

Docente	Verónica Mendoza Ibarra
Curso	CAA59 - Contabilidad y Presupuestos
Periodo	2024
Área académica	Ingeniería de Sistemas
Nombre de la experiencia	Contapoly y Contacraft: Aprendiendo contabilidad con creatividad en Minecraft Education
Herramienta usada	Minecraft Education
¿Cómo la experiencia contribuye con alcanzar el logro del curso?	<p>La experiencia contribuye directamente al logro del curso, ya que este consiste en que al finalizar, los estudiantes elaboren un proyecto final dentro de Minecraft que represente un negocio o empresa. Este proyecto debe reflejar de manera creativa y ética al menos uno de los temas vistos en el curso, logrando así aplicar los conocimientos adquiridos en un entorno innovador.</p>
Descripción de la actividad	<p>Como parte del proyecto final, los estudiantes diseñarán un juego, negocio o empresa en el mundo de Minecraft. Este trabajo les permitirá integrar creativamente y de manera ética uno de los temas del curso, fomentando la aplicación práctica de los conocimientos, la innovación y el pensamiento crítico.</p> <p>La experiencia inicia en CONTACRAFT, un mundo virtual desarrollado específicamente para este curso, donde docentes y estudiantes pueden interactuar, aprender y explorar el entorno de manera divertida e inspiradora. Este espacio motiva a los estudiantes a desarrollar sus proyectos finales mientras promueve la colaboración y la creatividad.</p> <p>Además, se incluyó una actividad adicional en la que los estudiantes elaboran estados financieros utilizando una versión adaptada del juego MONOPOLY dentro de Minecraft. Esta actividad combina aprendizaje práctico y diversión, reforzando conceptos contables de manera dinámica y envolvente.</p> <p>Estas actividades innovadoras ofrecen un enfoque educativo único, que integra el aprendizaje con el juego, preparando a los estudiantes para afrontar desafíos del mundo real con creatividad, ética y pensamiento estratégico.</p>

Resultados obtenidos de la experiencia

En las encuestas del semestre 202401, la mayoría de los estudiantes manifestó su interés en tener más actividades en Minecraft. Sin embargo, se recibieron comentarios de dos estudiantes que no quedaron completamente satisfechos con la propuesta. Para el semestre 202402, se implementarán ajustes en la dinámica del proyecto final, además de realizar encuestas de satisfacción para recopilar opiniones y sugerencias. Esto permitirá realizar mejoras continuas y garantizar una experiencia educativa enriquecedora y motivadora para todos.

