

EL JUEGO PROBLEMA: UNA ALTERNATIVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA
CONTABILIDAD

ARISMENDY JULIAN DARIO

BANGUERO VELANDIA KAROL

PARDO AGUDELO SANDRA

UNIVERSITARIA AGUSTINIANA
FACULTAD DE HUMANIDADES, CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA
BOGOTÁ D.C

2018

EL JUEGO PROBLEMA: UNA ALTERNATIVA PARA LA ENSEÑANZA DE LA
CONTABILIDAD

ARISMENDY JULIAN DARIO

BANGUERO VELANDIA KAROL

PARDO AGUDELO SANDRA

ASESOR DE TRABAJO

Mg. VILLAMIZAR GOMEZ DIEGO FERNANDO

Trabajo de grado para optar al título como

Especialista en Pedagogía

UNIVERSITARIA AGUSTINIANA
FACULTAD DE HUMANIDADES, CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA
BOGOTÁ D.C

2018

NOTA DE ACEPTACION

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

DEDICATORIA

Dedicado a nuestras familias los cuales son el motor para alcanzar este Objetivo, por el apoyo incondicional a lo largo de este proceso, por sus consejos los cuales fueron palabras de aliento para seguir adelante.

Dedicado a todo aquel que de alguna manera contribuyo a la realización de nuestro trabajo.

Y a cada profesor de contabilidad que considere nuestro proyecto como una propuesto para mejorar su práctica docente.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo no habría sido posible sin la ayuda de Dios y la influencia directa o indirecta de muchas personas a las que agradecemos profundamente por estar presentes en las distintas etapas de su elaboración, así como en el largo de nuestras vidas.

A mis compañeros con quienes trabajamos hombro a hombro poniendo toda la energía y empeño por el bien de nuestra formación profesional.

Por último a nuestros familiares y seres más queridos por brindarnos siempre su amor incondicional, hoy reflejado en la culminación de este trabajo.

CONTENIDO

Contenido

DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTOS	6
CONTENIDO.....	7
RESUMEN.....	8
ABSTRACT	9
Problema de investigación. Formulación y planteamiento	11
Preliminares.....	13
Objetivos	13
Objetivo general	13
Objetivos específicos.....	13
Justificación.....	14
Marco Teórico.....	17
Aprendizaje significativo.....	17
Marco conceptual	19
<i>Andragogía</i>	19
Alfabetización	20
Aprendizaje Basado en Problemas.....	21
Marco referencial	25
Metodología	26
Tipo de estudio	26

Alcance.....	26
Instrumentos de recolección de información	26
Población.....	27
Muestra.....	29
Herramienta Ludica.....	27
Bibliografía.....	33

RESUMEN

Este trabajo tiene como fundamentos, el aprendizaje basado en problemas, la andragogía y el aprendizaje significativo, conceptos que se utilizaron para plasmar una herramienta didáctica (un juego) para la enseñanza de la contabilidad a jóvenes adultos.

La andragogía nos sirvió para encontrar dos características de los estudiantes, la primera que tienen un fin o una convicción para ir a clase, a diferencia de los niños que van por obligación y dos que ya tienen unos conocimientos (basándose en sus experiencias) sobre los temas a tratar.

El aprendizaje basado en problemas lo utilizamos colocando al estudiante en el transcurso del juego en situaciones donde debe tomar decisiones y cada una de ellas le mostrara diferentes resultados financieros.

El aprendizaje significativo se ve reflejado en el juego, porque partimos de los conocimientos previos del estudiante y por medio del juego afianza o reconstruye el conocimiento que tiene sobre el tema que se esté tratando.

ABSTRACT

This work has as fundamentals, problem-based learning, andragogy and meaningful learning, concepts that are used to make a didactic tool for teaching accounting to young adults.

Andragogy helped us to find two characteristics of students, the first that have a test or a conviction to go to class, a difference of children who have an obligation and two who already have knowledge (about their experiences) on the topics to try.

Problem-based learning is used by placing the student in the course of the game in situations where he must make decisions and each of them will show different financial results.

Meaningful learning has been reflected in the game, because we start from the student's previous knowledge and through the game, and the knowledge he has about the subject that is being discussed.

Problema de investigación. Formulación y planteamiento

Formar a personas adultas ha sido uno de los retos de la educación. Así como tuvo este reto Paulo Freire cuando fue maestro. Y alfabetizar significa, en palabras del pedagogo brasilero, poner a pensar, no solo recibir los conocimientos. Capacitar y formar a personas adultas no es una cuestión fácil pero tampoco imposible. La andragogía como saber, se ha dedicado a establecer ciertas pautas para lograr este objetivo. Y para cuestiones de esta propuesta, ese alfabetizar nombrado momento antes, se realizará por medio del aprendizaje basado en problemas como técnica dinamizadora para la enseñanza y el aprendizaje de esta población adulta y utilizará el juego como estrategia didáctica, pues la contabilidad es aquella de las asignaturas tediosas en cualquier institución.

Y se dice que es tediosa porque lastimosamente en ocasiones, los docentes de este saber disciplinar no saben como enseñarla. En palabras de Camilloni (2007) se debe tener un dominio en el saber disciplinar y en el saber didáctico para poder generar la buena enseñanza. Y el grupo de investigación viendo este problema, se arriesga a plantear otra o una mejor manera de enseñar la contabilidad.

La finalidad es que esta propuesta pueda ser utilizada por estudiantes de cualquier nivel académico, teniendo en cuenta que es un área que educa las personas y su saber en lo relacionado con la economía y el manejo financiero. Es enfrentar a los estudiantes con las posibles decisiones que debe tomar cuando empiezan a manejar los recursos, como planear y administrarlos en sus diferentes versiones como el dinero, tiempo, habilidades, espacios, educación, etc., para que tenga bases al momento de enfrentar las diferentes situaciones que van a vivir, la toma de decisiones y el aprovechamiento patrimonios y riquezas, en el amplio sentido de las palabras.

Teniendo en cuenta la situación planteada anteriormente, la pregunta que guía este trabajo de investigación es:

¿Cómo por medio del juego y del aprendizaje basado en problemas se puede enseñar la contabilidad?

Preliminares

Objetivos

Objetivo general

Implementar el juego y el aprendizaje basado en problemas como estrategia para la enseñanza de la contabilidad.

Objetivos específicos

Desarrollar prácticas de enseñanza específicas de contabilidad para determinar la viabilidad de la propuesta.

Utilizar juegos apropiados para la enseñanza de la contabilidad recurriendo a la lúdica.

Propiciar el cambio en las prácticas de enseñanza de los profesionales de la contabilidad que se dedican a su enseñanza.

Justificación

Es importante que los estudiantes tengan una mayor comprensión de la evolución de los procesos contables para que haya una mejor interpretación de la información, se hace necesario entonces un espacio que permita vincular las inquietudes de los estudiantes en lo político, ideológico y social con la dinámica propia de la enseñanza de la contabilidad y que sea ameno y propicio para generar un aprendizaje significativo.

En el estudio de la contabilidad han surgido nuevas expectativas y nuevos cuestionamientos sobre la orientación que se le pueda estar dando a esta profesión a causa de los rápidos cambios económicos, tecnológicos y sociales de la actualidad. La contabilidad ha tomado una nueva faceta, la realidad económica ha hecho que la profesión contable tome una gran importancia dentro del marco empresarial actual porque refleja la situación financiera de la empresa; lo cual permite la toma de decisiones por parte de los administrativos pertinentes. En la formación de futuros profesionales en esta área es importante establecer entonces buenas prácticas de enseñanza para que, cuando sea la hora del ejercicio profesional, los profesionales tengan sus conocimientos relacionados directamente con la realidad del contexto.

Una de las cuestiones que a los docentes suele preocuparles es que los estudiantes puedan comprender los conceptos del área contable para analizar los fenómenos económicos actuales y vincularlos con la contabilidad a través de una herramienta lúdica basada en el juego. De allí que los investigadores de esta propuesta, aunque no pedagogos, están inquietos por enseñar de una buena manera. Cabe aquí un lugar para el aprendizaje significativo, la alfabetización de Freire y las buenas prácticas de enseñanza, como referentes pedagógicos para estructurar esta propuesta.

Actualmente la formación y la educación exigen el uso de herramientas lúdicas o juegos para la enseñanza y aprendizaje, que por lo general se va dejando de lado a medida que los estudiantes avanzan en su proceso escolar; desconociendo el potencial pedagógico que tienen. En los primeros años escolares los juegos, rondas y otras actividades son comunes para introducir o complementar un tema que se quiere enseñar, lo cual se disipa en la enseñanza media, olvidando que esta estrategia e interacción entre pares sigue siendo parte de su forma de socializar, que hace

parte de un primer aporte de este proyecto para generar una estrategia que, por medio del juego, aporte en la construcción de principios contables y financieros fundamentales.

El segundo aporte que tiene este proyecto tiene es la enseñanza contable; el impacto que puede lograr el conocimiento de ésta en la vida de una persona; la contabilidad básicamente es una herramienta que permite conocer la situación financiera de una empresa, la cual también se puede utilizar para establecer el estado de las finanzas de una persona o familia, y cuyo propósito es mostrarle al estudiante que la contabilidad puede ayudarlo a establecer sus finanzas y darle más soporte a las decisiones económicas que llegue a tomar. Y no solo se puede mirar como un saber en ejercicio profesional, sino como una necesidad personal para el manejo de las finanzas, pues todas las personas manejan un salario, tienen deudas, pagan impuestos, entre otras cosas, y es importante saber manejar bien el dinero.

Introducción

Este proyecto presenta la implementación del juego y del aprendizaje basado en problemas para la enseñanza de los conceptos básicos y fundamentales de contabilidad, que posibilite la construcción de los conocimientos de una manera lúdica y contextualizada.

La estrategia didáctica elegida para proceder con la enseñanza de contabilidad es el juego por ser éste un detonante dinámico en la construcción del aprendizaje en los estudiantes. Se realizó un diagnóstico donde se vio la necesidad de implementar otra forma de enseñar la contabilidad, por medio de la cual se desarrollan y comprenden satisfactoriamente los procesos básicos de la contabilidad, con la implementación de elementos que dinamizan la siembra de conocimientos en los estudiantes y transformar su percepción del trabajo en relación con la contabilidad. Y enseñar por medio del aprendizaje basado en problemas significa colocar al estudiante delante de situaciones verdaderas en su ejercicio profesional; es ir directamente a la cotidianidad del profesional y utilizar el saber impartido en la universidad o institución.

Con los resultados hallados, se proyecta una propuesta para el cambio en las prácticas de enseñanza de la contabilidad que aporte a los estudiantes la adquisición, desarrollo y consolidación del conocimiento contable, propuesta que se fundamenta en los postulados del aprendizaje significativo de Ausubel.

Marco Teórico

Aprendizaje significativo

David Ausubel (1963) es el creador de la teoría del aprendizaje significativo, una teoría que ha tenido trascendencia en la enseñanza y en la educación. Su constructo esencial es la pieza clave para comprender el constructivismo moderno (Rodríguez, 2008).

¿Por qué hablar de aprendizaje significativo? Porque lo que interesa a este proyecto es la forma de cómo aprende el adulto. De hecho, esta teoría tiene como finalidad detallar los procesos en el juego del aprender (Rodríguez, 2008). La autora señala en esto:

Es una teoría del aprendizaje porque esa es su finalidad. La teoría del aprendizaje significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, asimilación y retención del contenido que ofrece la escuela al alumnado, de modo que adquiera significado para el mismo, p. 8.

Atendiendo entonces a la definición anterior, enseñar es hacer que todo el conocimiento sea valioso y contextualizado. Para enseñar la contabilidad esto debe ser una prioridad, no solo porque se cumpla una formación básica sino porque formando significativamente se está formando para la vida.

Parafraseando a Ausubel (1976), el aprendizaje significativo aborda cambios cognitivos por ello asume como problemas: descubrir la naturaleza del alumno en la adquisición de los conocimientos a largo plazo; desarrollar capacidades para resolver problemas; indagar por las características de personalidad que tiene el alumno porque posibilita el aprendizaje el tener en cuenta sus dimensiones como sujeto, persona e individuo; determinar las formas adecuadas en donde exista organización del conocimiento y motivación por el aprendizaje.

Frente al concepto de aprendizaje significativo, citado por Rodríguez (2008), Ausubel señala:

Es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esta interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que recibe el nombre de subsumidores o ideas de anclaje. Esto es lo que dota de significado al conocimiento y lo hace aprehensible. p. 11.

Con lo anterior, se puede decir que el aprendizaje significativo en la enseñanza de la contabilidad se basa en la vivencia, a partir de la teorización, el estudiante puede tener referentes para las situaciones y a partir del juego y de la presentación de problemas el estudiante vive esas situaciones aplicando lo aprendido.

Marco conceptual

Andragogía

Como parte del proceso conceptual, se puede mencionar que la andragogía es la educación de los adultos. Pero ¿Por qué se aborda este concepto en este proyecto? La iniciativa principal de la presente investigación es proponer una mejor enseñanza de la contabilidad en adultos. Al respecto, Freire (1974) menciona que la formación en adultos es un ejercicio de libertad, es el instrumento político por excelencia de la revolución social.

Knowles (1970) es el fundador de la andragogía. Él la define como: “La ciencia de la ayuda educativa para los adultos que tuvieron una formación general de corta duración” (p. 39). No es que se contraponga a la pedagogía como idea que sistematiza el pensamiento educativo, sino que la andragogía estudia la manera efectiva y afectiva de enseñar a los adultos, pues tienen condiciones distintas que los niños y jóvenes y supone, otras miradas, formas y estilos para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por otra parte, Vaillant (2015) menciona que “la andragogía es una teoría sustentada en las particularidades de los adultos, y radica en la experiencia del adulto, así como en sus intenciones de aprender” (p. 16). Se atiende entonces a que la andragogía como proceso de aprendizaje de los adultos, recae en ciertos aspectos que la diferencian de otras maneras de enseñar que atienden al contexto de la edad y la situación académica

Alfabetización

La obra de Paulo Freire incentiva a despertar la conciencia de cada persona como actor de su propio aprendizaje y de su propio destino. Como proceso, la educación debe desarrollarse en una democracia abierta y plena centrada en las necesidades de los educandos, y que sea un motor transformador del sujeto y de la propia sociedad.

¿Por qué se habla en este proyecto de alfabetización? Freire en su obra no sólo pretende enseñar a leer y escribir, sino a pensar. Para esta investigación es fundamental enseñar a pensar a quien enseña la contabilidad. ¿Es esto posible? A esto Freire (2011) responde diciendo: “la educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo” (p. 10).

Más adelante Freire señala que la alfabetización es la misma educación, y que ésta no puede ser ingenua al no servir a la libertad: “La alfabetización, y por ende toda la tarea de educar, sólo será auténticamente humanista en la medida en que procure la integración al individuo a su realidad nacional, en la medida en que pueda crear en el educando un proceso de recreación, de búsqueda, de independencia y, a la vez, de solidaridad” (2011, p. 15). Entonces se entiende a Freire como un pensador que gesta su pedagogía con una visión política, pues educar es alfabetizar y ésta última en concienciar (Freire, 2011).

Por lo anterior se tomó el brasilero como un referente en el ámbito de la pedagogía. Freire plantea que se educa no para seguir al modelo del opresor, sino para la libertad. Y en esa libertad la conciencia juega un papel preponderante. Y para que sean conscientes estos sujetos, debe llevarse a cabo el planteamiento de una estrategia didáctica que les permita la libertad y la concientización.

Aprendizaje Basado en Problemas

Teniendo en cuenta que el objetivo de este proyecto de investigación es desarrollar una metodología para la enseñanza de la contabilidad, se ha tomado como referencia el Aprendizaje Basado en Problemas – de ahora en adelante ABP-. Esta estrategia didáctica se plantea como la más adecuada, ya que, abordando una situación real se puede ubicar en situación al aprendiz para que éste, aplicando lo que sabe, resuelva dicha situación de manera inmediata, eficaz y eficiente.

Según el Tecnológico de Monterrey (2000), el Aprendizaje Basado en Problemas “fue desarrollado y llevado a la práctica en los años 1960’s en la escuela de medicina de la Universidad de Mc Master en Canadá” (p. 23). Básicamente, se trata de un enfoque orientado al aprendizaje en donde los estudiantes toman problemas de la realidad del contexto y mediante el proceso propio de la estrategia y la guía del tutor, tratan de darle respuesta utilizando el conocimiento que el docente imparte, desarrolla o quiere enseñar en clase.

El primer paso es diseñar los bloques o módulos temáticos – esto lo hace el docente- en donde existe la relación entre el conocimiento que se quiere enseñar y la realidad del estudiante en su contexto, además de componerse de descripciones de fenómenos o eventos relacionados con el saber y en donde la perspectiva profesional de los alumnos es importante, se conforman los grupos tutoriales o pequeños equipos de trabajo, los cuales analizan, elaboran y reportan los logros en el aprendizaje, mediante el conocimiento, análisis, resolución y solución de los problemas planteados por el docente. Para desarrollar la esencia del trabajo del aprendizaje basado en problemas, el Tecnológico de Monterrey (2000) sugiere la siguiente ruta: Redacción de los problemas a tratar; conformación de los equipos de trabajo; activación del conocimiento previo en los alumnos; generación de preguntas; conocimiento del problema; formulación de los objetivos del aprendizaje; aprendizaje autodirigido; reporte del aprendizaje.

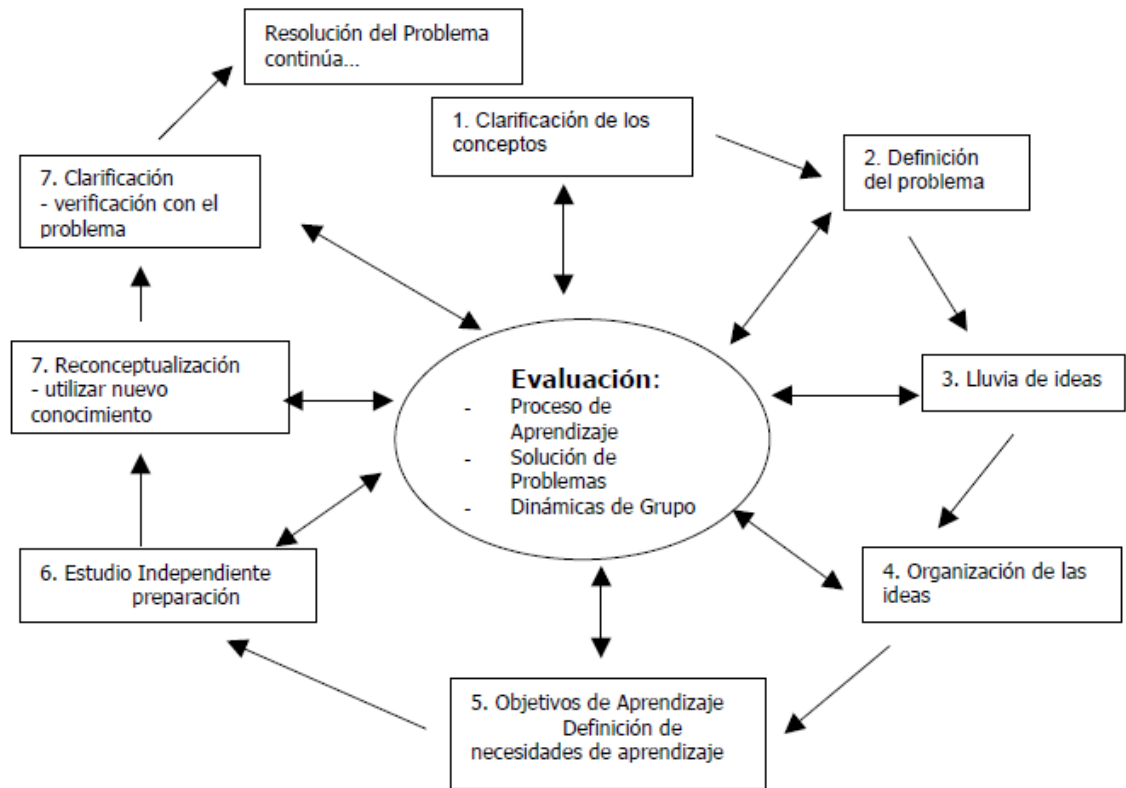


Figura 1. Los siete pasos para el desarrollo del ABP. Tomado del Tecnológico de Monterrey (2000).

La figura 1 muestra el proceso de diseño de la estrategia ABP.

Prácticas de enseñanza

Este concepto hace referencia a todo el conjunto de dinámicas que se presentan en el transcurso de la enseñanza, todas estas variables que allí se comprometen como el ambiente, las condiciones, la adaptabilidad del maestro a determinados contextos, la capacidad de solucionar los problemas que dentro de su actividad se presenten, es decir que obedece a todo un constructo social e institucional que van a desencadenar diferentes consecuencias en el proceso educativo de sus estudiantes. El español Jesús Nieto, menciona

Se nos definen las Prácticas de Enseñanza en el Diccionario de Pedagogía de García Hoz, como la disciplina didáctica que en la formación del Magisterio trata de enlazar el

conocimiento teórico del fenómeno educativo con el futuro ejercicio profesional.

Tenemos aquí un primer punto en el que centrar nuestra atención y al cual acabamos de referirnos: las Prácticas deben suponer una conexión teoría- práctica, de tal manera que quede superada la dicotomía que ha existido tradicionalmente entre estos dos ámbitos.

(Nieto: 39)

A partir de allí es viable mencionar que las prácticas de enseñanza son el diario vivir del maestro, que, en este movimiento constante dado en la escuela, no solo es necesario conocer lo que se enseña, sino poder responder también a los problemas que se presentan en los estudiantes, muy similar a la lógica de la buena enseñanza, en tanto compromete al docente con un ejercicio que va más allá de lo operativo y de la ejecución sistemática de contenidos.

En este orden de ideas, es pertinente mencionar cómo es posible pensar en un docente que atienda a este tipo de necesidades, y el planteamiento de Agustín de la Herrán plantea dicha cuestión en la medida en que presenta la noción de conciencia del docente, como parte fundamental de un docente que sobrepase la reflexividad, en el sentido en que “el trabajo docente es más que técnico – reflexivo y no es solo objetual -centrado en lo que no es si mismo- “ (De la Herrán: 2011).

Con esto se evidencia que la tarea del docente comprometido con su trabajo debe superar la función de desempeñar solo un trabajo, donde se realizan unas actividades determinadas como la planeación, la comunicación o trasmisión de contenidos, entre otras, sino que debe generar todo un ejercicio de conciencia, desde la perspectiva del autor anteriormente citado, dado que:

Una mayor conciencia docente garantiza una mejor calidad reflexiva y facilita un cambio posterior más profundo, que no solamente atienda a la práctica, sino a las raíces de la buena y de la mala práctica, cuya causa radica en la propia persona del docente como fuente de su comunicación didáctica y de su desarrollo personal y profesional. Por tanto, el papel de la conciencia en el docente va más allá de la reflexión sobre la práctica. (De la Herrán, 2011, p. 67)

De lo anterior, es posible inferir que el docente debe obedecer desde su práctica a una serie de procesos que impliquen su vida misma, desde una madurez para ejercer su trabajo, es decir, que se piense desde lo que realmente significa ser maestro, que en últimas es a lo que se apueste en el presente trabajo, a dejar una huella en los estudiantes desde un campo de saber determinado que contribuya a la vida de estos seres humanos.

El juego

Este trabajo parte de la premisa que el juego a la hora de enseñar y de aprender aporta grandes beneficios, tanto para los estudiantes como para los docentes. Si bien es cierto, jugar es más viejo que la misma cultura (Huizinga, 1972) por lo que el hecho de jugar ya está impregnado en todas las personas. Jugar tiende a generar un disfrute de la vida, y por ende, a retener mejor lo que se vive en el juego. En este caso, lo que interesa es que por medio del juego los estudiantes puedan comprender los conceptos y las relaciones que se establecen en algunos contenidos de la contabilidad.

Piaget (1977) mencionaba que el juego es la asimilación de lo real al yo. Cuando el niño juega utiliza repitiendo un hecho para encajarlo y consolidarlo, haciendo de él una conducta conocida. Justamente uno de los objetivos de este trabajo es consolidar el juego como una estrategia para la enseñanza de la contabilidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, Paredes (2003) menciona:

Es evidente que el juego es una constante en nuestras vidas, ya no sólo en la etapa infantil sino también en la mayoría de las iniciativas racionales que emprendemos a diario. El juego es una constante vital en la evolución, en la maduración, y en el aprendizaje del ser humano. Acompaña el crecimiento biológico, psicológico, emocional y espiritual del hombre. El juego cumple con la misión de formar, nutrir, alimentar, el crecimiento integral del niño y formándolo y consolidándolo como adulto. El juego tiene la misión de acompañar e iluminar la vida del ser humano en sus distintas etapas evolutivas (p. 13).

Marco referencial

Guanipa (2008) realizó un estudio acerca de las Herramientas didácticas para el aprendizaje de contabilidad de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación de la Universidad de Carabobo Venezuela, en la cual propone una reestructuración con relación al método de enseñanza aplicado al método actual de enseñanza en el aula de clase, en la que el estudiante desarrolla los procesos cognitivos, incorpora herramientas de aprendizaje como: mapas conceptuales, mapas mentales y paisajes mentales.

El trabajo de grado de Acosta (2001) comenta el efecto de las estrategias metodológicas de aprendizaje significativo en el rendimiento de los alumnos de química general, donde concluye que la aplicación de estas estrategias metodológicas influyó positivamente en el rendimiento de los alumnos de química general II de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Carabobo. Igual en el trabajo de grado de Gómez (2.001) sobre el “Efecto de las estrategias metodológicas basadas en el aprendizaje significativo de la Biología” en el rendimiento escolar de los alumnos de noveno grado de la Institución Simón Bolívar en Naguanagua, Carabobo, concluyó el efecto favorable de las estrategias en el aprendizaje significativo.

La tesis de Marisol Prieto (2015) sobre la investigación experimental del juego de simulación como herramienta de aprendizaje en contabilidad de gestión, Si bien el juego no garantiza el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje hace que la experiencia práctica combinada con la teoría genere estudiantes más competitivos, lo cual facilita la adquisición de competencias a partir de los conocimientos de estudiante y el uso de destrezas metacognitivas.

Tesis universidad nacional de Colombia: La lúdica como estrategias didácticas 2014, Implementar la lúdica como herramienta didáctica que contribuya con el desarrollo integral del el individuo haciendo la aclaración que la lúdica es el medio utilizado para alcanzar un fin (el aprendizaje) pero no es el fin.

Metodología

A continuación se describe la metodología de investigación utilizada para la propuesta presentada.

Tipo de estudio

El método que se utilizará para la presente investigación es la investigación-acción dentro de la investigación cualitativa. Pérez Juste (2012) menciona que este tipo de método “pretende que el profesor investigue sobre su práctica educativa, de forma que repercuta luego en la calidad del aprendizaje y en la propia enseñanza” (p. 484). Teniendo en cuenta lo anterior, se toma la investigación-acción como fuente de reflexión acerca del servicio de seguridad vial y mediante el ABP se logre una mayor comprensión de los conocimientos y las situaciones que los conductores encuentren en el servicio.

Alcance

Para los términos de este trabajo el alcance de la investigación será el descriptivo. Para Hernández Sampieri (2010) el alcance descriptivo “busca especificar propiedades, características, y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice” (p. 80). Para este caso, la investigación propuesta describirá el proceso de enseñanza de la contabilidad basado en el juego y en el aprendizaje basado en problemas.

Instrumentos de recolección de información

Para efectos de este trabajo de investigación, se utilizaron dos instrumentos de recolección de información: una guía elaborada sobre el ABP (anexo 1) para el desarrollo de las clases

de los docentes que enseñan contabilidad y una encuesta tipo Likert (anexo 2) aplicados a todos los estudiantes de estos espacios académicos de contabilidad.

Herramienta Lúdica



Imagen 1. Juego “Tablero contable”.

Descripción: Consiste en un juego en el cual los estudiantes deben surcar varios obstáculos o momentos de la vida financiera del sujeto (inversiones, gastos, oportunidades de invertir, entre otras) por un tablero de 20 casillas hasta lograr dar una vuelta completa y recibir su sueldo.

Componentes: El juego se compone de un tablero, dado, Cartas con la tarea o actividad que se debe realizar en cada casilla.

Instrucciones: juegan hasta cuatro grupos por tablero, escoge cada uno un representante el cual personifica en el tablero la ficha y toma las decisiones de acuerdo a su criterio, los

otros integrantes son los asesores financieros y registrarán cada movimiento que genere y su efecto contable, los mediadores en el juego serán el banco y cancelarán la nómina cuando de la vuelta, controlará negociaciones y hará ofertas para comprar o vender bienes. Se pactará el número de vueltas que se realizarán al tablero y al concluir las mismas ganará el equipo que mejor solvencia económica tenga y la cantidad de sueldo para cada grupo

Casillas:

- **Negocio:** En esta casilla tendrá la oportunidad de invertir comprando un inmueble, creando un negocio, comprando acciones o simplemente realizando la cancelación de la deuda. El tablero tiene 4 casillas de este tipo
- **Oferta:** Si cae en esta casilla tiene la oportunidad de hacer negocio con algún contrincante o con el banco como por ejemplo comprarle un inmueble, venderlo si está muy endeudado y escuchar ofertas. El tablero tiene 4 casillas de este tipo
- **Gasto:** Es una obligación que se presentó y debe pagarla para poder continuar. El tablero tiene 4 casillas de este tipo
- **Responsabilidad:** en esta casilla encontrará una responsabilidad que genera una obligación permanente (una mascota o aun mayor un hijo). El tablero tiene 1 casilla de este tipo
- **Donación:** En esta casilla se debe donar un porcentaje de los recursos a la caridad, (el jugador lanzará el dado y el número que saque será proporcional al porcentaje donado) con la recompensa de un tiro más. El tablero tiene 2 casillas de este tipo
- **Empleo:** una noticia del trabajo dará esta casilla puede ser buena (aumento) o puede ser mala (despedido) si es la segunda debe seguir jugando y si saca el número seis conseguirá un nuevo trabajo. El tablero tiene 2 casillas de este tipo
- **Reto:** en esta casilla tendrá la oportunidad de retar a un contrincante a realizar la actividad que se encuentre en la ficha, si el equipo retador la hace más rápido o mejor el contrincante tendrá que ceder el turno o viceversa es decir se debe ceder el próximo turno. El tablero tiene 2 casillas de este tipo

Cada movimiento quedara en firme cuando el grupo muestre el registro contable correspondiente, de estar errado se devolverán a su posición anterior.

Población

La guía se aplicó en dos instituciones:

INSTITUCION 1. Servicio Nacional de Aprendizaje SENA.

INSTITUCION 2. Instituto Británico

Muestra

INSTITUCION 1. Servicio Nacional de Aprendizaje SENA.

Aprendices de cuarto trimestre del Tecnólogo en Contabilidad y Finanzas

Rango de edad: 16 a 20 años

Modo de ingreso: Por cadena de formación, es decir realizaron un técnico en el colegio.

Número de estudiantes: 22

INSTITUCION 2. Instituto Británico

Aprendices carrera Técnica Laboral por competencias en Contabilidad Comercial

Rango de edad: 17 a 31 años

Modo de Ingreso: matricula normal

Número de estudiantes: 17

IV. Aportes del proyecto al campo de la pedagogía.

La realización de este proyecto, el cual surgió con la intención de dejar un aporte para que los estudiantes logren tener una mayor comprensión de los procesos contables, nos llevó a diseñar una propuesta que permitiera transformar la dinámica propia de la enseñanza de la contabilidad, generando un aprendizaje significativo, que logre además ser ameno y propicio.

Por consiguiente, consideramos pertinente que se implemente de manera electiva la enseñanza de contabilidad en todos los colegios, para que los estudiantes adquieran conocimientos que le permitan manejar de una manera adecuada sus finanzas.

Es necesario que los docentes nos concienticemos que la enseñanza de manera magistral debe estar siempre acompañada de una estrategia didáctica que permite que los estudiantes aprendan en base al juego y a situaciones problema.

El juego produce en los estudiantes, expectativas atractivas que le permiten desarrollar todo su potencial, con estas actividades lúdicas el estudiante puede afianzar o acelerar su aprendizaje. Se puede dar de forma competitiva, mediante desafíos que posibilitan aprender por medio de situaciones basadas en problemas o bien desarrollar una actividad de roles.

En el caso del juego competitivo este se puede realizar con otros compañeros o competir consigo mismo para determinar cuáles son sus falencias o simplemente para lograr una mejor marca.

Por otro lado, las situaciones basadas en problemas le permiten al estudiante ubicarse en una situación y aplicando los conocimientos adquiridos resolviéndolo de la mejor manera, en el caso de la contabilidad, va a encontrar situaciones tan sencillas que se ven en su diario vivir como el manejo del presupuesto, como enfrentarse en una situación laboral, etc.

Estas actividades les permiten a los estudiantes además de afianzar conocimientos a medida que experimentan acciones de ensayo y error la posibilidad de retroalimentar conocimientos, determinar en que están fallando o donde se equivocaron y volver a intentarlo.

Al participar en experiencias mediada por el juego los estudiantes además de adquirir información, construir conocimientos, adquieren otro tipo de habilidades y al mismo tiempo alcanzan los objetivos propuestos en el área.

En consecuencia es necesario hacer énfasis en los beneficios y la importancia de que se incluya en los Proyectos Educativos Institucionales de los colegios la asignatura de contabilidad, como un conjunto de conocimientos que están relacionados con la experiencia cotidiana y que cobra sentido para los estudiantes porque se convierte en un conocimiento útil y aplicable para su vida, que les facilita su cotidianidad en temas como nomina, finanzas, entre otros.

Conclusiones

Se apreció el juego como parte de una sesión de clase buscando afianzar el conocimiento de una forma activa. “aprendiendo y jugando” se lograron abarcar las actividades del proceso de enseñanza tales como la contextualización, la teorización y la práctica.

El diseño e implementación de la estrategia didáctica facilitó el proceso formativo de la contabilidad en los estudiantes, de forma clara y contextualizada, logrando identificar los conocimientos previos que poseían los estudiantes y por medio del juego confrontarlos con los ofrecidos por la estrategia didáctica de este proyecto.

Se exploró con éxito la posibilidad de poner en práctica el conocimiento por medio de una estrategia lúdica midiendo la asimilación términos y la toma de decisiones basados en los mismos.

Dentro del currículo es necesario realizar actividades lúdicas que permitan al estudiante conocer términos financieros y los prepare cuando tengan que manejar sus finanzas personales.

Se logró que los estudiantes por medio del juego de roles experimentara situaciones reales que se presentan en las empresas, como interacción grupal, atención, comprensión, destreza, toma decisiones, responsabilidades, competencias, logrando resultados de asimilación e interiorización de los conceptos tratados en la actividad

Bibliografía

Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista significativo*. Editorial Trillás. México.

Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Paidós, Barcelona.

Freire, P. (1974). *Educación para el cambio social*. Buenos Aires: Tierra Nueva.

Freire, P. (2011). *La educación como práctica de la libertad. Segunda edición revisada*. Siglo XXI. México.

Hernández Sampieri, Roberto. Fernández, Carlos. Baptista, Pilar. (2010). *Metodología de la investigación. Quinta edición*. Mc Graw Hill. México.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza

Malcolm, K. (2001). *Andragogía: el aprendizaje en los adultos*. Editorial Universidad Iberoamericana.

Organización de las Naciones Unidas (2010). *Plan Mundial para el decenio para la seguridad vial 2011-2020*.

Paredes, J. (2017). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen: Buenos Aires.

Pérez Juste, Ramón. Galán, Arturo. Quintanal, José. (2012) *Métodos y diseños de investigación en educación*. UNED, España.

Piaget, J. (1977). *La formación del símbolo*. México: Fondo de cultura económica.

Rodríguez, L. (2008). La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva. Ediciones octaedro: Barcelona.

Vaillant, D. y Marcelo, C. (2015). El ABC y D de la formación docente. Editorial Nárcea. España.