

GRUDEN, Mónica Patricia mogruden@uade.edu.ar
RAMOS, Silvina Elida sramos@uade.edu.ar
CASTELNUOVO, Nicolás mcastelnuovo@uade.edu.ar

INSOD - Fundación UADE
Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas Projectuales

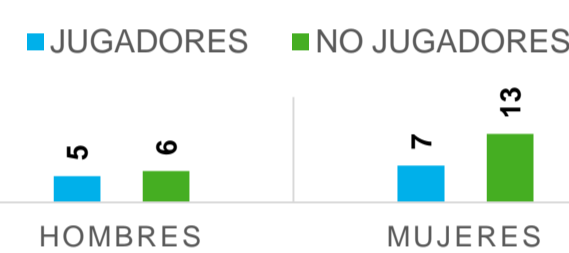
Problema / Pregunta de investigación

¿Cómo perciben alumnos y docentes la aplicación de videojuegos como estrategia didáctica?

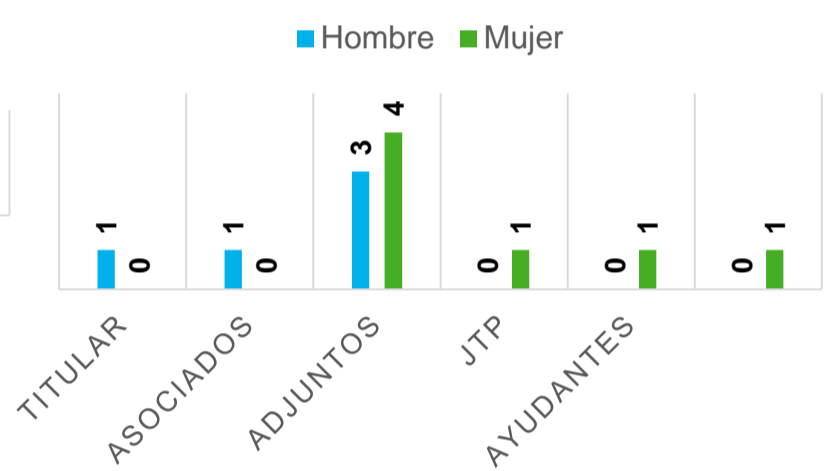
Aplicado en docentes y alumnos de primer año de administración en la Universidad Argentina de la Empresa 2016

Perfil de los docentes encuestados

PERFIL JUGADOR DOCENTE



JUGADORES SEGÚN CARGO Y SEXO



La mayoría de los docentes es no jugador/a. Sobre el total de 32 docentes encuestados, juegan 12.

Descripción general del proyecto

- **Observación no participante** en clases de primer año de la materia Administración Empresarial 1 en 2016.
- **Encuestas** a docentes y alumnos. Investigación cuantitativa en el reconocimiento de docentes y alumnos combinada con cualitativa para registrar opiniones, reacciones, motivación, etc.

CONTROLADO

- Actividad dentro de la Unidad referida a **Misión Visión Estrategia**.
- Cursos de la materia Administración empresarial 1.
- Consignas

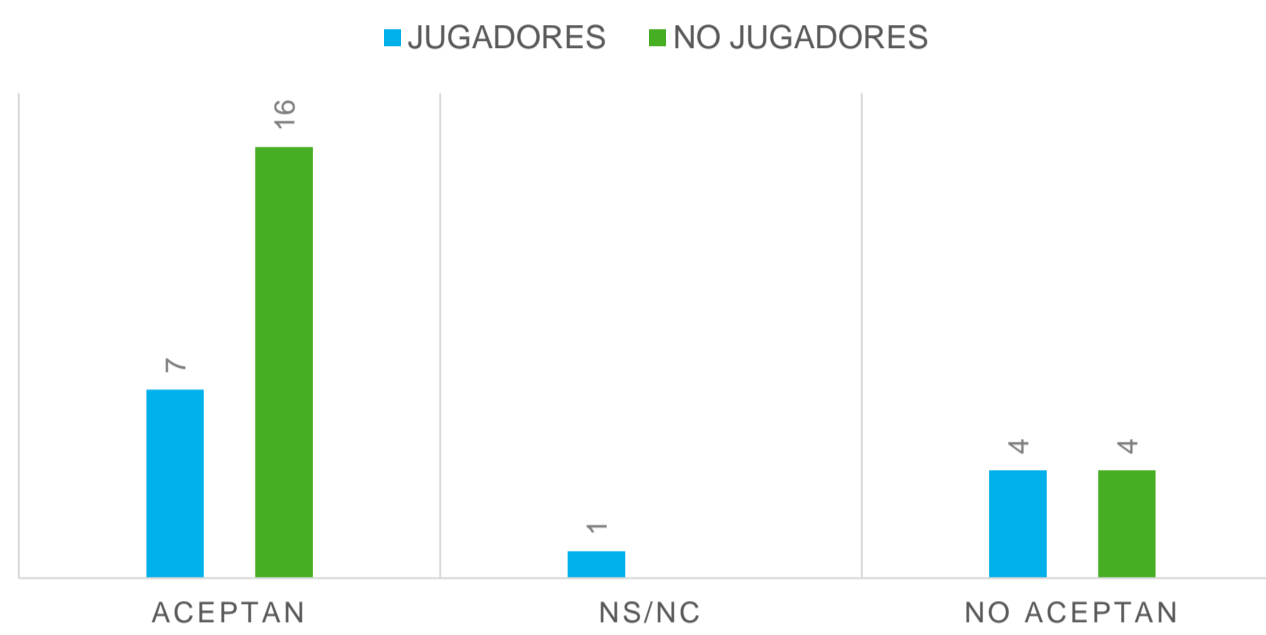
NO CONTROLADO

- **Elección voluntaria del juego.** Los alumnos pueden elegir el juego dentro de una lista.
- **Conformación voluntaria de grupos.**
- **Heterogeneidad** de alumnos.
- **Diversidad** en la experiencia en juegos

Hallazgos en docentes

En base a encuesta docente

PREDISPOSICIÓN DOCENTE A USAR VIDEOJUEGOS EN AULA



- **La mayoría de los docentes aceptaría el uso en aula, principalmente docentes mujeres y no jugadores.** El 72% de los docentes (23/32 encuestados) estarían de acuerdo con incorporar un videojuego como estrategia didáctica (14 mujeres – 9 hombres).
- **Hay una mayor predisposición a aceptar el juego en aula entre los docentes no-jugadores, que entre los jugadores.** De los 23 docentes que aceptan incorporar videojuegos, la mayoría (69.6%) no juega actualmente. Se tuvo buena predisposición de 16 docentes no jugadores (el 80%) que aceptaron incorporar videojuegos en el aula sobre un total de 20 no jugadores.
- **No todos los docentes jugadores lo usarían en sus clases.** De los 12 docentes jugadores, el 69,6% (7) aceptan incorporarlo como estrategia didáctica, 1 no indica, y 4 afirmaron que no lo usarían.

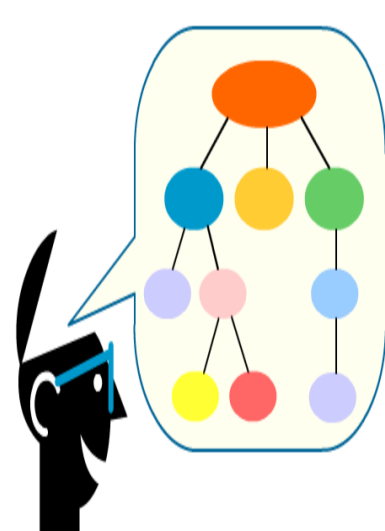
Juegos

Paso 1



Elegir el juego.
Jugar.

Paso 2



- Relacionar el juego con los temas de la unidad
- Funciones administrativas
- Habilidades
- Roles gerenciales

Paso 3



Exponer

Resultados en alumnos

Relación con el syllabus.
Powerpoint de alumnos

Misión, visión y objetivos

Clash of clans	Mc Donald's	Banished
<p>MISIÓN Formar ejércitos y mejorar la aldea.</p> <p>VISIÓN Unirse a un clan, que el clan mejore, crezca en miembros y gane guerras.</p> <p>OBJETIVO Tener la mejor aldea del juego, que sea invencible</p>	<p>MISIÓN Incrementar la satisfacción de los clientes y maximizar la ganancia de nuestros accionistas.</p> <p>VISIÓN Conformar un negocio socialmente responsable con la comunidad, adoptando posturas éticas y procurando la plena</p>	<p>MISIÓN Construir una ciudad que contenga todos los recursos necesarios para que sus habitantes puedan desarrollar sus actividades diarias y satisfacer sus necesidades</p> <p>VISIÓN Ocupar, explotar y</p>

Estrategia



- Una serie de jugadores avanzados emergieron en la práctica como **líderes informales** eligiendo el juego a utilizar en cada grupo.

En la observación no participante de la exposición de alumnos de ingeniería: **hubo entusiasmo general**. Se hizo un registro denso de las exposiciones, reacciones de los alumnos a la actividad, elecciones, errores y aciertos en la vinculación teórica y clima de la clase.

Conclusión

- La mayoría de los alumnos quisiera repetir la actividad.
- Los juegos de estrategia de guerra no motivan a todos los alumnos por igual.

Recomendaciones

- Habría que elegir un juego integrador y de temas afines que motive a todo el alumnado por ejemplo el Simcity.
- Propuesta: en lugar del rol pasivo, se puede analizar que el profesor prepare un desafío relacionado para el juego elegido con temas teóricos de la materia pero con el logro de resultados dentro del videojuego informando la actividad con dos semanas de anticipación.

