

## **LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE ECONOMÍA A ESTUDIANTES DE INGENIERÍA**

**Marcelo Juárez**, Universidad Nacional de la Matanza, [mjuarez@unlam.edu.ar](mailto:mjuarez@unlam.edu.ar)

**Carlos Rouco**, Universidad Nacional de la Matanza, [crouco@unlam.edu.ar](mailto:crouco@unlam.edu.ar)

**Mariano Jäger**, Universidad Nacional de la Matanza, [mjager@unlam.edu.ar](mailto:mjager@unlam.edu.ar)

### **Resumen—**

La enseñanza tradicional, centrada en la transmisión de contenidos a través de clases expositivas, en algunas áreas o asignaturas que no son troncales o específicas de la carrera, se ha visto superada por otras estrategias de enseñanza-aprendizaje que contribuyen en forma más efectiva al desarrollo de sus competencias que el estudiante deberá poner en práctica durante el desarrollo de su trayectoria profesional. En este contexto, los juegos de simulación pueden generar mejores condiciones de aprendizaje que favorezcan a que los alumnos tengan una estructura cognitiva de los conceptos previos que les permita asimilar los nuevos contenidos, establecer relaciones entre los nuevos conocimientos y los ya aprehendidos y que los conocimientos sean efectivamente utilizados.

En este trabajo se presentan los resultados de la aplicación de los juegos de simulación, como recurso didáctico en la enseñanza de economía a estudiantes de ingeniería del Departamento de Ingeniería e Investigaciones Tecnológicas (DIIT) en la Universidad Nacional de la Matanza (UNLaM). Las experiencias efectuadas en el transcurso de los últimos tres años de cursada pretenden dar luz a algunos de los resultados obtenidos e invitar a un mayor número de docentes a probar, experimentar e innovar dentro de sus cursos.

**Palabras clave—** *juegos de simulación, estrategias de enseñanza, didáctica, economía*

## 1. Introducción

La enseñanza tradicional centrada en la transmisión de información, a través de clases expositivas focalizadas en los contenidos, es una de las formas de transmitir conocimiento sobre las competencias profesionales que el estudiante deberá poner en práctica a lo largo de su vida profesional.

Como comenta Ausubel...

“la esencia del proceso de aprendizaje significativo es que nuevas ideas expresadas de una manera simbólica (la tarea de aprendizaje) se relacionan de una manera no arbitraria y no literal con aquellas que ya sabe el estudiante (su estructura cognitiva en relación con un campo particular) y que el producto de esta interacción activa e integradora es la aparición de un nuevo significado que refleja la naturaleza sustancial y denotativa de este producto interactivo” [1].

En los últimos dos años para desarrollar la capacidad de organización y la responsabilidad de los estudiantes, hemos enriquecido nuestra actividad docente aplicando métodos pedagógicos innovadores que ponen el énfasis en el análisis e investigación de soluciones a problemas reales. También hemos impulsado la gestión de proyectos y el trabajo cooperativo; herramientas que, además, desarrollan la capacidad de organización.

Brown y Atkins [2] citado por Fernandez March [3] plantean que los diferentes métodos de enseñanza pueden ser situados a lo largo de una curva, cuyos ejes representan el grado de participación y control promovidos por estudiantes y docentes. Dónde en uno de los extremos se encuentran las clases expositivas en las cuales la participación y el control del estudiante son mínimos, y en el extremo opuesto, se sitúa el autoaprendizaje en el cual la participación y control del docente resulta escaso.

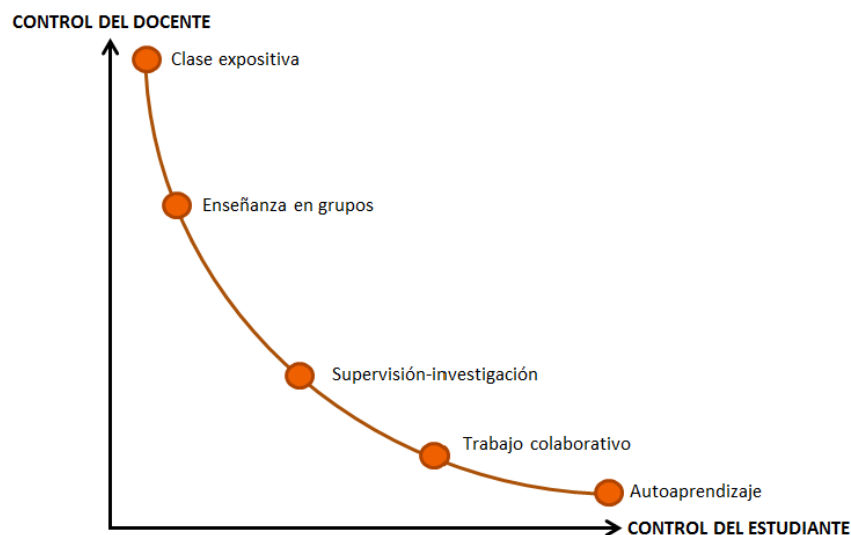


Figura 1. Estrategia de enseñanza y aprendizaje  
Fuente: adaptado de Brown y Atkins, 1988

De esta forma, el hecho de que deba (o pueda) planificar su aprendizaje hace al estudiante más responsable; responsabilidad que genera una motivación más profunda,

haciendo que los aprendizajes resulten más significativos, más perdurables y más fácilmente transferibles.

“Todo ello nos llevó a replantear los enfoques pedagógicos en el sentido de convertir a los estudiantes en partícipes activos y co-productores de recursos de aprendizaje” [4]. Dentro de la gama de recursos utilizados en nuestros cursos de economía, destacamos el uso de juegos de simulación.

En esta línea, Litwin [5] expresa que:

“Se trata de aprender en situaciones de práctica, en tanto reconocemos que si los estudiantes participan efectivamente en la organización y desarrollo de una situación, en la búsqueda de información, experimentando alternativas diferentes de resolución e involucrándose y asumiendo riesgos, los aprendizajes son más duraderos, impactan en sus conciencias, promueven reflexiones y permiten mejores procesos de autoevaluación.”

Además, las simulaciones hacen que los estudiantes sean más responsables de su propio aprendizaje y que su motivación consista en la consecución de metas u objetivos. Simulaciones que no sólo serán parte del aprendizaje del tema abordado oportunamente dentro de la asignatura, sino que también relacionaran diferentes competencias metacognitivas que el estudiante de Ingeniería deberá adquirir y/o desarrollar a lo largo de su carrera profesional.

Entre los objetivos propuestos en el trabajo se encuentran:

- desarrollar estrategias de enseñanza que fomenten y promuevan el aprendizaje significativo de los estudiantes;
- valorar el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo a partir del uso de estrategias de enseñanza-aprendizaje innovadoras dentro de la cátedra; y
- determinar la eficacia del empleo del proceso de simulación en cursos de economía para ingenieros.

No debemos olvidar que aprender es un proceso constructivo en el que los estudiantes forman representaciones personales del contenido, elaborando, a partir de lo conocido, estructuras mentales nuevas. Y es en esa construcción personal, donde el papel del docente consiste en guiar, orientar, acompañar, sostener y potenciar los esfuerzos de aprendizaje que el estudiante realice.

## **2. Materiales y Métodos**

Existen múltiples métodos para la evaluación de resultados, algunos de los cuales pueden dar cuenta de manera directa de la capacidad del estudiante de desarrollar con éxito una tarea, como son los métodos de observación directa, las encuestas dirigidas al alumnado, otras evidencias en el desempeño, el desarrollo de cuestionarios, la participación en entrevistas individuales y grupales y el análisis de estadísticas relacionadas con el desempeño académico.

En este trabajo seleccionamos las encuestas y las entrevistas individuales, junto con la observación directa a través de las técnicas de cuestionario de autoevaluación y las estadísticas registradas en los últimos años en los diferentes cursos de Economía.

Estos métodos dan una medida confiable dado que la información solicitada en las encuestas o cuestionarios no es percibida como amenazante por el evaluado. Por otra

parte, las estadísticas aplicadas en un gran número de comisiones nos brindan una tendencia de la eficiencia de las acciones pedagógicas adoptadas.

En éste entorno se hace necesario que el alumno de ingeniería aproveche al máximo el poco tiempo dedicado a la incorporación de criterios económicos y a mecanismos didácticos que muestren su aplicación práctica, y de esta forma no se sientan abrumados por la cantidad de información que deban procesar.

Nuestra experiencia como profesores de economía, utilizando distintos recursos didácticos, nos ha hecho plantearnos la conveniencia de revisar los métodos de enseñanza utilizados, más teniendo en cuenta que en general la metodología de enseñanza empleada en asignaturas de contenido económico están basadas en el método tradicional de la clase magistral, apoyadas por ejercicios prácticos resueltos en el pizarrón. Incluso hemos llegado a comprobar que la mera acumulación de información no es suficiente para poder interpretar los fenómenos económicos. Si bien muchos estudiantes conocen bastantes características de esta disciplina, bastantes menos son capaces de responder a preguntas que requieran realizar análisis más reflexivos.

En este contexto y ante el desafío de darle mayor relevancia al papel que cumple el estudiante en la construcción de su aprendizaje significativo, resulta provechosa la necesidad de ajustar el enfoque tradicional a prácticas más innovadoras que fomenten su pensamiento crítico y reflexivo. Como bien lo señala Ander-Egg [6] el profesor no enseña en el sentido de limitarse a transmitir conocimiento, sino que ayuda a que el estudiante aprenda a aprehender mediante la realización de una actividad sistemática, articulada y planificada en torno a la realización de algo.

A través del análisis de nuestras encuestas, hemos podido observar que los principios y conceptos económicos volcados en las clases de Economía para estudiantes de Ingeniería resultan abstractos y poco intuitivos, pues en algunos casos requieren un nivel de abstracción y simplificación del mundo real que escapa a sus capacidades. Este nivel de simplificación es el que en ocasiones no les hace fácil relacionar los conceptos presentados con las situaciones del mundo real.

Los ejercicios de simulación proporcionan al estudiante el nexo entre los modelos económicos teóricos y los fenómenos reales. Esto facilita que en muchos casos se llegue a comprender su aplicación e importancia en la resolución de conflictos y dilemas reales sociales.

La participación en la actividad de simulación les proporciona la oportunidad de observar cómo su propio comportamiento, con la incorporación de conocimiento previo brindado por el personal docente a cargo de la diagramación del curso, reproduce los resultados teóricos que se les explican tras la realización de la actividad. Esto les permite comprender más rápidamente la validez del conocimiento de los principios económicos y entender cómo las reglas afectan al comportamiento de los individuos.

La elección de éste esquema se fundamenta en que la simulación es uno de los métodos más populares de enseñanza, utilizada en sus orígenes para diferentes fines lúdicos y, a partir de mediados del siglo XX como estrategia docente concretamente desarrollada en materias relacionadas con la Empresa y la Economía.

La estrategia de simulación presenta artificialmente una situación real, haciendo uso extenso de medios gráficos e interactivos con el fin de obtener situaciones complejas,

imágenes, animación o muestras de mercado. Estas metodologías resultan insustituibles cuando no se puede tener acceso a la experiencia real.

Cuando a la simulación se une el juego, nos encontramos con la técnica de simulación más completa desde el punto de vista didáctico, ya que en los juegos de simulación confluyen las cualidades de la simulación y la riqueza y atractivo de la actividad lúdica. Mediante estos juegos se trabajan simultáneamente los tres campos del aprendizaje: conceptual, procedimental y actitudinal [7].

Como comenta Biggs [8] citando a Schon [9]:

“Hay que enseñar a los estudiantes a aprender, a buscar información nueva, a utilizarla y evaluar su importancia, a resolver problemas profesionales nuevos, que no aparecen en los libros de texto. Necesitan destrezas metacognitivas de alto nivel y un cuerpo abstracto de teoría sobre el que desarrollarlas, de manera que puedan juzgar reflexivamente su carácter más o menos satisfactorio para afrontar problemas nuevos y la manera de desenvolverse mejor.”

De manera que se incorporaron a la cursada las siguientes actividades que permiten fortalecer las capacidades lingüísticas cognitivas de los estudiantes:

- análisis y simulación de noticias periodísticas económicas actuales;
- determinantes de la demanda y de la oferta y elaboración de plan de contingencia económica; y
- diseño y presentación de estrategias comerciales de posicionamiento de producto.

Para evaluar los resultados de aplicación de estos recursos se procedió a la recolección de datos empíricos desde el registro de observación directa, la entrevista semi-estructurada, encuestas y lectura de planificaciones, actividades y evaluaciones.

En cuanto a los instrumentos de seguimiento y evaluación de las actividades realizadas por los estudiantes, son de carácter individual y grupal, del tipo cualitativo y cuantitativo.

### **3. Resultados y Discusión**

Economía es una materia que se dicta en el DIIT en el segundo año de las Carreras Ingeniero Industrial y Civil, en tercer año de la Carrera Ingeniería Electrónica y en el último año de las Carreras de Ingeniería Informática en el Plan 1997 y de Ingeniería Mecánica.

Se presentan los resultados obtenidos durante la cursada de la asignatura Economía. Los mismos surgen de encuestar a 341 estudiantes a lo largo de los ciclos lectivos 2016-2017 permitiendo visualizar el resultado de la aplicación de las metodologías empleadas.

El desarrollo de la técnica de simulación en los cursos de economía del DIIT, se comenzó a utilizar a partir del inicio del ciclo lectivo del año 2016.

Teniendo en cuenta lo indicado por Davini [10] entre los tipos de simulación más utilizados se destacan los siguientes:

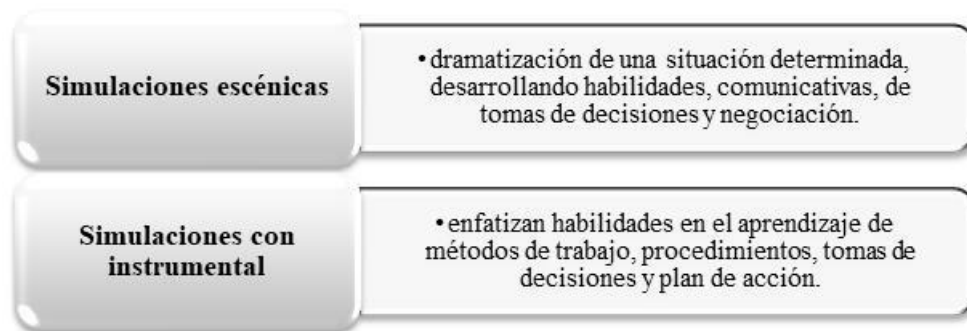


Figura 2. Tipos de Simulación  
Fuente: adaptado de Davini, 2015

En nuestros cursos de Economía hemos planteado a través de distintas actividades el uso de la simulación escénica, para trabajar conceptos que con anterioridad han resultado de difícil comprensión.

Respecto de los estudiantes encuestados, en todo el período evaluado, el 81% de la muestra acepta la inclusión de la metodología de simulación para las actividades realizadas en el aula. El 19% de los encuestados considera que el desarrollo de las actividades, no mejora en ninguno de los aspectos considerados los resultados de la enseñanza.

A continuación se presentan el análisis de las actividades desarrolladas en los cursos.

### 3.1 Análisis de noticias periodísticas económicas

En su objetivo general la actividad permite a los estudiantes analizar y debatir acerca de lo informado en los distintos medios de comunicación, permitiendo relacionar los conceptos económicos trabajados en clase.



Figura 3. Fases de la Simulación en el análisis de noticias económicas  
Fuente: elaboración propia

## *La aplicación de los juegos de simulación como recurso didáctico para la enseñanza de economía a estudiantes de ingeniería*

Para el uso de este recurso, se entrega a un grupo de estudiantes una noticia económica para que sea analizada, identificando y relacionando los conceptos con los temas abordados en las clases. La noticia deberá ser “alimentada” realizando una búsqueda en los diferentes medios de comunicación y analizando el contenido de las publicaciones evaluadas.

Los resultados de la actividad se presentan grupalmente en el curso utilizando el recurso de simulación escénica, exponiendo sus alcances y opiniones dando lugar a un debate guiado por los docentes. Expuesta todas las noticias, el docente a modo de cierre aporta sobre lo trabajado.

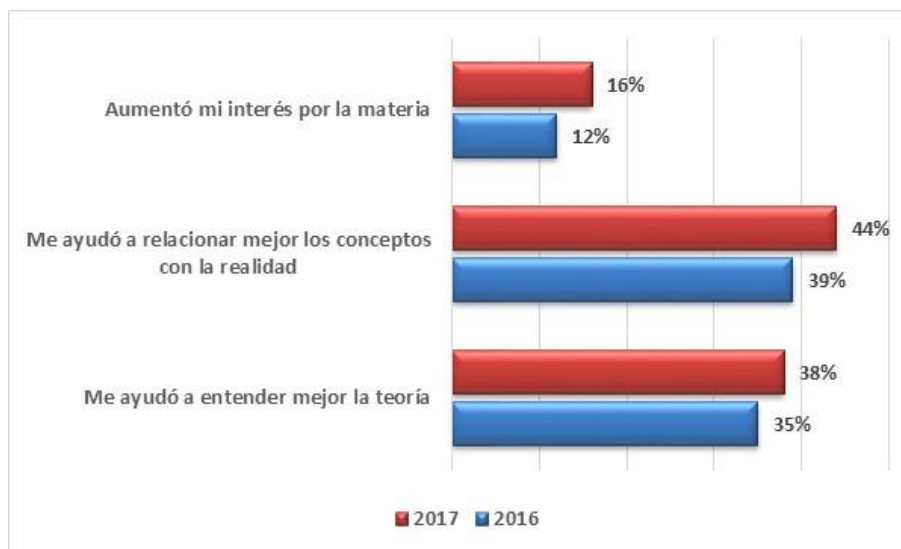


Figura 4. Mejoras en la comprensión de los estudiantes con la aplicación de la Simulación  
Fuente: elaboración propia

A lo largo de los periodos evaluados, tal como refleja la Figura 4, se nota una mejoría en la comprensión de los estudiantes con la inclusión de la simulación. El 44% considera que ayuda a relacionar los conceptos microeconómicos con la realidad, al 38% le ayudó a comprender mejor los conceptos teóricos trabajados en los cursos, y para el 16% el uso de esta técnica hizo posible interesarse más en la materia.

### **3.2 Análisis de determinantes de la demanda y de la oferta**

En su objetivo general la actividad presentada en el curso, le permite a los estudiantes analizar y debatir acerca de las situaciones que provocan en los mercados de bienes y servicios, los desplazamientos de las curvas de demanda y oferta, permitiendo diferenciar los conceptos económicos trabajados en clase.

*La aplicación de los juegos de simulación como recurso didáctico para la enseñanza de economía a estudiantes de ingeniería*



Figura 5. Fases de la Simulación en el análisis de determinantes  
Fuente: elaboración propia

Se inicia la actividad presentando las características de las industrias: automotriz, y farmacéutica. Se incluyen cortos publicitarios y/o periodísticos con la finalidad de que determinen, si en la industria analizada, y de acuerdo a las características presentadas, los determinantes provocan un desplazamiento en las curvas de oferta/demanda.

La actividad se presenta grupalmente en el curso, utilizando el recurso de simulación escénica, exponiendo sus alcances y opiniones, diseñando, de corresponder, un plan de contingencia que prepare a la industria a la nueva situación creada. El docente propiciará un debate guiado a modo de cierre de la actividad, brindando la retroalimentación de lo trabajado.

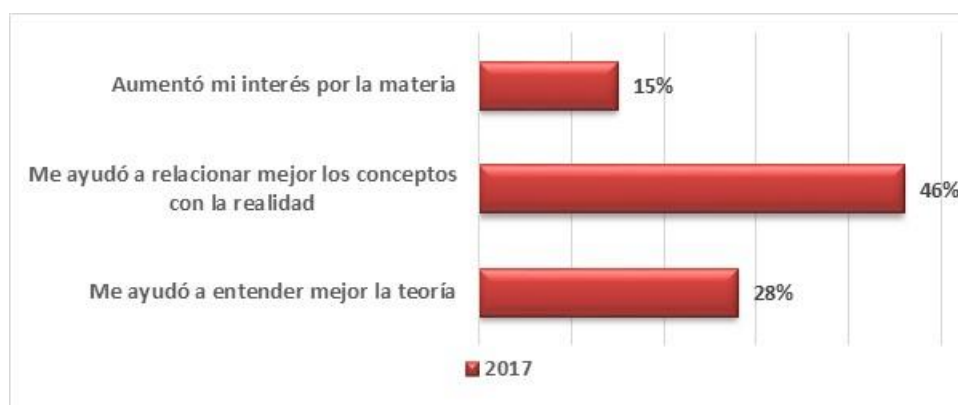


Figura 6. Mejoras en la comprensión de los estudiantes con la aplicación de la Simulación  
Fuente: elaboración propia

A lo largo del periodo evaluado y tal cual lo indicado en la Figura 6, sobre tres aspectos evaluados se nota una mejoría en la comprensión de los estudiantes respecto a datos relevados con la inclusión de la actividad en el año 2017. El 46% considera que ayuda a



relacionar los conceptos microeconómicos con la realidad, el 28% ayudó a comprender mejor los conceptos teóricos trabajados en los cursos, y para el 15% el uso de esta técnica hizo posible interesarse más en la materia.

### **3.3 Diseño y presentación de estrategias comerciales**

En su objetivo general la actividad permite a los estudiantes realizar un sondeo de opinión de los integrantes del curso identificando y analizando las preferencias de la clase respecto de una serie de bienes sustitutos, con el fin de elaborar estrategias para ampliar la comercialización de esos productos.



Figura 7. Fases de la Simulación en el desarrollo de estrategias comerciales

Fuente: elaboración propia

Utilizando la técnica de tormenta de ideas, se invita a los grupos a desarrollar estrategias comerciales que incluyan en su diseño los conocimientos de microeconomía adquiridos sobre mercados imperfectos y economía conductual o del comportamiento. Definidas las estrategias, los grupos las presentan utilizando la simulación escénica y comentando los alcances de las mismas. El docente propiciará un debate guiado a modo de cierre de la actividad, brindando la retroalimentación de lo trabajado.

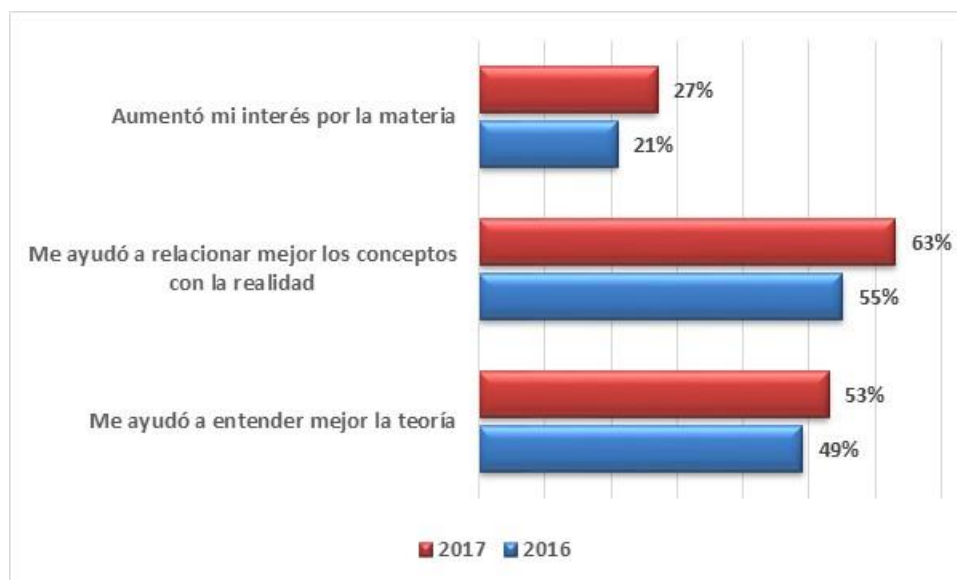


Figura 8. Mejoras en la comprensión de los estudiantes con la aplicación de la Simulación  
Fuente: elaboración propia

A lo largo de los periodos evaluados y tal cual lo indicado en la Figura 8, sobre tres aspectos evaluados se nota una mejoría en la comprensión de los estudiantes respecto a datos relevados con la inclusión de la actividad. El 63% considera que ayuda a relacionar los conceptos microeconómicos con la realidad, el 53% ayudó a comprender mejor los conceptos teóricos trabajados en los cursos, y para el 27% el uso de esta técnica hizo posible interesarse más en la materia.

### **3.4 Evaluación de los aprendizajes**

Es de destacar que los instrumentos de evaluación y seguimiento del curso, tienen en cuenta que la aprobación de la materia sigue el reglamento de la carrera y de la universidad. Estas condiciones son presentadas al inicio del curso junto a los criterios que servirán para las evaluaciones de los estudiantes. Dentro de estos criterios se destacan los siguientes:

- análisis de bibliografía vinculada a lo conceptual y a lo didáctico;
- propuesta de actividades de transferencia;
- presentación en tiempo y forma de los informes solicitados que incluyan en su desarrollo vocabulario económico; y
- representación de las propuestas trabajadas en el aula.

La evaluación no es un fin en sí misma; en consecuencia es el medio que permite verificar el logro de los objetivos propuestos para el curso.

Teniendo en cuenta el proceso de evaluación de los aprendizajes podemos destacar dos momentos: a) antes de la implementación del proceso de simulación; b) luego del proceso de implementación del proceso de simulación.

Tabla 1. Cantidad de estudiantes aprobados, reprobados y que cursaron economía

<b>Alumnos</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>	<b>2016</b>	<b>2017</b>
<b>Inscriptos</b>	226	230	257	255
<b>Aprobados</b>	74	75	108	115
<b>Cursados</b>	32	36	42	45
<b>Reprobados</b>	3	9	1	4
<b>Ausentes</b>	117	110	106	91
<b>% aprobados</b>	32,7%	32,6%	42,0%	45,1%
<b>% cursados</b>	14,2%	15,7%	16,3%	17,6%
<b>% reprobados</b>	1,3%	3,9%	0,4%	1,6%
<b>% ausentes</b>	51,8%	47,8%	41,2%	35,7%

Fuente: elaboración propia

Para antes de la implementación del proceso de simulación existía un alto porcentaje de ausentismo, es decir inscriptos a la materia que no se han presentado ni a clase ni a evaluaciones, y que paulatinamente han ido disminuyendo con la inclusión de estos recursos, para contar en el ciclo lectivo del 2017 con un 35,7% de ausentes.

Respecto a los estudiantes aprobados se nota una notable mejoría viéndose reflejada a partir del 2016 en un 42% y en el 2017 en un 45,1%. Se produjo también una disminución de los reprobados, respecto del año 2015. Las proporciones respecto a la condición de cursada, se ha modificado levemente respecto a los periodos considerados.

Tabla 2. Cantidad de estudiantes que han abandonado la cursada de economía (en %)

<b>Alumnos</b>	<b>2012</b>	<b>2013</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>	<b>2016</b>	<b>2017</b>
<b>% abandonos</b>	33,3%	24,3%	20,0%	21,6%	8,4%	5,0%

Fuente: elaboración propia

El índice de abandono en el 2017 resultó del 5%, habiendo disminuido en un 77% respecto al año 2015 y el 85% si consideramos como base el año 2012. La disminución de éste índice de abandono demuestra el éxito obtenido en la aplicación de las metodologías de simulación; índice que registra que a pesar de no obtener un buen desempeño en el primer parcial, el alumno se siente retenido en la cursada, no abandonando la materia, continuando con los trabajos grupales solicitados y las prácticas de simulación tanto en el análisis de noticias periodísticas como en el desarrollo de estrategias comerciales.

Éste logro es de suma importancia y se encuentra en consonancia con la tarea que viene desarrollando el equipo de tutores del DIIT, que ayuda a los estudiantes con la consecución de la carrera elegida y con el sostenimiento de sus trayectorias universitarias.

#### **4. Conclusiones y recomendaciones**

A lo largo del periodo observado, se obtuvieron resultados positivos que dan cuenta que el uso de recursos educativos como los procesos de simulación y el trabajo cooperativo, en el marco de una metodología basada en el cuestionamiento, la indagación y la comunicación entre pares, inciden positivamente en: a) el rendimiento académico de los cursantes; b) las estrategias de aprendizaje; y c) las capacidades cognitivas-lingüística de los estudiantes.

Las metodologías activas utilizadas permiten confrontar un modelo sintetizado mediante simulación con otro real asociado. En suma, las metodologías contribuyen al aprendizaje desde una perspectiva innovadora que:

- i) favorece la participación solidaria entre los estudiantes y la expectativa que suscita la actividad experimental, en cuanto a libertad de actuación y la toma de decisiones propias, reforzando el aspecto motivador. El desarrollo de la actividad provoca en los estudiantes una presión que podría asemejarse a la que ejercen algunas situaciones cotidianas en las que hay que tomar decisiones, convirtiéndose de este modo en receptores activos;
- ii) posibilita la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y la recreación de los conocimientos dado que el objetivo de la clase pasa a ser la experimentación, los estudiantes aprenden de su propia experiencia, sustituyendo así a la lección magistral. El docente, bien durante el desarrollo de la actividad, o posteriormente en una sesión de conclusiones (discusión de resultados) y explicación, será el responsable de enfatizar los aspectos más significativos de la práctica;
- iii) presenta una visión integradora en su concepción, y propicia el tratamiento interdisciplinario de los temas del currículo, y fomenta la discusión, la defensa de argumentos y el acercamiento entre posturas contrapuestas. Todo esto permite abrir un nuevo proceso de adquisición de conocimientos, anidando lo que uno sabe con lo nuevo que está aprendiendo. Este aprendizaje será reforzado por el docente, orientando la discusión de forma adecuada.

Las simulaciones no sustituyen la práctica real, pero se muestran eficaces como preparación para la misma. Sus fines educativos se sitúan en el desarrollo de destrezas complejas y de habilidades en la toma de decisiones.

En nuestros cursos de economía, se ha comprobado la importancia que tienen en el proceso, la experimentación y la interacción con el entorno, producidas por el uso de las metodologías de simulación utilizados en el aula. La participación en las actividades planificadas por los docentes promueve el desarrollo de sus competencias fomentando en la educación el pensamiento crítico y reflexivo de nuestros estudiantes.

La propuesta de las metodologías de simulación en la enseñanza utilizadas en cursos de economía de carreras de ingeniería suscitó interés, por una parte, y cierto desconcierto, por otro. Esto se debe al total desconocimiento respecto a las posibilidades que ofrecen en el desarrollo del trabajo cooperativo y autónomo, así como cierta precaución ante la propuesta de actividades propuestas, que para muchos estudiantes resultaban desconocidas.

No obstante lo dicho precedentemente, han sido muchos los estudiantes que han manifestado su acuerdo y su interés con la introducción de cambios en la enseñanza respecto del aprendizaje tradicional. Ellos se encontraron conformes con la incorporación de nuevas propuestas de aprendizaje, rompiendo las rutinas

preestablecidas, con planteamientos que permitieron despertar tanto la curiosidad como el interés respecto a los temas económicos tratados. Considerando que la práctica realizada les resultaba adecuada para su formación, habiendo mejorado, de esta forma, sus conocimientos sobre el problema económico trabajado.

Los cambios propuestos siguen un marco teórico que sintetiza las ideas más importantes de autores relevantes como Ausubel, Litwin o Davini acerca de métodos de enseñanza en los que el alumno resulte el protagonista y ejecutor de su propio conocimiento.

En suma, creemos y entendemos que no existe una única forma o una forma definitiva de encarar la enseñanza de la economía, pero seguro existirán múltiples formas para desarrollar aquellas estrategias que posibiliten y promuevan el pensamiento crítico y reflexivo de nuestros propios estudiantes. Sólo así podremos aspirar a contribuir al desarrollo de la metodología docente más apropiada.

## **5. Referencias**

- [1] AUSUBEL, D (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Una perspectiva cognitiva. Barcelona: PAIDOS. p.122
- [2] ATKINS, M.; BROWN, G. (1988). *Effective Teaching in Higher Education*. Londres: Routledge.
- [3] FERNANDEZ MARCH, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio Siglo XXI*, Murcia, v.24, p.35-56.
- [4] JÄGER, M.; JUAREZ, M; ROCO, C. (2018). Resultados en la aplicación de metodologías activas de enseñanza de economía a estudiantes de ingeniería, en *VI Jornadas Nacionales y II Latinoamericanas de Ingreso y Permanencia en Carreras Científico-Tecnológicas*. Facultad de Ingeniería, UNICEN, Olavarría, Buenos Aires.
- [5] LITWIN, E. (2008). *El oficio de enseñar*. Condiciones y Contextos. Buenos Aires: Editorial PAIDOS.
- [6] ANDER EGG, E. (1999). *Hacia una pedagogía autogestionaria*. Argentina: Editorial Magisterio del Río de la Plata.
- [7] GAITE, M (1996). Los juegos de simulación como recurso didáctico para la enseñanza de la geografía. *Revista Didáctica Geográfica*, Madrid, n.1, p.45-56.
- [8] BIGGS, J (2006). *Calidad del aprendizaje universitario*. Madrid: Narcea S.A. de Ediciones. p.121
- [9] SCHÖN, D (1998). *El profesional reflexivo: cómo piensan los profesores cuando actúan*. Barcelona: PAIDOS.
- [10] DAVINI, M (2015). *La formación en la práctica docente*. Argentina: PAIDOS. p.52-70.