proyecto, cuales son los diferentes tipos de proyectos, organizaciones con y sin fines de lucro. Se elaboran y se aplican de instrumentos y técnicas de recolección de datos. Se desarrolla una investigación orientada a la obtención de información que guíe la formulación de proyectos sociales y/o productivos: identificación y selección de oportunidades sociales, académicas, productivas, laborales y comerciales del entorno. Se Sistematizan y analizan los datos.

Bloque 2: Se identifica y fundamenta la problemática que da origen al proyecto.

Se Detectan y formulan las problemáticas, de acuerdo a los datos relevados, que pueden dar origen a proyectos sociales y/o productivos. Se seleccionan del tipo de proyectos a realizar de acuerdo a las posibilidades e intereses de los estudiantes. Se Construye un marco teórico que permita evaluar la pertinencia, factibilidad e impacto de los proyectos en relación al límite temporal y espacial del mismo

En el bloque 3 se estudia la formulación y ejecución del proyecto. Sus componentes básicos: diagnóstico, propósitos, objetivos, metas, acciones, responsables y plazos. Formulación de los componentes de acuerdo a la especificidad del tipo de proyecto a abordar. Planificación estratégica. Previsión de recursos y posibles fuentes de financiamiento. Reconocimiento. Distribución de roles y tareas. Organización y puesta en marcha del proyecto. Análisis de las variables no controlables que pueden influir en el desarrollo del proyecto. Generación de alternativas ante las posibles eventualidades.

Bloque 4: La evaluación del proyecto

Qué, cómo, cuándo y para qué evaluar. Concepto de evaluación para la toma de decisiones y el control de las acciones. Evaluación periódica del alcance de las metas y objetivos. Formulación de criterios y selección de métodos de evaluación según los propósitos del proyecto: criterios de orden económico-financiero si se trata de proyectos productivos y criterios de evaluación de impacto social en el caso de proyectos sin fines de lucro.

En cuanto a los objetivos de la materia se pueden mencionar dos tipos uno en cuanto a la enseñanza del docente y el otro en cuanto al aprendizaje en los estudiantes.

Objetivos de enseñanza:

Se espera que el docente planifique estrategias de enseñanza considerando los objetivos que se mencionan a continuación.

- Guiar los procesos de investigación acerca del contexto en el que se insertará el proyecto organizacional a desarrollar por los estudiantes.
- Promover la reflexión y discusión al interior de los grupos respecto a la distribución de tareas y roles que permitan la organización en equipos de forma consensuada y el trabajo por afinidad o complementariedad; considerando los marcos teóricos propuestos en las materias vistas anteriormente.
- Orientar instancias de intercambio grupal a fin de identificar las diferentes dimensiones que se articulan en la elaboración y puesta en marcha de un proyecto, así como reconocer posibles obstáculos y potencialidades que éstas suponen a partir de las discusiones y la bibliografía específica trabajada.
- Generar debates que contribuyan a la reflexión acerca de las dificultades y la búsqueda de soluciones originales, aportando marcos teóricos.
- Orientar la construcción de instrumentos adecuados para la recolección de información relevante a los fines del proyecto.
- Garantizar instancias en las que los propios estudiantes evalúen el proceso y se apropien del procedimiento de elaboración y desarrollo de proyectos, desde un enfoque organizacional.
- Incorporar, con distintos grados de complejidad, el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Conectividad en las distintas etapas del proyecto.

Objetivos de aprendizaje

A continuación se detallan una serie de objetivos de aprendizaje a ser alcanzados por los estudiantes, vinculados al propósito de la materia y a los objetivos de la enseñanza.

- Analizar el contexto regional y local identificando posibles problemáticas que pueden dar origen a proyectos productivos o de desarrollo socio-cultural.
- Elegir el tipo de proyecto a realizar según las problemáticas detectadas y los propios intereses.
- Definir los propósitos que perseguirá el proyecto y el tipo de organización que requerirá su puesta en marcha, teniendo en cuenta los contenidos teóricos abordados en las distintas materias de la formación orientada.
- Elaborar el proyecto grupalmente.

- Analizar la viabilidad del proyecto a partir del análisis del contexto, de las capacidades e intereses de los integrantes del grupo y de los recursos necesarios.
- Identificar y asumir roles, reflexionando acerca de los mismos en función a la implementación del proyecto y su desarrollo a partir de los marcos teóricos trabajados en años anteriores.
- Llevar a cabo las tareas que le competen en relación con el rol asumido en la organización, tomando como base los diferentes planteos teóricos acerca del control y la gestión organizacional.
- Evaluar los procesos y resultados analizando críticamente cada uno de los pasos realizados.
- Replantear estrategias y caminos a seguir ante dificultades presentadas, considerando los marcos de acción teóricos y los que provienen de las experiencias de sus pares.
- Comunicar los distintos procesos y sus resultados utilizando diversos formatos en relación a los destinatarios

Orientaciones didácticas

Al plantear el desarrollo de un proyecto escolar, uno de los principales aspectos a considerar es el lugar que ocuparán docentes y estudiantes. El docente se deberá posicionar como consejero de una organización transitoria, que se ha formado con un fin mixto: por un lado, alcanzar los objetivos propuestos para la promoción de la materia; y por otro, la realización de proyectos que exceden el fin escolar.

Para abordar esta tarea de gran complejidad es posible identificar cuestiones centrales que deberán estar presentes en la planificación del docente.

- El conocimiento de la realidad sobre la que se quiere operar, a fin de construir un diagnóstico que sienta las bases para la discusión y el análisis; en función de ello surgirán distintas alternativas que se traducirán en proyectos.
- La investigación de un área determinada: sus recursos y posibilidades de desarrollo; la definición de demandas, características y necesidades que permitan pensar proyectos, evaluar su posible impacto y ponerlos en marcha.
- El relevamiento de datos cuantitativos y cualitativos y la selección de problemáticas de interés que permitan a los estudiantes realizar una propuesta de

proyecto, analizando críticamente las posibilidades que existen en el lugar donde viven y sus propias capacidades y recursos.

- La interrelación permanente con los contenidos correspondientes a las distintas materias de la formación orientada, de modo tal que los estudiantes puedan dar razones teóricas en las distintas etapas del proceso, evaluando la práctica desde los conocimientos adquiridos.
- La elección grupal, por parte de los estudiantes, de uno o varios tipos de proyectos de carácter anual, de acuerdo a sus necesidades e intereses. En tal sentido, podrá tratarse de un micro emprendimiento, un proyecto productivo; pero también propuestas que tengan relación con el desarrollo local, la organización de una asociación, propósitos socio-comunitarios, el mejoramiento de alguna organización ya existente; es decir, los proyectos pueden estar enfocados a la producción de bienes materiales, de servicios o a la satisfacción de necesidades de desarrollo socio-cultural.
- La elaboración del proyecto; pensarlo, diseñarlo, ejecutarlo y evaluarlo; requiere de una serie de acciones organizadas; el docente debe propender a que los propios estudiantes gestionen la propuesta desde su origen, él guiará los pasos a seguir, aportando elementos de análisis y generando instancias de evaluación continua de las acciones, de sus logros y dificultades.

De esta forma, el docente deberá promover la participación y autogestión de los estudiantes; brindar la posibilidad de que transiten por las múltiples fases específicas que requiere llevar adelante un proyecto y fomentar la comunicación entre los alumnos. Los estudiantes deberán definir en qué marco organizacional quieren desarrollar sus proyectos.

Cada una de las propuestas debe analizarse considerando factores de orden económico-financiero, técnico, social, institucional y ambiental, que permitan evaluar su factibilidad. Esto permitirá planificar las acciones futuras y la organización del proyecto.

Para la organización y puesta en marcha de los proyectos, los estudiantes deberán tener en cuenta los aspectos tecnológicos, legales, económicos, organizacionales y administrativos trabajados en otras materias de la orientación; realizar un cronograma de acciones donde se determinen plazos y responsables; y elaborar, de forma simultánea, el presupuesto de los recursos materiales/financieros, así como el análisis de las posibles acciones para obtenerlos.

Además, se deben distribuir los roles, dado que se trata de establecer las tareas en que cada participante del proyecto tomará especial responsabilidad. Es conveniente advertir que la división de tareas se puede realizar a partir de las características personales de los integrantes del grupo, sus capacidades y gustos, respetando, preferentemente, la libre elección a fin de promover que la ejecución del proyecto sea un proceso de aprendizaje ameno.

Para distribuir las tareas, según las características del proyecto que se inicia, se puede plantear a los alumnos, entre otros, los siguientes interrogantes: ¿habrá jerarquías de autoridad en el grupo?; ¿cada persona tendrá tareas específicas durante todo el proyecto o rotarán?; ¿cuáles serán los compromisos que cada uno de los integrantes del grupo?; ¿quiénes llevarán el control económico-financiero de la organización?; ¿quién o quiénes serán los encargados de realizar informes periódicos de evaluación de logros?

Por otra parte, durante la ejecución de las tareas se establecerá un plan de evaluación para cada etapa; esto permitirá establecer el logro de los objetivos propuestos y reencausar las acciones que se consideren necesarias. Como todas las etapas del proyecto, esta también estará a cargo de los propios estudiantes.

En la propuesta de esta materia, en la que predomina el rol protagónico de los estudiantes, la intervención pedagógica tenderá a promover el aprendizaje colaborativo y la autogestión. La guía del docente deberá fomentar la adquisición de un fuerte compromiso de los estudiantes en cada una de las etapas: investigación, planeamiento, ejecución y evaluación de los proyectos.

Orientaciones para la evaluación

Evaluar el desempeño de los estudiantes en el desarrollo de un proyecto, supone clarificar adecuadamente los criterios de evaluación, a fin de considerar la consecución de objetivos propuestos para la materia.

En tal sentido, los docentes deberán considerar los siguientes criterios:

- el proceso de trabajo grupal: la elección, planificación, ejecución y evaluación del proyecto como instancias de construcción colectiva;
- la participación en la búsqueda de datos y la generación de información necesaria para identificar necesidades y pensar los proyectos;
- el grado de responsabilidad y compromiso que se evidencia a través de las acciones que cada estudiante realiza;

- la integración y aplicación de contenidos desarrollados en otras materias de la orientación.

Las formas en las que se evalúa se constituyen, a su vez, en contenidos del aprendizaje, por lo que es posible afirmar que las mismas deben ser elegidas de modo tal que respeten la propuesta y enfoque de la materia, en la que se propone la integración entre teoría y práctica. Por lo tanto, es deseable incorporar instrumentos y técnicas que faciliten la evaluación grupal e individual de los procesos llevados a cabo en las distintas etapas del proyecto, así como de sus resultados finales.

Para evaluar se sugieren algunas posibles como; informes de avance e informe final; portfolio; ejercicios individuales y/o grupales que requieran la aplicación de contenidos específicos para la resolución de problemáticas; construcción de blogs, páginas web, presentaciones audiovisuales con distintos objetivos: difundir, comunicar, convocar, etcétera; muestra final anual.

Las distintas instancias de evaluación que el docente proponga, deberán permitir a los estudiantes tomar decisiones con respecto a las líneas de acción a seguir a partir de los resultados.

Asimismo, es altamente positivo que los estudiantes evalúen las tareas realizadas y los resultados de las mismas. Para ello deberán analizar las variables facilitadoras y los obstáculos que incidieron en el nivel logros; ponderar el impacto del proyecto en relación al problema que le dio origen; así como explicitar los criterios adoptados para la evaluación del proyecto. Es recomendable que el docente solicite informes de avances sobre el desarrollo del proyecto, que podrán ser de resolución individual y otros de elaboración grupal. Por último, la presentación de un informe final permitirá al docente realizar una evaluación individual y grupal del logro de los objetivos de enseñanza y de aprendizaje de la materia.

Capítulo IV:

Trabajo de campo

El objetivo de esta investigación es comprobar si la gamificación se puede aplicar a la materia Proyectos organizacionales.

Para cumplir este propósito se llevó a cabo un trabajo de campo basado en una metodología cualitativa en este caso la entrevista.

La entrevista²⁷, es un evento conversacional, es decir un proceso dinámico de comunicación interpersonal, en el cual dos o más personas conversan para tratar un asunto. Las entrevistas profesionales mantienen esa naturaleza, pero su fin es “distinto del simple placer de conversar”.

En este caso se entrevistan a dos profesores que actualmente están ejerciendo la docencia y están en la materia Proyectos Organizacionales.

En este caso los docentes A y B dan las mismas materias en secundaria, Teoría de las Organizaciones 4to año, Economía Política 5to año y Proyectos Organizacionales 6to año.

En el 2020 cuando comenzó la pandemia ambos profesores coincidieron en que la Educación en su conjunto no está preparada para la Educación Virtual, es una oferta académica lejana a la realidad de las escuelas públicas y privadas subvencionadas.

El proceso de adaptación a la virtualidad para los alumnos de ambas instituciones, en mayor o menor medida, todavía continúa en gran parte de los estudiantes, fue un cambio muy grande para ellos de usar tecnología para recrearse y socializar a usar tecnología para "las cosas de la escuela" de una día para el otro es un cambio que lleva tiempo, todavía hay resistencias, no hay conocimiento y preparación en la comunidad Educativa y sin mencionar a los excluidos tecnológicos, aquellos que no tienen acceso a dispositivos y al wifi.

Con respecto al conocimiento de herramientas informáticas para dar clases virtuales se puede destacar que el profesor A no poseía conocimiento hasta el 2020 donde de a poco se incluyó el método del classroom. En cuanto al profesor B se menciona que conocía herramientas informáticas para dar clases virtuales, es más el Classroom lo trabajaba desde el 2019, también solicitaba la entrega de las actividades por correo electrónico y en su blog personal.

²⁷ Ander.Egg, Ezequiel, “Aprender a investigar. Nociones básicas”2011, Ed. Brujas; Buenos Aires

EL profesor A, no realizó capacitaciones en virtualidad, ya que considera que es un tema para las nuevas generaciones de docentes. El profesor B estaba cursando la Licenciatura en educación secundaria cuando comenzó la Pandemia así que se encontraba en capacitación.

Referente a las herramientas informáticas que utilizan el profesor A mencionó el Classroom, Email, Zoom. El profesor B utiliza el Padlet, Documento compartido de Google, Instagram, YouTube, algún editor de vídeo, grupo de WhatsApp, stickers, Meet, además de los citados anteriormente, Classroom, Email, Zoom.

En relación al término gamificación el profesor A no conoce el tema y el profesor B menciona que lo buscó en Google a la definición mientras estábamos realizando la entrevista y le pareció muy interesante. “La virtualidad llegó para quedarse y esta modalidad es muy buena”.

Los métodos didácticos utilizados por el profesor A es el método clásico donde se expone un tema luego lo explica y consulta a los estudiantes si van entendiendo, tratando lograr al final de la clase que exista una crítica o pensamiento propio del estudiante.

El profesor B intenta mantener el vínculo escolar con los estudiantes a partir de lo que más les gusta. Me comenta que en este tiempo se enfocó en la utilización de Instagram y las posibilidades que tienen sus "historias" en cuanto a las herramientas, por ejemplo, se pueden realizar encuestas. Utiliza bastante YouTube como medio de reflexión acerca de un tema y solicita que también los estudiantes compartan material de YouTube. También que "expongan" sus producciones en algún formato digital (vídeo, flyer, podcast)

Capítulo V:**Conclusión:**

De acuerdo al trabajo de campo realizado se puede concluir que el método de enseñanza en la asignatura Proyectos Organizacionales depende claramente del docente que la enseñe, ya que en los casos presentados los profesores aplican diferentes métodos para la misma materia. El profesor debe decidir si utiliza o no recursos tecnológicos para la asignatura analizando el contexto enseñanza-aprendizaje basado en el alumnado y la institución.

Además en esta materia resulta viable la utilización de gamificación para el diseño, la evaluación y la exposición del proyecto, ya que el estudiante tiene un rol activo realizando actividades que delega el docente

Bibliografía

- Ander Egg, Ezequiel. (2007). *Introducción a la planificación estratégica*. Buenos Aires. Ed. Lumen.
- Nassir Sapag Chain, Reinaldo Sapag Chain. (1991). *Preparación y evaluación de proyectos*. México. Ed. McGraw Hill.
- Aguilar, María José. (2000). *Cómo elaborar un proyecto*. Buenos Aires. Ed. Lumen.
- Tobón C., Rottier N.; Manrique A. (1986). *La práctica profesional del trabajador social*. Buenos Aires. Ed. Hvmánitas.
- Ander Egg, E. y Aguilar, M.J. (2005). *Cómo elaborar un proyecto*. Buenos Aires. Ed. Lumen
- Córdoba Padilla M. (2011). *Formulación y Evaluación de Proyecto*. Colombia. Ecoe Ediciones
- Toro Díaz, J.F (2008) Formulación y Evaluación de Proyectos. *Revista Contribuciones a la Economía*, ISSN 1696-8360. <https://www.eumed.net/ce/2008b/jtd.htm>
- Tobón C., Rottier N.; Manrique A. (1986). *La práctica profesional del trabajador social*. Buenos Aires. Ed. Hvmánitas.
- Davini, María Cristina. (2015). *La formación en la práctica docente*. Buenos Aires. Paidós.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). Gamification: Toward a Definition. *Corporativo*, 9-15.
- Contreras, R. & Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Cook, W. (2013) Training Today: 5 Gamification Pitfalls. *Training Magazine*. Recuperado de: <http://www.trainingmag.com/content/training-today-5-gamification-pitfall>
- Fonocubierta J.M.; Rodríguez C.(2014) *Didáctica de la gamificación en la clase de español* Editorial Edinumen
- Hamari y Koivisto (2013) en su estudio Social Motivations to Use Gamification: An Empirical Study of Gamifying Exercise
- Contreras, R. & Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Werbach, K. and Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Hunicke Robin, LeBlanc Marc, Zubek Robert.(2004). MDA: un enfoque formal al diseño y la investigación de juegos. http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=103

Marczewski, A. (2014). Six user types for gamification design. Recuperado de:

<http://www.gamified.uk/user-types/>

Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*. Journal of MUD research,

Schunk ,Dale H. (2012). *Teorías del aprendizaje*. México Ed. Pearson Educación

López Ardao C. (2018). La motivación, elemento clave en un aula gamificada.

<https://www.theflippedclassroom.es/motivacion-ramp-saps/#>

Area Moreira, M., & González, C. S. G. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Education Siglo XXI*, 33(3 Noviembre3), 15-38.

http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/consejogeneral/disenioscurriculares/secundaria/sextorientadas/economia/proyectos_organizacionales.pdf

Ander.Egg, Ezequiel, “*Aprender a investigar. Nociones básicas*”2011, Ed. Brujas; Buenos Aires

Anexo:**Preguntas de las entrevistas:**

- 1- ¿Qué materias enseñas?
- 2- En el 2020 cuando comenzó la pandemia. ¿La Institución estaba preparada para dar clases virtuales?
- 3- ¿Cómo fue el proceso de adaptación de los alumnos?
- 4- ¿Conocía herramientas informáticas para dar clases virtuales?
- 5- ¿Tuvo capacitaciones en el 2020 en virtualidad?
- 6- Este comienzo de ciclo, ¿se sintió más preparado?
- 7- ¿Qué herramientas informáticas utiliza?
- 8- ¿conoce qué es la gamificación? En el caso de que vuelvan las clases presenciales, ¿la seguiría aplicando?¿ cómo?
- 9- ¿Qué métodos didácticos utiliza en sus clases?