

Experiencia de gamificación en Contabilidad II

Silvina Lencisa
María Claudia Nicolás



UNC

Universidad
Nacional
de Córdoba

ISBN: 978-607-96854-3-0



Foro Internacional de Innovación Docente 2019

© La Red CESAL, 29 de diciembre de 2020
Prol. Reforma 1190 - 2812
Ciudad de México, 05349



Esta obra está bajo la licencia de Reconocimiento-No comercial – Sin trabajos derivados 4.0 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente, siempre que indique su autor y la cita bibliográfica; no la utilice para fines comerciales; y no haga con ella obra derivada.

Experiencia de gamificación en Contabilidad II

Lencisa, Silvina*
Nicolas, María Claudia*

Febrero, 2020

Resumen: La motivación del aprendizaje es una asignatura pendiente para aquellos docentes que observamos los cambios vertiginosos en los modos de aprender ocurridos en las últimas décadas y la necesidad de readecuar las estrategias de enseñanza a los mismos. El objetivo de este trabajo ha sido incorporar formas de evaluación del aprendizaje que involucren el juego y que admitan ser aplicadas en grupos numerosos de estudiantes atendiendo a la masividad que caracteriza a la universidad pública. Las actividades lúdicas se utilizaron en la evaluación diagnóstica de inicio de cursado y en controles de lectura previos a las clases prácticas. La metodología consistió en la utilización de una aplicación llamada Kahoot que permitió estructurar los juegos y obtener reportes de seguimiento del desempeño de los estudiantes en el mismo. Así mismo se realizaron encuestas valorativas de la experiencia de los estudiantes con buenos resultados. Se detectaron dificultades en la puesta en marcha del juego que sirvieron de feedback para futuras prácticas.

Palabras clave: Juego; masividad; enseñanza y aprendizaje; educación superior.

1. Introducción

Los procesos de enseñanza y aprendizaje que se producen a lo largo de la formación de los individuos en la sociedad actual se encuentran mediatizados por los recursos tecnológicos que van incluyendo los docentes en las aulas (Marín Díaz, 2017). El docente que incursiona en este tipo de innovaciones pretende, entre otros objetivos, mejorar la comprensión de los contenidos curriculares y motivar a los estudiantes en la apropiación de competencias digitales, informacionales y comunicacionales que demandan los tiempos actuales.

En nuestros comentarios de pasillo, entre docentes, coincidimos en afirmar que, en un mundo globalizado y colmado de recursos digitales que sobre estimulan a niños y jóvenes, la tarea de enseñar es un desafío que se observa con bastante preocupación y desconcierto. Los educadores estamos llamados a producir cambios que permitan motivar el aprendizaje de un destinatario cuyo perfil no responde a los modelos con los que se ha venido trabajando décadas atrás y que requiere de dinámicas atractivas y eficaces. Clérici (2012), afirma que el objetivo de la educación es crear situaciones de aprendizaje, donde aprender significa mucho más que la mera recepción de información; aprender demanda una participación activa, se aprende haciendo. Es necesario que la clase magistral expositiva ceda terreno a otros modos de aprender, como el juego.

En tal sentido, desde que pensamos en incorporar la actividad lúdica al aula, nos propusimos encontrar la manera de transformar las prácticas de enseñanza para intentar romper con una cultura, un tanto arraigada, en la que el proceso de enseñanza gira alrededor del protagonismo del

docente, dirigida a un estudiante pasivo a la espera de información elaborada, y, culmina, con una instancia de evaluación que repite la estructura del contenido presentado. Entendemos que tales prácticas no contribuyen a los objetivos habitualmente planteados de autonomía, formación de pensamiento crítico, entre otros. Por ello, y atento a la propuesta establecida en la guía provista por la Red de Innova Cesal, hemos tomado algunas pautas del Método de la Investigación-Acción para evaluar esta intervención y reflexionar acerca de los resultados obtenidos.

2. Contexto de la intervención

Respondiendo a la necesidad expuesta en el punto anterior, nos planteamos el desafío de incorporar juegos en el aula para la materia Contabilidad II en la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de Córdoba, dictada en el 4to. Semestre de las Carreras de Contador Público y de Licenciatura en Administración. Dicha asignatura trata sobre fundamentos de la disciplina contable, la misma contiene vocabulario específico y diferentes corrientes de pensamiento que hacen a la teoría contable. Es la 3er. materia relacionada a la disciplina luego de Introducción a la Contabilidad y Contabilidad I. La experiencia fue desarrollada por un grupo de docentes que conformamos la profesora adjunta a cargo del curso (clases teóricas) y la profesora asistente (clases prácticas) con el apoyo de una alumna y un profesional adscriptos a la división. Las clases se dictaron en el turno mañana, con una cantidad de 200 alumnos aproximadamente.

Todo cambio de estrategia de enseñanza implica un riesgo de fracaso considerando que estamos tomando algunas pautas del método Investigación-Acción y sólo podemos determinar si el desafío cumple con los objetivos una vez que se ha puesto en marcha. En un contexto de masividad de estudiantes, este tipo de proyectos requiere de una disponibilidad de recursos humanos y materiales, así como de una atención especial a los estudiantes cuando se está ejecutando. La lectura e interpretación de los reportes emitidos por las aplicaciones utilizadas demandan un esfuerzo adicional que se debe asumir además de todas las otras tareas de enseñanza, administrativas y operativas inherentes al rol docente.

3. Descripción de la intervención

Comenzamos a pensar en la forma de lograr participación, motivación e interés por los contenidos planteados y para ello, en el primer día de clases prácticas (2º del cursado) implementamos, a modo de juego, una Evaluación Diagnóstica en la forma de un cuestionario de autoevaluación, utilizando la app Kahoot. Esta dinámica nos permitiría, como docentes, conocer los saberes previos de los alumnos sobre la asignatura y reconocer las principales dificultades presentadas, para luego brindar apoyos adicionales en dicho sentido. A la vez, intentamos lograr que los estudiantes dimensionaran sus aprendizajes previos y retomaran su revisión como base para la construcción de los nuevos conocimientos.

La elección de Kahoot surgió luego de investigar diferentes apps con la ayuda de especialistas del área de Formación Docente y Producción Educativa (FyPE) de la facultad. Kahoot resultó ser la más apropiada, pues permite cargar diferentes tipos de preguntas como Verdadero o Falso y Opciones Múltiples (las cuales son presentadas en una pantalla en el aula) que son respondidas a través del teléfono celular del alumno de manera sencilla. El diseño admite incorporar imágenes para contribuir al proceso de asociación de conceptos. El juego se puede proponer de modo

individual o grupal, y posteriormente, obtener el seguimiento de los resultados de las evaluaciones por alumno (o grupo de alumnos) y por pregunta y generar un ranking de quienes respondieron más preguntas correctas en el menor tiempo. La app proporciona reportes sobre el desempeño y la dificultad ante algunas preguntas para ser consultados por los docentes y pueden descargarse en cualquier momento del proceso.

Trabajamos sobre las consignas o preguntas a través de las cuales inducimos un proceso de pensamiento más complejo que la simple reproducción de un concepto o una respuesta causa efecto por parte del estudiante. Previo a la puesta en marcha, se probó el funcionamiento del juego practicando con el equipo docente, para conocer el manejo del mismo, los tiempos demandados en la lectura y resolución de las preguntas o situaciones problemáticas y las dificultades que podían presentarse, por ejemplo tipología y tamaños de letra, redacción, etc.

La limitación que encontramos fue que el enunciado de la pregunta, así como las respuestas alternativas, debían expresarse en un número limitado de palabras, con lo cual debimos reformular los textos de tal manera que resultaran comprensibles, aún con una menor extensión. En tal sentido, vale destacar que en años anteriores la evaluación diagnóstica se tomó en soporte papel, se corrigió y se elaboró el informe de los resultados, todo ello manualmente. Esta nueva propuesta de implementación del juego a través de Kahoot, significó transformar la tarea manual a través de la tecnología, generando notables beneficios, ahorro de recursos y mayores posibilidades de análisis.

Continuando con el relato de la experiencia, el día previo y el mismo día de la implementación del juego, hicimos un recorrido controlando que los elementos necesarios (cañón, pantalla, computadora, señal de wifi, etc.) estuvieran disponibles y funcionaran correctamente. Contamos con la asistencia del equipo de adscriptos a la división y personal de FyPE que nos permitieron sentirnos más seguras y distribuir tareas que habitualmente hacemos solo los profesores, conectar la computadora, pasar las diapositivas, explicar escribiendo en el pizarrón, recorrer el aula bajando del estrado para acercarnos a los alumnos. Iniciada la primer clase planteamos un juego a modo de prueba para presentar la aplicación Kahoot antes de la autoevaluación. El mismo consistió en preguntas de actualidad, ilustradas con imágenes de los personajes del ambiente artístico involucrados, que provocaron gran sorpresa, en un ambiente distendido y con rasgos de humor; logrando la atención de todos los presentes en la clase.

Una vez que explicamos el juego, su objetivo y el premio resultante (alfajores para los ganadores de 1°, 2° y 3° puesto), comenzamos con el juego. Si bien, en esta oportunidad fue individual y cada estudiante debía marcar la respuesta correcta, se daban situaciones de consultas entre compañeros sentados a la par, para intercambiar ideas sobre el resultado correcto, lo cual estaba implícitamente permitido. La respuesta debía ser activada dentro de una cantidad de segundos previstos por los docentes, luego de los cuales el tablero quedaba inhabilitado. En ese momento la pantalla mostraba la respuesta correcta, y los participantes que mejor scoring obtuvieron en dicha respuesta; acto seguido aparecía en pantalla la escala de posiciones de participantes y las docentes explicamos el motivo de dicha respuesta y el motivo por el cual el resto eran incorrectas. Esta dinámica permitió generar un espacio de debate enriquecedor para ambas partes (docente/estudiante). Esta mecánica se siguió en cada una de las 10 preguntas. El juego demandó más tiempo del planificado. Al finalizar la última pregunta se expusieron en la pantalla los números de legajo de los alumnos de los primeros 3 puestos y se entregaron los premios haciendo pasar al frente a los ganadores, previo superar la prueba de timidez de dichos alumnos (resistencia a

exponerse ante sus compañeros). Se generó un espacio de reconocimiento de los logros de los nominados, con aplausos y risas.

Ese primer día se conectaron y respondieron 205 alumnos de un total de 220 presentes. Vale destacar que se les pidió que, a los fines del juego, se registraran con el número de legajo. La intención fue realizar un seguimiento del desempeño de los alumnos para, a posteriori, contar con datos que nos permitieran efectuar la evaluación de la intervención.

Cuando culminamos esa clase comentamos que nos proponíamos seguir implementando, en cada clase, un juego de 3 o 4 preguntas a modo de control de lectura previa, entendiendo que los alumnos intervienen de manera diferente cuando conocen el tema que se explicará, participando más activamente, realizando preguntas, brindando ejemplos, planteando alternativas, etc. El propósito, compartido en dicha oportunidad en la clase, fue alentarlos a la lectura de los contenidos sobre los que trabajaríamos en la próxima clase, remarcando que su participación mejoraría tanto en cantidad como en calidad. A su vez podrían plantearse interrogantes o dudas que serían resueltos en la clase. Para incrementar la motivación a la adhesión a esta estrategia implementamos una recompensa por la que se tomaría en cuenta al alumno que apareciera entre los 5 primeros puestos en 3 juegos consecutivos o discontinuos, previos a la primer evaluación parcial y se le asignaría un punto adicional en la calificación de la misma.

La experiencia del control de lectura se replicó en cada una de las clases prácticas, posteriores a la evaluación diagnóstica (total 5 clases) en algunas oportunidades al inicio, en otras al final de la misma. Las preguntas y situaciones problemáticas (4 o 5 por clase) eran elaboradas y revisadas por el equipo docente en forma previa a cada implementación de manera que implicaran distintos niveles de pensamiento para su resolución y el tiempo fuera el adecuado, además, según la preferencia de los alumnos, ese día la devolución de las respuestas correctas y explicación de los errores cometidos se realizaba luego de cada pregunta o todas al final del juego.

4. Métodos empleados para el seguimiento y observación del cambio

Como metodología para el seguimiento de la evaluación diagnóstica se planificó utilizar registros emitidos por la aplicación Kahoot, realizar una encuesta de google docs con preguntas a los estudiantes y registro de voces después del juego. También resultó de interés la encuesta que realiza la facultad al final del cursado donde los alumnos pueden señalar aspectos relevantes.

Los registros de la App resultaron interesantes ya que permitieron ver la cantidad de participantes conectados en cada implementación, lo que daría un indicio de la motivación que encontraron para el desafío. Dichos registros estuvieron referidos a Análisis de Respuestas correctas e incorrectas, los cuales permitieron establecer si los contenidos resultaron dificultosos en sí mismos o el problema fue de redacción o interpretación de la consigna planteada. Otro registro, Análisis del Tiempo insumido por cada alumno y Respuesta, si bien no indicó conocimiento nos dio indicios de la complejidad del pensamiento aplicado a su resolución, y junto a ello el Reporte de cantidad de respuestas en cada pregunta que pudo verse disminuida por los problemas de complejidad o dificultad en la comprensión ya mencionados.

Respecto a la Encuesta de Google Docs, se confeccionaron algunas preguntas sobre la extensión del juego, los contenidos incluidos en el mismo, si dichos contenidos los conocían de las

asignaturas anteriores. También se consultó sobre su preferencia entre una clase tradicional o a través de juego y sobre la utilidad de las explicaciones vertidas por los docentes durante el juego.

5. Resultados

A los fines de evaluar la intervención realizada se utilizaron distintas herramientas de captación de la experiencia del alumno.

A renglón seguido presentamos algunas tablas, gráficos y textos que expresan la percepción de los alumnos a lo largo del cursado de la asignatura. Algunas de estas expresiones responden a una mirada integral del curso por parte del estudiante, sin embargo, consideramos valioso incorporarlas. Ello se funda en el objetivo principal propuesto, producir cambios en los modos de enseñar fundamentalmente dirigidos a evitar la sensación, por parte del estudiante, de representar un mero número dentro de la institución y, motivarlo al aprendizaje mediante una participación activa en el proceso.

Del análisis realizado podemos observar que la cantidad de alumnos conectados disminuyó a lo largo del cursado, y que la primer clase se inició mediando un inconveniente administrativo en la inscripción y los alumnos fueron redistribuidos ese mismo día a otras divisiones, por lo que suponemos asistieron personas que luego no pertenecerían a nuestra división, asimismo la cantidad fue disminuyendo especialmente luego de la 1er evaluación parcial.

Atendiendo a los comentarios recibidos, la motivación no fue suficiente, por un lado, al implementar el mismo juego en todas las oportunidades el efecto sorpresa percibido en la 1er clase no pudo sostenerse en el tiempo. Por otro lado, al ver que en algunas clases no obtenían una posición satisfactoria en el ranking, perdieron la motivación a conectarse en la próxima. Cabe mencionar que para el 1º parcial una sola persona cumplió las condiciones para acceder al punto adicional de la evaluación prometido, pero el mismo no se presentó a rendir. En cuanto al 2º parcial, ninguno cumplió las condiciones para acceder a este beneficio.

5.1 Resultados respuestas Kahoot

En la Tabla 1 puede observarse la disminución de la cantidad de alumnos conectados. Vale aclarar que es habitual una disminución del número de alumnos asistentes a las clases (teóricas y prácticas) a medida que avanza el cursado de la asignatura. Para corroborar la relación entre asistentes y conectados debimos haber registrado la asistencia de alumnos en cada clase. Esta tarea no es usual en las cátedras de Contabilidad ya que la asistencia a clases no es obligatoria.

Tabla 1. Cantidad de alumnos que respondieron en cada clase

Clase	Experiencia	Cantidad de alumnos conectados
1°	Evaluación Diagnóstica	208
2°	Control de lectura	190
3°	Control de lectura	148
4°	Control de lectura	133
5°	Control de lectura 11/09	113
6°	Control de lectura post parcial 1°	68

A continuación, se muestran gráficos de los reportes de la Evaluación diagnóstica de la 1° clase que pudieron replicarse en cada oportunidad de control de lectura aplicado con las consideraciones a realizar por las circunstancias de cada clase.

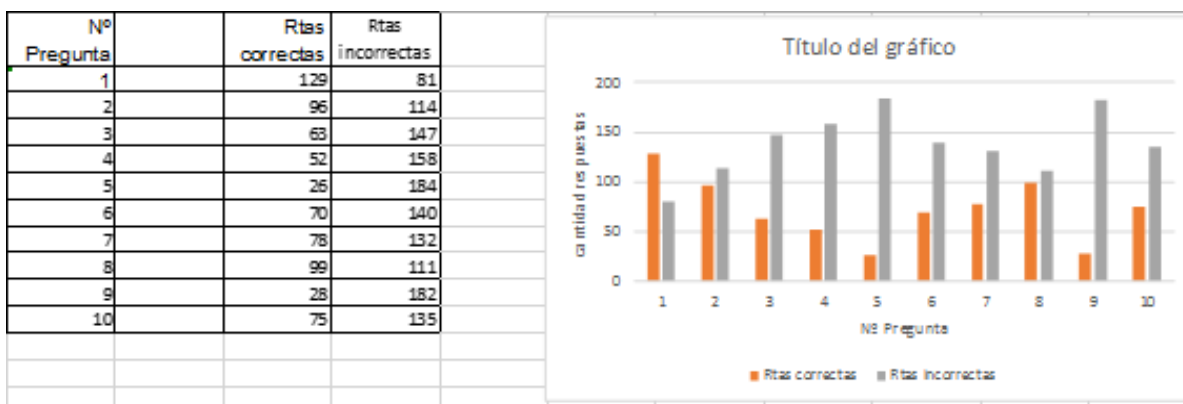
Gráfico 1. Cantidad de alumnos que respondieron correctamente



Puede observarse que, de calificarse de igual manera cada pregunta, de acuerdo a la escala utilizada en nuestra facultad por ordenanza 482/09, alrededor del 50% de los alumnos resultaría aprobado.

Al analizar las respuestas correctas e incorrectas podemos observar los temas que mayores dificultades presentan al momento de la evaluación y trabajar sobre los mismos durante el cursado para generar actividades participativas, como pueden ser los talleres, en los cuales también se pueden incorporar prácticas lúdicas.

Gráfico 2. Cantidad de respuestas correctas e incorrectas por pregunta realizada.

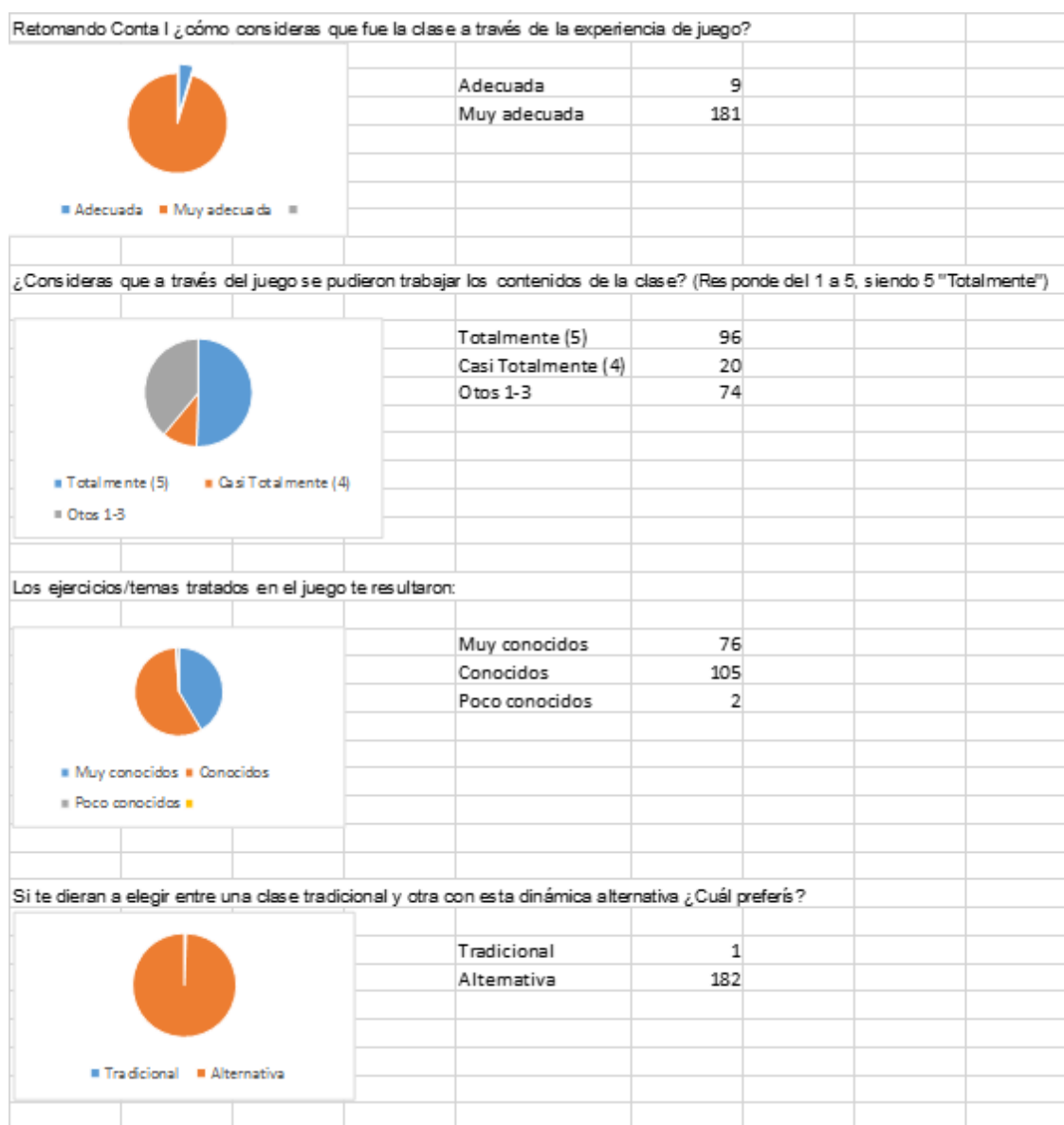


Las preguntas que menos respuestas correctas obtuvieron, la N° 5 (que solicitaba realizar un cálculo sobre Costo de Ventas), y la N° 9 (consultando la pertenencia de una cuenta a un componente patrimonial), pudimos detectar que son conceptos que resultan difíciles de comprender habitualmente: Costo de Ventas y Devengado.

5.2 Encuesta Google Docs

Con la colaboración de profesionales del área FyPE, elaboramos un cuestionario evaluativo de la satisfacción de los alumnos con relación al juego. El mismo fue subido al aula virtual para que tuvieran acceso la mayor parte de los estudiantes. Respondieron 191 asistentes a la evaluación diagnóstica. Algunas de las respuestas se muestran en el siguiente gráfico.

Gráfico 3. Muestra de resultados obtenidos en la encuesta de Google Docs



Algunas respuestas abiertas a esta encuesta se muestran en Anexo I al presente trabajo.

5.3 Registro de Voces después del juego

Realizamos este registro al darnos cuenta de que no habíamos confeccionado registro alguno durante la experiencia, entonces las personas integrantes de Fype que nos acompañaron, registraron lo que pensamos y sentimos profesoras y adscriptas luego de la implementación del juego en la evaluación diagnóstica de esa primera clase, conociendo sentires que no dejan de mezclarse con experiencias, creencias y saberes de personas que se desempeñan hace mucho tiempo como docentes de la asignatura y adscriptas, estudiante joven con su frescura y aporte

dado por la edad y la proximidad en su tiempo de cursado como así también proximidad a los estudiantes, y la otra adscripta profesional pero recientemente incorporada a esta asignatura, con nuevas ideas y renovadas energías.

5.4 Encuesta institucional realizada al final del cursado de la materia

La encuesta, realizada a través del sistema Guaraní, consulta sobre opiniones relacionadas con la materia y con los docentes. Al final existe un espacio en el que los estudiantes pueden expresarse, en forma escrita, sobre aspectos positivos y negativos observados en varios campos del desempeño docente (respuesta abierta).

En el Anexo I se detallan dichas expresiones y se puede observar que los estudiantes, en los aspectos positivos, destacan principalmente las cuestiones que hacen al vínculo profesor/alumnos. Puede apreciarse un alto grado de satisfacción por la modalidad de dictado de la materia que indicaría que la búsqueda de acercar los contenidos de un modo diferente a la manera tradicional de clase magistral es valorada por los estudiantes.

En cuanto a los aspectos negativos, las expresiones disminuyen considerablemente en cantidad, pero resultan valiosas para obtener un feedback sobre el cual desarrollar las futuras prácticas. En el Anexo I se muestra el comentario del alumno y seguidamente el comentario que hacemos las docentes en relación a su crítica.

6. Análisis

Una vez finalizado el cursado de la materia y evaluadas las intervenciones realizadas, coincidimos en afirmar que la experiencia ha sido por demás valiosa a pesar de no haberse cumplido algunas de las expectativas que nos planteamos.

Estamos convencidas de que cada cambio que nos hemos propuesto nos ha significado una oportunidad de aprendizaje excepcional.

En cuanto a los estudiantes, se los ubica como protagonistas de la clase, como actores de otros modos de enseñanza que los saca de la pasividad característica de la clase magistral, los sacude, los interpela y les permite probar su capacidad para adecuarse a los cambios.

En cuanto a los aspectos negativos observados podemos mencionar que la aplicación del mismo juego en todas las clases generó la pérdida de la motivación lograda al principio, por lo cual tampoco se logró el objetivo de la lectura previa a la clase práctica. El incentivo de un punto en la calificación de las evaluaciones parciales, como premio, resultó poco valorado.

Por todo ello, hemos decidido continuar con este desafío y planificar nuevas propuestas para el próximo cursado en 2020. Aún en la masividad intentaremos organizar grupos de alumnos que participen de modo colaborativo en los controles de lectura, utilizando la misma app (kahoot) y otras similares. También consideramos posible probar otros juegos como Carrera de Mentes, el Ahorcado o Batalla Naval. Trataremos de seguir incorporando en las prácticas el uso del teléfono celular, que prácticamente se ha convertido en una extensión del cuerpo de los jóvenes,

aprovechando los beneficios que esto significa, para mejorar los procesos de aprendizaje. Estaremos dispuestas a explotar todos estos recursos como motivadores del aprendizaje y colaborador en el logro de una mejor formación humana y profesional.

7. Referencias Bibliográficas

CLÉRICI, Carolina (2012): *El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en el nivel superior*. Diálogos Pedagógicos. Año X, N° 19, abril 2012. Pág. 136-140.

MARÍN DÍAZ, Verónica (2017): Aprendiendo a través de la ludificación. Educar, vol. 53, núm. 1, p. 1-226.

REDIC Innovacesal (2018): Guía para el seguimiento y evaluación de la innovación en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

ANEXO I

1. Muestra de respuestas en Encuesta Google Docs

- **Pregunta:** ¿Por qué eligieron la clase alternativa?

Respuestas:

- *Me favorece en el aprendizaje*
- *Me divierto más y puedo interactuar mejor con los temas de aprendizaje*
- *Genera más participación entre alumnos y profesores*
- *Me concentro mejor con dinámicas como ésta*
- *Es muy didáctico y ayuda a comprender temas*
- *Porque es más llevadera, no tan pesada y te mantiene mucho más atento a la clase*
- *Esta bueno probar otras formas de tomar la clase*

- **Pregunta:** ¿Cómo te resultaron las explicaciones de los profesores durante el juego?
(Seleccionar no más de 3 casilleros)

Respuestas:

- *Me ayudó a reforzar contenidos*
- *Me permitió recordar temas ya estudiados*
- *Me ayudó a entender temas que antes no comprendía fueron las más elegidas*

2. Muestra de respuestas en la Encuesta de Opinión de Alumnos (Respuesta abierta) que administra la Secretaría de Asuntos Académicos de la Facultad de Ciencias Económicas- Universidad Nacional de Córdoba para la asignatura Contabilidad II – Div. María Claudia Nicolas.

Indique los aspectos POSITIVOS del curso en general:

- *Excelente profesoras. Explican muy bien y responden todas las preguntas de los alumnos de una manera amable y respetuosas.*
- *Excelente predisposición de los profesores*
- *Gran predisposición de las profesoras para ayudar*
- *hubo muy buena predisposición de parte de las profesoras*
- *La profe del teórica explica bien, y su buena predisposición para enseñar y que aprendamos.*
- *La profe nicolas siempre mostro su buena disposicion es muy amable y explica muy bien.*
- *La profesora Nicolas siempre fue cordial y su manera de explicar fue la mejor, daban ganas de ir a su clase*
- *Está bueno que la profesora Claudia lleve powerpoint de los temas de la cátedra incluyendo actividades y que las explique en clase. Siempre estuvo predispuesta a explicarnos cada diapositiva en manera completa sin basarse en lo que estaba escrito sino que explicaba el tema con ejemplos y demás. También me gustó que se preocupe por si entendíamos o no la clase, es destacable ya que ningún otro profesor lo hace.*
- *Las profesoras de esta cátedra, fueron enteramente disponibles para cualquier consulta. Se notaba el profesionalismo y la entrega en cada clase. La muestra de interés que demostraron sirve como ejemplo para que los demás profesores tomen esta iniciativa.*
- *Las profesoras de la cátedra son muy buenas, me encanto estar con ellas*
- *Las profesoras muestran una gran preocupación por sus alumnos, de que puedan aprender bien los contenidos de la materia y no solo aprobar. Son buenas explicando y dedicadas. Y organizaron una clase adicional para dudas y consultas.*
- *Las profesoras tiene mucha predisposición a ayudar a los alumnos en lo que les haga falta, hay mucha profesionalidad, entusiasmo por parte de ellas. Saben mucho y saben como transmitirlo.*

- *los profesores estaban siempre a disposición de cualquier duda o consulta de los alumnos siempre y cuando podían responder siempre intentaban ser lo mas claros posible en sus respuestas*
- *Me gusto la forma de dar la materia, creo que lograron que a los q le gusta la puedan entender razonando y a los que no les gusta*
- *lograron ayudarlos para que no se les complique. Fue un muy buen curso me encanto. Cuando muchos se les complicaba de entenderla, las profes armaron un grupo en WhatsApp y una consulta masiva diaria, lo cual estaba buenísimo para los q se le complicaba, así podían aprobar los parciales.*
- *Muy buena predisposición de parte de todas las profesoras que integran la materia.*
- *muy eficiente, las explicaciones y el apoyo que las profes daban era excelente, si tenias dudas ellas estaban disponibles para aclararlas, hubo tal vez un poco mas de acercamiento entre las profes y los alumnos que hasta ahora por lo menos yo no habia sentido o tenido en otras materias y cátedras. y eso ayudo muchísimo porque estabamos mas paricipativos en clases y es algo que los profes siempre nos marcan*
- *Primero que nada el buen trato hacia los alumnos y también la buena predisposicion para responder dudas.*
- *Se comproment y saben cómo se llama cada añinoa , no sos un bumero más , aprendes*
- *se esforzaron mucho para llegar a sus alumnos, y tratar de explicar los temas de muchas maneras*
- *Se nota que a la profe le gusta lo que hace*

Indique los aspectos NEGATIVOS del curso en general:

(se presenta primero la respuesta del alumno y a continuación el comentario de las docentes al respecto)

- *LA profe del practico no explica tan bien, busca la excesiva participacion de los alumnos, cuando en realidad queriamos que ella nos explique algunos temas.*
Aquí observamos la necesidad de los alumnos de un docente que explique todo lo que da, la resistencia a realizar procesos de aprendizaje por sí mismos.
- *Muchos alumnos por aulas y dificulta el aprendizaje.*
Estamos proyectando resolver esta problemática con los talleres adicionales a las clases prácticas con asistencias menos numerosas de alumnos e incorporando la actividad lúdica.
- *Mala organización en dado de temas con kahoot.*
Necesitamos ajustar la aplicación del juego en cuanto a su organización y también variando con otras aplicaciones y formas de evaluar.
- *No me sirvió el método de evaluación de Kahoot, sentía que perdíamos tiempo de clases. - Los ejercicios que hacíamos en clases eran pocos y con poca variedad de alternativas respecto de cómo se nos iba a evaluar en el parcial. - Las clases prácticas me dejaban con más dudas de las que tenía.*
Esta crítica representa al alumno que tiene una idea formada de una clase tradicional y siente que ha perdido el tiempo con la aplicación de una estrategia que lo saca por completo de ese esquema. Se siente más cómo con lo que ya conoce y se resiste a la innovación. Por fortuna son la minoría.
- *Poca coordinación de profesores y poca interacción entre alumnos*
Deberíamos hacer incapié en el trabajo en equipo, generando actividades que lo fomenten.

- *En los parciales debías tener el 50% bien del práctico y 50% del teórico para aprobar.*
Hay una tendencia de los alumnos a priorizar la resolución de casos prácticos con poca dedicación a conceptos teóricos. Este criterio de calificación trata de impedir un estudio insuficiente de la asignatura.
- *Pocas horas de cursado.*
Esta apreciación nos plantea un interrogante en cuanto a que si les parece que el tiempo de cursado es insuficiente deberían aprovechar los horarios de consulta y esto no ocurre.
- *Buscar una nueva forma metodológica de aprendizaje La aplicación que usábamos con los huevos se hizo muy larga. A lo mejor usándola unas clases antes del parcial hubiera sido más eficiente.*
Frente a esta crítica nos surge la duda de si el alumno se refiere a otra cátedra (porque nosotras no trabajamos con huevos) o si quiso referirse al Kahoot. De todos modos la rescatamos porque resulta valiosa la sugerencia de plantear una evaluación más completa previo al parcial.
- *A la hora de la corrección del examen parcial, hay que tener 50% de cada ejercicio práctico bien realizado para poder aprobar.*
A modo ilustrativo comentamos que en la primer evaluación parcial incorporamos este criterio para evitar que se presentaran si haber estudiado un tema, lo cual se refleja luego en un caso práctico que queda completamente en blanco. El resultado fue un gran porcentaje de alumnos reprobados, con lo cual debimos dejar sin efecto ese criterio de corrección.