Implementación del aprendizaje basado en juegos para fortalecer la formación profesional integral de aprendices del área financiera, SENA 2021: Juego financiando tus conocimientos

Implementation of game-based learning to strengthen the comprehensive professional training of apprentices in the financial area, SENA 2021: Game financing your knowledge

José Antonio Jurado Rodríguez
jajurado@sena.edu.co, Semillero de Investigación Biosumma, Centro Sur Colombiano de Logística Internacional, Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, Colombia

Resumen

El objetivo del proyecto de investigación es determinar como el aprendizaje basado en juegos fortalece la ejecución de la formación profesional integral de los aprendices del área financiera del SENA al tratarse de una metodología emergente que combina el aprendizaje activo y significativo con la motivación, el juego y la diversión. La investigación de realiza con los aprendices e instructores del área financiera en tres (3) centros de formación de la regional Nariño utilizando el enfoque cualitativo con el cual se busca una inmersión profunda en la muestra y recolectar datos que permitan analizar e interpretar las experiencias, percepciones y sentimientos de los investigados y la consecuente solución a la problemática encontrada.

Palabras clave: *Estrategia didáctica; pedagogía; finanzas; juego; aprendizaje basado en juegos; enseñanza; diversión; conocimientos; motivación.*

Abstract

The objective of the research project is to determine how game-based learning strengthens the execution of comprehensive professional training for apprentices in the financial area of SENA, as it is an emerging methodology that combines active and meaningful learning with motivation, play and the fun. The research is carried out with the apprentices and instructors of the financial area in three (3) training centers in the Nariño region using the qualitative approach with which a deep immersion in the sample is sought and data is collected to analyze and interpret the experiences. perceptions and feelings of those investigated and the consequent solution to the problem found.

Keywords: *Didactic strategy; pedagogy; finance; play; game-based learning; teaching; fun; knowledge; motivation.*

Introducción

En el desarrollo de la presente investigación el equipo utiliza el enfoque cualitativo y el diseño narrativo permitiendo conocer la importancia y conocimiento del tema además de la percepción que ayuda a comprender la problemática objeto de la investigación a partir de la opinión directa de los participantes que constituyen la población objeto de estudio.

La identificación del problema objeto del presente estudio se basa en la complejidad de enseñar y aprender los temas relacionados a la contabilidad y finanzas por el estricto tecnicismo normativo y conceptual que se maneja sumado a los cambios en el contexto nacional y mundial de la economía y las finanzas lo que genera dificultades en el aprendizaje y la necesidad de encontrar una solución a la problemática. Como estrategia didáctica emergente se encuentra que el aprendizaje basado en juegos –ABJ- permite adquirir, afianzar, asimilar y evaluar los conocimientos mientras el aprendiz se divierte lo que sin duda motiva al aprendizaje y reduce la deserción.

La estrategia ABJ fue aplicada a un grupo de instructores del área contable y financiera pertenecientes al Centro Sur Colombiano de Logística Internacional de Ipiales, los cuales jugaron el juego denominado Financiando tus Conocimientos y plasmaron su percepción del aspecto pedagógico y técnico en el formato de encuesta y entrevista diseñado y elaborado para tal fin.

El juego Financiado tus Conocimientos es una herramienta didáctica que, sin lugar a dudas, ayuda en el proceso de aprendizaje motivando al aprendiz y despertando el interés que son los

factores necesarios en la obtención de conocimientos.
Finalmente, la percepción en consenso de los instructores que tuvieron la oportunidad de conocer y jugar el juego fue positiva al punto de reconocer y elogiar las bondades como herramienta que permitirá llegar de una manera diferente y novedosa al aprendiz en el objetivo de lograr los resultados de aprendizaje del proceso formativo.

Materiales y métodos

La metodología en la que se encuentra fundamentado el presente trabajo de investigación es el enfoque cualitativo porque permite reconocer la importancia de los participantes y su conocimiento sobre el tema estudiado. El tipo de diseño de investigación no experimental es el transaccional descriptivo puesto que su principal objetivo está dirigido a indagar la incidencia de la aplicación de la estrategia didáctica del aprendizaje basada en juegos y la técnica e instrumento para la recolección de datos se realizará a través de la entrevista y encuesta.
El proyecto de investigación se llevará a cabo en las siguientes fases:

Fase 1. Idea: Estrategia didáctica aprendizaje basada en juegos

Fase 2. Planteamiento del problema: Se incluye los objetivos, las preguntas de investigación, la justificación y la viabilidad y definición inicial del contexto.

Fase 3. Inmersión inicial en campo: Sensibilizar con el ambiente en el cual se llevará a cabo el estudio, adentrarse con la situación de la investigación y verificar la factibilidad del estudio.

Fase 4. Concepción del diseño de estudio: Estrategia utilizada para responder a las preguntas del planteamiento del problema.

Fase 5. Definición de la muestra inicial del estudio y acceso a esta: Indagar a profundidad para conocer las percepciones de los aprendices e instructores.

Fase 6. Recolección de datos: Reunir y medir la información de la muestra (Aprendices e instructores)

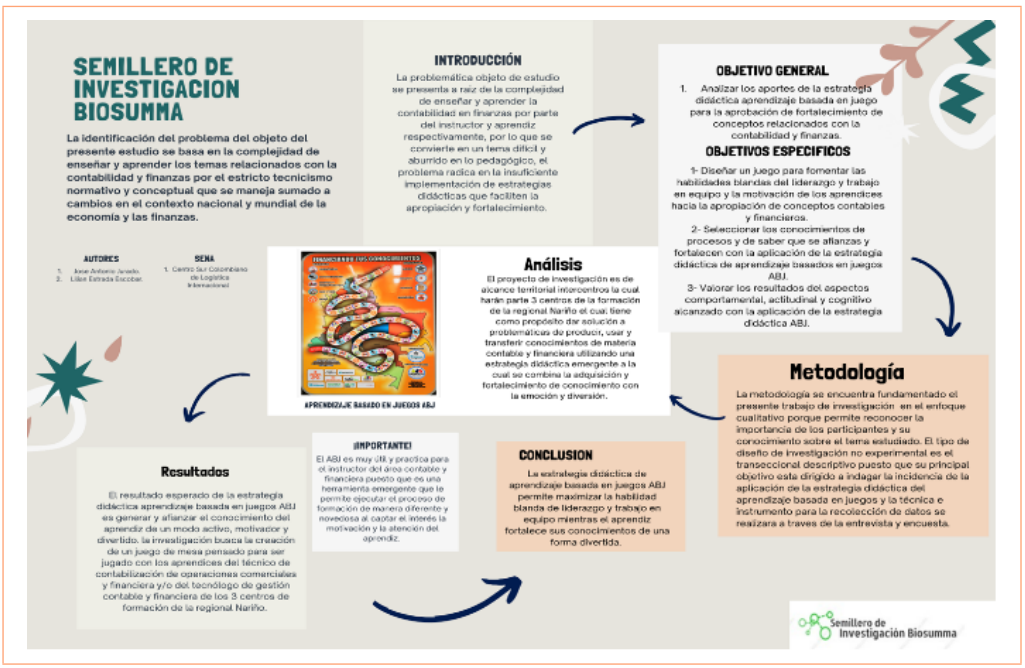
Fase 7. Análisis de los datos: Examinar la información con el propósito de sacar conclusiones y tomar decisiones.

Fase 8. Interpretación de resultados: Redacción de los hallazgos obtenidos, pero enriquecidos con los referentes del marco conceptual.

Fase 9. Elaboración del reporte de resultados: Documento que divulga el resultado del proyecto de investigación.

Resultados y discusión

Determinar como el aprendizaje basado en juegos fortalece la ejecución de la formación profesional integral de los aprendices del área financiera, SENA 2021.
Identificar los conocimientos de procesos, de saber y ser a intervenir con el aprendizaje basado en juegos
Aplicar el aprendizaje basado en juegos en la ejecución del proceso formativo
Evaluar los resultados de las acciones desarrolladas con base en los propósitos establecidos
Realizar acciones de mejora en la ejecución de la formación profesional integral



Conclusiones

El presente estudio de investigación cuyo objeto fue la utilización de la estrategia didáctica Aprendizaje Basado en Juegos-ABJ- aplicado al grupo de tres (3) instructores del área de contabilidad y finanzas del Centro Sur Colombiano de Logística Internacional de Ipiales más un (1) invitado de profesión contador público, permitió descubrir que existen estrategias o técnicas didácticas emergentes como el ABJ que permite crear y afianzar conocimientos a través del juego de una manera divertida, emocionante y competitiva y que en ocasiones los instructores, por desconocimiento , falta de capacitación o simplemente costumbre, aplican estrategias de aprendizaje de las llamadas tradicionales que alguna vez fueron efectivas pero que los tiempos han cambiado y que ahora los aprendices aprenden de otra manera lo que se requiere despertar el interés, la motivación, la diversión y la competencia.

El estudio tuvo serios e importantes ajustes como el cambio de población objetivo que inicialmente era un grupo de aprendices y termino siendo un grupo limitado de instructores más el invitado, lo que no permitió aplicar el juego Financiando tus Conocimientos a los aprendices y recoger una amplia base de percepciones que permita evaluar el producto final de la investigación.

La primera conclusión es que los instructores al jugar el juego “Financiando tus Conocimientos” reflexionaron en el sentido que existen estrategias didácticas como el ABJ que permite enseñar contabilidad y finanzas de una manera divertida y sirve como vehículo de conocimiento.

Una segunda conclusión es que el juego “Financiando tus Conocimientos” le da al instructor una enorme oportunidad de hacer retroalimentación de manera inmediata en cada pregunta y aprovechar ese momento en donde el aprendiz se encuentra motivado, lleno de adrenalina y con actitud competitiva lo que hace más fácil que se apropie del conocimiento.

Como tercera conclusión es que con la llegada de la pandemia se evidenció que la mayoría de las estrategias y técnicas de aprendizaje que utilizaban los instructores están diseñadas para ser aplicadas de manera presencial y que es necesario que los instructores se capaciten en el manejo de la tecnología con énfasis en la implementación de estrategias de aprendizaje digitales para un mundo digital como el que estamos viviendo.

La cuarta conclusión es que se hace necesario digitalizar el juego ""Financiando tus Conocimientos" para dar mayor cobertura y que sea utilizado por todos los aprendices del SENA a nivel nacional matriculados a los programas del área contable y financiera, pero además, porque el aprendizaje online cada día es más fuerte y utilizando por millones de personas en todo el mundo y que con llegada de la pandemia se vieron obligadas a utilizar plataformas de e-learning como un Espacio virtual de aprendizaje que les brinda libertad de tiempo.

Referencias

Ayén, F (2010). Aprender Historia con el juego Age of Empires (Reseña). Proyecto Clio 36. ISSN: 1139-6237. http://clio.rediris.es Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta para las clases de ELE. Revista electrónica didáctica Redele, Disponible en: www.mepsyd.es/redele/revista7/Barettta.pdf. Recuperado el 15 de octubre de 2014

Campos, M; Chacc, I Y Gálvez, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Trabajo de grado. Santiago- Chile: Universidad de Chile. Cárdenas Silva, J.M. (2007). El juego como herramienta en la educación social. Consultado en: www.galeon.com/serespontaneo/aficiones1433579.html. Recuperado el 10 de septiembre de 2014. Crespillo, A. (2010).