



LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE FORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE ADMINISTRACIÓN FINANCIERA

UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE LA LÚDICA
FLOTA A BORDO



ALEXANDRA FORERO MENDOZA
DORA LILIA GARRIDO HURTADO
ENNA ALEXANDRA VALDERRAMA CARDONA

ISBN: 978-958-5484-07-8

LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO DE FORMACIÓN
DE LOS ESTUDIANTES DE ADMINSITRACIÓN FINANCIERA

Editorial Universidad de la Amazonia

1a Edición: 2018

Autoras

Alexandra Forero Mendoza

Dora Lilia Garrido Hurtado

Enna Alexandra Valderrama Cardona

Cubierta, diseño y diagramación:

Sandra Liliana Stella Polo

Florencia, Caquetá, Colombia

“En la ciencia el reconocimiento se concede al hombre que convence al mundo, no a aquel a quien se le ocurre la idea”.

William Osler

Este libro está dedicado a nuestras familias que han sido el apoyo y aliento incondicional para la consolidación de este proceso de investigación; a todas aquellas personas que de una u otra forma contribuyeron con sus conocimientos y a los estudiantes del programa de Administración Financiera que gracias a ellos ha sido posible este trabajo.

Las autoras

Contenido

1. LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR.....	10
1.1. IMPORTANCIA DE LAS COMPETENCIAS EN LA EUCACIÓN SUPERIOR.	17
1.1.1. <i>Competencias genéricas</i>	18
1.1.2. <i>Competencias Específicas.</i>	19
1.1.3. <i>Competencias del Programa Administración Financiera.</i> ..	19
1.2. LA LÚDICA EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE	23
1.2.1. LA LÚDICA FLOTA A BORDO.....	29
2. LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LOS DIFERENTES CICLOS DE FORMACIÓN DEL ADMINISTRADOR FIANCIERO.....	34
2.1. LA LÚDICA VISTA DESDE DIFERENTES DIMENSIONES.....	35
2.2. LA LUDICA FLOTA A BORDO EN EL CICLO BASICO DEL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN FINANCIERA.....	37
2.2.1. Descripción de la Lúdica.	39
2.2.2. Esquema de Aplicación de la Lúdica Flota a Bordo para el Ciclo Básico del Programa de Administración Financiera.	44
2.3. LA LUDICA FLOTA A BORDO EN EL CICLO DE FUNDAMENTACIÓN FINANCIERA DEL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN FINANCIERA.....	46
2.3.1. Descripción de la Lúdica.	47
2.3.2. Esquema de Aplicación de la Lúdica Flota a Bordo para el Ciclo de Fundamentación Financiera del Programa de Administración Financiera.....	53
2.4. LA LUDICA FLOTA A BORDO PARA EL CICLO DE PROFUNDIZACIÓN FINANCIERA DEL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN FINANCIERA.....	56
2.4.1. Descripción de la Lúdica.	56
2.4.2. Esquema de Aplicación de la Lúdica Flota a Bordo para el Ciclo de Profundización Financiera del Programa de Administración Financiera 62	
3. EL CONTEXTO Y LA POBLACIÓN PARTICIPANTE	65
3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	68

3.1.1.	Fase Preliminar	70
3.1.2.	Fase diagnóstica:	71
3.1.3.	Fase propositiva y de implementación:.....	71
4.	ANÁLISIS DE LA LÚDICA FLOTA A BORDO EN LOS DIFERENTES CICLOS DE FORMACIÓN DEL PROGRAMA ADMINISTRACIÓN FINANCIERA	72
4.1.	CICLO BASICO	73
4.2.	CICLO DE FUNDAMENTACION FINANCIERA	74
4.3.	CICLO DE PROFUNDIZACIÓN	76
	Bibliografía.....	82

Tablas

Tabla 1. <i>Participantes y Funciones</i>	41
Tabla 2. Información para el Desarrollo de la Lúdica Flota a Bordo ..	42
Tabla 3. <i>Participantes y Funciones</i>	50
Tabla 4. <i>Información para el desarrollo de la lúdica flota a bordo.</i>	51
Tabla 5. Participantes y Funciones.	59
Tabla 6. Información para el Desarrollo de la Lúdica Flota a Bordo ..	60
Tabla 7. Conocimiento de la Clasificación de las Cuentas del Balance General (Reales, activos, pasivos y patrimonios)	73
Tabla 8. Conocimiento Estados Financieros.....	74
Tabla 9. Conocimientos áreas Administrativas	74
Tabla 10. Conocimiento sobre los tipos de análisis.....	75
Tabla 11. Identificación de Indicadores Financieros	75
Tabla 12. Identificación de Riesgos Financieros.....	75
Tabla 13. Flujo de Caja.....	76
Tabla 14. Etapas de un proyecto	77
Tabla 15. Identificación de la TIR	77
Tabla 16. Estrategias para crear valor	78
Tabla 17. Campo Laboral	78
Tabla 18. La lúdica Flota a Bordo como herramienta didáctica	79
Tabla 19. Aplicación Lúdica flota a bordo en las diferentes unidades temáticas	80

La educación superior ha sufrido transformaciones debido a la globalización, aspecto que exige cada día más a los individuos, tener un intercambio cultural más abierto. En este sentido, las instituciones de educación superior juegan un papel importante en el proceso enseñanza – aprendizaje puesto que brinda a los estudiantes herramientas que le permiten a través de sus habilidades “desarrollar el conocimiento e interactuar con el medio al cual se enfrentarán al salir de sus aulas” (MIRANDA, 2005, pág. 12). De otra parte, el docente dentro de su proceso educativo adopta estrategias y metodologías de enseñanza para mejorar los resultados académicos de los estudiantes, motivándolo para que incremente el deseo de aprender a través de alternativas diferentes a la clase magistral.

Teniendo en cuenta lo anterior, la lúdica se convierte en una herramienta pedagógica para facilitar el aprendizaje y la asimilación de conceptos en determinados espacios académicos de la Administración Financiera, mediante la realización de actividades y talleres lúdicos que orientarán al estudiante en sus procesos de pensamiento, análisis y resolución de problemas.

Como lo expresa (ASTUDILLO , 2012) Las actividades lúdicas inciden en el desempeño académico de los estudiantes, dado que son:

“procesos que tienen como fin formar al educando con creatividad, permitiéndole al docente alcanzar logros propuestos, formando seres críticos y reflexivos para desarrollar un mejor desempeño académico, establecidos en cualquier situación pedagógica y que sirven para sus conocimientos, del cual concretan sus actividades de aprendizaje” p.1.

Desde esta perspectiva, la lúdica como dimensión del desarrollo humano fortalece el proceso enseñanza-aprendizaje en el programa de Administración Financiera, puesto que ayudan a la constitución del conocimiento el cual requiere de herramientas que motiven la actitud académica, es así que el entretenimiento y el juego son estrategias claves para lograr la motivación individual y colectiva, por lo que es necesario aplicar las competencias genéricas y específicas en el desarrollo de los procesos lúdicos y académicos como una alternativa para lograr la formación integral del talento humano y así mejorar su desempeño en los Exámenes a la Calidad de la Educación Superior (ECAES), las cuales son unas pruebas académicas de carácter oficial y obligatorias que forman parte con otros procesos y acciones para evaluar la calidad del servicio educativo y de esta manera comprobar el grado de desarrollo de las competencias de los estudiantes, así como también obtener información sobre el estado actual de la formación en las diferentes áreas.

Considerando lo anterior, mediante la estrategia de la lúdica Flota a Bordo se mejorarán varios componentes del área financiera y contable, entre ellas la capacidad para solucionar problemas, el

pensamiento crítico y la comunicación social mediante la integración, el desempeño cotidiano y la habilidad que se adquiere para compartir con los padres y con los integrantes de la comunidad universitaria y de la sociedad en general.

En este sentido, al realizar el estudio con los estudiantes del programa de Administración Financiera de la Universidad de la Amazonia se crea una herramienta lúdica para cada ciclo del programa enfocada en la parte contable y financiera teniendo en cuenta la estructura curricular del programa y considerando las necesidades e intereses de los educandos

El presente libro inicia presentando una fundamentación teórica de la lúdica, en la segunda parte se da a conocer una propuesta de cómo aplicar la lúdica en los diferentes ciclos de formación del programa Administración Financiera, pasando a una tercera donde se describe la experiencia vivida con los estudiantes implicados y finaliza evaluando su influencia en el desempeño de los estudiantes participantes.

LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR



Foto tomada por las autoras



Foto tomada por las autoras

Capítulo 1

Las experiencias diversas, muestran que la actividad lúdica es el camino a seguir para ofrecer un ambiente educativo desde el aula que responda a los intereses y necesidades de los estudiantes contribuyendo positivamente a su desarrollo integral, por lo que los docentes conforman un papel preponderante para el desarrollo de los temas, talleres y demás aspectos que requieren las lúdicas, el docente de la educación superior y en general todo educador, no debe limitarse solo al desarrollo de clases magistrales y convertirse en el elemento activo del aula de clases, sin duda alguna se deben presentar alternativas educativas que enfoquen la profundización del conocimiento, de tal manera que los conceptos queden interiorizados en el ser para provecho de él y su entorno a futuro.

Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de las universidades es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

¿Qué es la Lúdica?

Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co dicese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo

lo lúdico es juego. Es decir, La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

De acuerdo con (Ballesteros, 2011) la lúdica es:

Un medio que posibilita escenarios de interacción comunicativa donde cada participante tiene un rol en el que debe seguir reglas y normas que ha aceptado con libertad, autonomía y responsabilidad, acciones que le permiten descubrir sus habilidades y potenciar su creatividad y capacidad de asombro; estas son habilidades básicas en el trabajo científico. "El juego implica "ser" y "hacer", por lo que requiere de la participación activa e integral de quien lo aborda al permitirle explorar y experimentar a partir de sensaciones, movimientos y de la interacción con los demás y con la realidad exterior para estructurar de forma progresiva su aprendizaje sobre el mundo.

Lúdica y Neuroaprendizaje

El aprendizaje se hace más fácil cuando se utiliza herramientas lúdicas, más aún si éstas van acompañadas de afecto y comprensión, por lo que la educación debe ser interpretada como un proceso de cooperación y solidaridad, o como le estipula Vygotsky cuando habla de la zona de desarrollo próximo (ZDP).

Así mismo, a través del juego o cualquier otra emoción el ser humano activa la parte emocional, permitiendo reorientar su vida hacia actividades constructivas en todo lo relacionado con el aprendizaje, la creatividad y la aplicación del conocimiento.

Carlos Alberto Jiménez, en su escrito “Neuropedagogía Lúdica e Inteligencias Múltiples”, menciona que:

La nueva Educación debe ser la encargada, no sólo de la construcción del conocimiento y de la cultura, sino de regular con estrategias lúdicas, en especial, utilizando el juego, todos aquellos instintos e impulsos. Los nuevos ambientes lúdicos inteligentes en la educación, permitirán fortalecer la esfera de los valores, y en especial, el afecto, la creatividad y la solidaridad, para facilitar la vida cultural en la sociedad humana. [...]

[...]En lo pedagógico, el objeto de estudio de este problema no debe ser la transmisión del conocimiento o la enseñanza, sino la comprensión y de manera muy especial entender al hombre como un sujeto lúdico, biológico, síquico, social y cultural. No obstante, se hace necesario cambiar radicalmente el concepto que tenemos de Educación, muy ligada al de instrucción, e introducirnos más bien al de formación, comprensión o desarrollo humano, donde primero deben primar los sujetos colectivos lúdicos y luego el conocimiento.

Lúdica y Creatividad

Los procesos lúdicos, son una serie de actitudes fundamentales en el desarrollo humano, que están ligados a la cotidianidad, en

especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (Jimenez Gómez, 1999) Menciona que:

Las experiencias culturales ligadas a la lúdica, a nivel biológico, son las que producen mayor secreción a nivel cerebral, de sustancias endógenas como las endorfinas. Estas moléculas mensajeras según la neurociencia, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano.

En este sentido, la función de la escuela, retomando las teorías de Vigotsky, en lo relacionado con la ZDP, debe adelantarse al desarrollo para poderlo favorecer. En relación con esto (Vigotsky, 1989) afirma:

"La zona de desarrollo próximo proporciona a los psicólogos y educadores un instrumento mediante el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo. Utilizando este método podemos tomar en consideración no sólo los ciclos y procesos de maduración, que ya se han completado, sino también aquellos que se hallan en estado de formación que están comenzando a madurar y a desarrollarse. Así pues, la zona de desarrollo próximo nos permite trazar el futuro inmediato del niño".

Las teorías de Vygotsky, con respecto al juego, se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones

que los niños hacen frente a los juegos imaginarios; los cuales surgen a partir de las ideas más que de las cosas: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo.

Lúdica y Pedagogía

La lúdica y la pedagogía son dos disciplinas importantes en el proceso de aprendizaje dado que es a través de éstas que el individuo logra captar de manera más ágil los conocimientos impartidos por el docente, quien a lo largo de la historia ha venido evolucionando en los métodos y la forma de actuar en el aula, teniendo en cuenta que estamos en la era de tecnología en la cual el docente debe adaptarse y poner en práctica todas las herramientas que ésta brinda. Como lo menciona (Quiñones, 2012):

La institución debe renovarse, si no lo hace, desaparecerá y aunque se podrían diseñar muchas estrategias para evitar el naufragio de la escuela, la opción por la actividad lúdica es la más conveniente. El juego como instrumento pedagógico constituye la potencialización de las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social.

Educar en la creatividad significa que las instituciones deben repensar sus espacios para dar cabida a nuevas metodologías

que permitan a los estudiantes aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos. Si esto no se fomenta por parte de los docentes, las instituciones seguirán siendo el aparato de reproducción de las condiciones injustas generadoras de violencia. Los educadores comprometidos saben que su misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del alumno para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y construirse un espacio vital en un mundo que cambia con celeridad; y el juego es un instrumento metodológico apropiado para cumplirla. Como la educación es una actividad intencional desarrollada de forma consciente, toda teoría pedagógica debe ser una amalgama de la teoría y la práctica educativas donde su validez depende de sus consecuencias prácticas y su origen está en los profesionales de la educación que reflexionan en torno a las interrogantes que su labor diaria presenta. Una de ellas es la actividad lúdica.

Caracterización de Juegos y Actividades Lúdicas

- Despiertan el interés hacia las asignaturas porque captan la atención de los Alumnos hacia la materia.
- Provocan la necesidad de tomar y adoptar decisiones.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida de los Alumnos.
- Evolucionan las potencialidades creativas de los Alumnos.

- El aprendizaje creativo de un juego o una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.
- La relación entre juego y aprendizaje es algo natural.
- El enfoque comunicativo se muestra por los juegos y actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en situaciones cotidianas.

1.1. IMPORTANCIA DE LAS COMPETENCIAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR.

Al analizar integralmente el proceso pedagógico de las universidades se evidencia que se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en patrones. Es por ello, que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente.

El mundo evoluciona y la educación con este, por lo que se hace necesario crear espacios donde el docente pueda debatir,

reflexionar, proponer y recibir informaciones y conocimientos de diferentes prácticas didácticas, que permitan una mayor participación de los profesores para diseñar estrategias pedagógicas que mejoren el proceso de instrucción v/s aprendizaje en los componentes donde se presentan mayores dificultades, y así potencializar el perfeccionamiento de las competencias en los estudiantes. En este sentido, se deben desarrollar competencias genéricas y específicas para que los estudiantes de educación superior continúen mejorando su calidad educativa.

Estas competencias se entienden como expresiones de la experiencia primordial del pensar humano, que es en esencia la comprensión o hermenéutica del mundo en que nos encontramos: acciones o desempeño en la interacción con contextos socioculturales y disciplinares específicos. Así, la competencia es un “saber hacer en contexto” o un “saber situado”, es decir, las acciones que un estudiante realiza con lo que sabe, en el contexto de una disciplina del conocimiento o problemática.

1.1.1. Competencias genéricas

Se refiere a los conocimientos generales para realizar comportamientos laborales y habilidades que empleen tecnología. Para alcanzarlas es ineludible la coherencia entre los programas curriculares, el desempeño natural y el trabajo real de ese profesional en el ámbito local, nacional e incluso internacional.

1.1.2. Competencias Específicas.

Son aquellas propias de la carrera para las que se prepara el estudiante. Según (Mendoza, 2013) las competencias específicas:

“se adquieren con la transmisión y asimilación por parte de la persona, a partir de una serie de contenidos relativos a las áreas básicas del saber humanístico; conceptos, teorías, habilidades, formas de aplicación o estilos de trabajo que definen una disciplina concreta. Las competencias específicas son necesarias para dominar un conocimiento, para después aplicarlo a un área específica”.

1.1.3. Competencias del Programa Administración Financiera.

Los ejes integradores de la Universidad de la Amazonia, para construir las competencias a desarrollar en los estudiantes, desde los diferentes programas académicos, son necesariamente la Visión, Misión y Objetivos de la misma, establecidos en el acuerdo 62 de noviembre 29 de 2002 (Anexo 1) “Por el cual se deroga el Acuerdo 064 de 1993, y se adopta el Estatuto General de la Universidad de la Amazonia”, emanado del Honorable Consejo Superior Universitario.

En consecuencia, la construcción de las competencias generales para la Universidad de la Amazonia, deben tener como referente obligado estos tres (3) aspectos, y además deben guardar coherencia entre sí, para garantizar el cumplimiento de los encargos misionales institucionales.

También se constituyen en referente obligado, el PEI (Proyecto Educativo Institucional), institucionalizado mediante Acuerdo 31 del 2 de noviembre de 2001 emanado del Honorable Consejo Superior Universitario; el Proyecto pedagógico Institucional las políticas sobre la implementación de los créditos académicos en la Universidad de la Amazonia y las tendencias actuales sobre flexibilidad curricular y movilidad estudiantil.

Las competencias brindan al estudiante, además de las habilidades básicas, la capacidad de captar el mundo circundante, ordenar sus impresiones, comprender las relaciones entre los hechos que observa y actuar en consecuencia. Para ello, se necesita no una memorización sin sentido de asignaturas paralelas, ni siquiera la adquisición de habilidades relativamente mecánicas, sino saberes transversales susceptibles de ser actualizados en la vida cotidiana, que se manifiesten en la capacidad de resolución de problemas diferentes de los presentados en el aula. No solo transmiten saberes y destrezas manuales, sino buscan contemplar los aspectos culturales, sociales y actitudinales que tienen que ver con la capacidad de las personas.

El análisis de los anteriores aspectos, inducen necesariamente a determinar el desarrollo de las siguientes competencias:

1. Formación integral del talento humano: Capacidad para trabajar en equipo.
2. Capacidad para asumir el proyecto de vida.

3. Retos del tercer milenio: Capacidad para comunicarse oralmente y por escrito en la Lengua Materna y en una segunda lengua. Capacidad para el uso y aplicación de las nuevas tecnologías.
4. Educación de calidad: Capacidad para aprender y actualizarse permanentemente. Capacidad para solucionar problemas.
5. Educación amplia y democrática: Capacidad para comunicar los conceptos propios de un área del conocimiento y de sus propias ideas. Capacidad de asumir la crítica y la autocrítica con criterio pluralista.
6. Fundamentación científica: Capacidad de comprender y explicar.
7. Competencias investigativas: Capacidad para la Investigación.
8. Solución de la problemática regional y nacional: Capacidad para comunicarse entre diferentes profesiones y disciplinas.
9. Valores que promuevan la ética, la solidaridad, la convivencia y la justicia social: Capacidad para desarrollar y aplicar la ética, la convivencia y la sensibilidad social.

1.1.3.1. Competencias Genéricas del programa Administración Financiera.

Se refiere a los conocimientos generales para realizar comportamientos laborales y habilidades que empleen tecnología. Para alcanzarlas es ineludible la coherencia entre los programas curriculares, el desempeño natural y el trabajo real de ese profesional en el ámbito local, nacional e incluso internacional.

- **Solución de problemas:** Análisis y clasificación de información, procesamiento y reorganización y aplicación de la información.
- **Pensamiento crítico:** Detección de significados y relaciones, identificación y análisis de razonamientos y evaluación de credibilidad y validez de argumentos.
- **Entendimiento interpersonal:** Comprensión de situaciones sociales, análisis de trabajo y capacidad de reconocer acciones y respuestas a problemas.
- **Comunicación escrita:** Comprensión y análisis del enunciado, organización y desarrollo de elementos y uso del lenguaje.
- **Comprensión lectora:** Información local, información global e información intertextual.
- **Inglés:** Habilidad para comunicarse efectivamente en inglés.

1.1.3.2. Competencias Específicas del programa Administración Financiera.

Capacidad para decidir y/o apoyar la toma de decisiones de inversión, financiación y distribución de utilidades o pago de dividendos en las organizaciones.

Estas competencias se pueden complementar con:

- Desarrollar la Creatividad.
- Actuar en forma ética.
- Investigar la realidad empresarial y social.

- Informarse y comunicarse utilizando diversos medios.
- Alcanzar niveles de autocrítica y autoevaluarse.
- Emprender y Visionar oportunidades de negocios y alternativas de desarrollo.
- Disciplinarse por sí mismo y auto gestionar su conocimiento.
- Adquirir autonomía asumida como la capacidad de “aprendan a aprender”.
- Buscar, clasificar, seleccionar y contrastar información para la toma de decisiones.
- Trabajar en grupo hasta consolidarse y alcanzar el trabajo en equipo.
- Utilizar medios de información y comunicación requeridos por la metodología específica del programa.

En síntesis, debe ser un profesional con capacidades para captar recursos de los inversionistas, invertir los recursos en proyectos que generen valor a la empresa, administrar los recursos generados por las operaciones e identificar riesgos.

1.2. LA LÚDICA EN EL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Los cambios que afronta la sociedad son de tal envergadura por lo que actualmente enseñar se hace cada vez más complejo y

aprender se ha convertido en una experiencia mucho más desafiante, propiciando que el sistema educativo presenta grandes dificultades en el proceso enseñanza – aprendizaje debido a factores tanto cognitivos como afectivos los cuales afectan el rendimiento académico de un aprendiz, toda vez que *el poder de las sociedades se basa en su capacidad para producir y aplicar nuevos conocimientos de forma innovadora* (Moreno Olivos , 2011).

Los seres humanos requieren recrearse y compartir sanamente con sus géneros, por ello es necesario que en el proceso de enseñanza – aprendizaje se implementen actividades lúdicas que favorezcan la formación integral de los estudiantes de administración financiera y las personas que competen la actividad educativa en la universidad de la Amazonia.

La palabra juego evoca una idea de amplitud y facilidad en el movimiento, una libertad útil pero no excesiva, y que absorbe al jugador, lo hace parte de una realidad concebida por medio de la lúdica y de la que es consciente; es una simulación o simulacro a la realidad, pero teniendo en cuenta que es una actividad libre y voluntaria, y que como fuente de alegría y diversión permite llegar a los diferentes escenarios que son esquivos a las metodologías educativas tradicionales.

Actualmente se encuentra que existen dificultades en la aplicación de las competencias genéricas y específicas que se deben

desarrollar en el programa de administración financiera, lo cual se refleja en la deserción universitaria el bajo nivel que presentan algunos estudiantes en varios aspectos del currículo, como contenidos teóricos, fundamentación científica y solución de problemas y la comunicación social.

La universidad de la amazonia presenta un nivel bajo en los resultados de las pruebas externas ECAES, lo cual exige mejorar dicho nivel para poder acreditar todos sus programas a nivel nacional; esto exige que en el componente de la administración financiera se adopten nuevas estrategias educativas para mejorar la calidad del desempeño de los estudiantes en estas pruebas que ofrece el M.E.N a través del ICFES. Por lo que se requiere fortalecer los componentes que presentan debilidades en su desarrollo cotidiano, especialmente en la formación integral del talento humano, en la comunicación social, porque el joven y el adulto han olvidado la necesidad de compartir sanamente, de jugar de recrear y de aprender alegremente.

A partir de las dificultades presentadas, la lúdica juega un papel importante en el proceso enseñanza-aprendizaje dado que ésta mejora la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la

cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Para (Ballesteros, 2011) se han identificado numerosas dificultades cognitivas en los procesos de aprendizaje por lo que:

La labor del docente en ciencias parece ser utópica con los métodos tradicionales puesto que estos no tienen en cuenta la interacción cognitiva-afectiva que se presentan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, solo se basan en impartir instrucciones. Para que un material resulte motivador y los estudiantes quieran aprender, debe partir de una planificación sistemática de las situaciones de enseñanza teniendo como base la naturaleza de los contenidos, los conocimientos de partida y los diferentes enfoques metodológicos como es la lúdica, que le hagan posible presentar en forma agradable la situación de aprendizaje.

El juego está lejos de ser una pérdida de tiempo, es algo que los educadores deberían respetar y tomar en cuenta en sus planificaciones didácticas y desarrollo cognitivo. Los docentes deben proporcionar contextos favorables, modelos, recursos de capacidades

lúdicas y más tiempo como estímulo y sobre todo a los estudiantes que no juegan o que se les dificulta aprender.

Vygotsky mediante su concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) proporciona bases para aliviar el proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta que la ZDP *es la distancia entre el nivel de desarrollo efectivo del alumno (aquello que es capaz de hacer por sí solo) y el nivel de desarrollo potencial (aquello que sería capaz de hacer con la ayuda de un adulto o un compañero más capaz)*. Aunque los planteamientos de Vygotsky no se refieran a la lúdica, lo cierto es que conceptos como el de ZDP *evidencian la proposición de que la actividad y la comunicación pueden ser manipuladas con el fin de operacionalizar una influencia educativa de gran alcance para el desarrollo del educando* (Fariñas, 2005).

Esto implica que es posible pensar en la educación a través de estrategias didácticas, dado que el propósito de la educación es proporcionar al estudiante la ayuda que le permita alcanzar niveles de desarrollo que él no sea capaz de lograr por sí mismo. Como lo manifiesta (Gonzalez López, Rodríguez Matos, & Hernández García, 2011):

Aprender es un proceso de participación, interacción y colaboración, mediante la actividad y comunicación con los otros. Se coincide con *D'Angelo*¹⁰ en que cuando las personas construyen el conocimiento con otros, escuchándolos, haciendo autocorrecciones, y reconociendo lo valioso de los puntos de vista

ajenos, están creando una nueva realidad. Este aprendizaje desarrollador los está capacitando para ejercer sus roles sociales de manera más integral, constructiva y solidaria. Asimismo, se conoce que un alumno de bajo rendimiento, al trabajar en pareja con otro de alto rendimiento, eleva de forma significativa la calidad de su aprendizaje, pues entre otras cosas, utiliza el fondo de la memoria de su compañero.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Las estrategias didácticas son esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque permiten al educador:

Dirigir científicamente el desarrollo integral de la personalidad de los alumnos, considerando sus estilos de aprendizaje, en medios propicios para la comunicación y la socialización, en los que el marco del salón de clases se extienda en continuo al entorno, a la familia, a la comunidad y a la sociedad en general. (Gonzalez López, Rodriguez Matos, & Hernandez García, 2011)

En la práctica, el estudiante se enfrenta a problemas propios de su contexto y para solucionarlos tiene que desarrollar competencias y construir un "conocimiento" que a su vez es un entramado de conceptos y/o teorías que van a conformar su nivel de dominio en un campo específico del saber y el nivel de desarrollo de la competencia,

y que no necesariamente se ajusta al conocimiento escolar ni a las competencias exigidas por la escuela. Por lo tanto, en la construcción de un nuevo aprendizaje las estructuras cognitivas desde las cuales se procesa y se selecciona la información deben ser estructuradas lo que se logra a partir de un desequilibrio cognitivo. De acuerdo con Díaz Mejía citado por (Ballesteros, 2011) concluye que

La acción lúdica no genera desarrollo de pensamiento por ser un asunto de la razón; “pero sí puede apoyar los procesos de aprendizaje y modelar procesos didácticos alternativos a los tradicionales al generar motivación intelectual” y favorecer la relación maestro-alumno. Cabe recordar que el aprendizaje no sólo es un proceso cognitivo, también es un proceso afectivo

1.2.1. LA LÚDICA FLOTA A BORDO

La investigación relacionada con el mejoramiento de las estrategias de enseñanza aprendizaje en estudiantes de Administración Financiera, modalidad a distancia, beneficia directamente a estudiantes y docentes, porque facilita la construcción del conocimiento y además permite mejorar el clima educativo, lo cual favorece la motivación de los participantes en el proceso en mención.

En este sentido, se pretende generar un mejor ambiente en el desarrollo de las clases de la administración financiera, para lo cual es necesario dar a conocer el valor teórico y práctico que tiene la lúdica Flota abordo como herramienta para el fortalecimiento del proceso

de enseñanza – aprendizaje. La propuesta de la lúdica Flota a Bordo debe tener un impacto en el programa de Administración Financiera, en la Facultad de Ciencias Contables, Económicas y Administrativas; también en el contexto universitario y con proyección a otros sectores de la educación a Nivel regional y nacional.

Mediante la implementación de la lúdica flota a Bordo se pretende fortalecer el área financiera como eje central del programa de administración financiera, lo cual debe permitir el desarrollo de la creatividad y el emprendimiento de los estudiantes, teniendo en cuenta que ésta tiene una gran utilidad porque permite contribuir al desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes en el área de finanzas, con el propósito de mejorar los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en el campo de la administración. Con estos talleres lúdicos lo que se pretende es elevar a la productividad del individuo y del equipo, en un entorno gratificante de aprendizaje.

La aplicación de esta herramienta hace las asignaturas más agradables para los estudiantes y servirá de complemento al desarrollo de las clases, en una forma práctica, buscando una interacción entre los estudiantes; de esta forma se podrán realizar simulaciones, realizar ejercicios y recrear situaciones que se pueden presentar en la vida real, relacionadas con la parte financiera y contable de una situación empresarial y su entorno. Con la

implementación del taller lúdico, se busca potencializar las habilidades y conocimientos en los componentes de Contabilidad y Finanzas, de las áreas de formación profesional definido en el Plan de estudios del Programa de Administración Financiera, toda vez que la lúdica es una alternativa de motivación para los estudiantes

Por lo dicho anteriormente, es necesario que el Programa de Administración Financiera valore el desarrollo de las competencias genéricas y específicas lo cual se puede lograr mediante la implementación de la estrategia de la lúdica Flota a Bordo, con el fin de motivar a los futuros profesionales para que estén al día en los conocimientos teórico – práctico, y de esa forma mejorar los resultados de las pruebas ECAES.

En consideración a las situaciones analizadas previamente con la lúdica Flota a Bordo como herramienta pedagógica, en el proceso de enseñanza – aprendizaje en las áreas contables y financieras entre docentes – estudiantes, se pretende dar una mirada hacia la transformación de dicho proceso utilizando estrategias pedagógicas, que generen aprendizajes significativos, partiendo de las necesidades e intereses de los estudiantes; tomando como referencia las experiencias en el aula, que se llevan a cabo en el programa Administración Financiera de la Universidad de la Amazonia.

Inicialmente se ha observado que las estrategias utilizadas en la enseñanza son las causantes de la deserción de muchos

estudiantes, es por ello que se requiere un tratamiento especial en este campo; de esta forma surge la lúdica flota a bordo como una propuesta de aprendizaje que pretende la participación activa de los miembros y la construcción conjunta del conocimiento.

El estudiante universitario necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Este tipo de espacios son los que se requieren en la Universidad, para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de las universidades es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

La investigación y el mejoramiento permanente se ha convertido en un reto tanto para docentes como estudiantes, por lo que es pertinente basarse en estrategias que faciliten este proceso experimentando en escenarios desconocidos e incursionando en nuevas líneas del conocimiento, con el fin de permear nuevos

contextos que permitan adquirir nuevos conocimientos y percibir nuevas realidades.

Es a partir de ahí que la interdisciplinariedad entraría a jugar un papel importante dado que con este mecanismo el proceso continuaría su marcha y motivaría a personas de diferentes áreas a vincularse en este proyecto que pretende revolucionar el mundo de la enseñanza de la educación actual, pero que, además, pretende vincularse directamente al medio, brindando soluciones a las necesidades que éste plantea.

(Ortiz Estevez & Carvajal Tarazona, 2010) Manifiestan que la interdisciplinariedad se debe:

“Asumir como una estrategia de innovación, cuyo objeto es hacer que las disciplinas interactúen en la búsqueda de la construcción del conocimiento para que el proceso educativo responda a problemas de la vida real. Partiendo de esta concepción, las áreas se comunican y se relacionan en forma natural para estructurar mejor la enseñanza, los conceptos y los procedimientos. La interdisciplinariedad en el contexto escolar se fundamenta en la teoría según la cual el niño capta el mundo en forma global y no en eventos aislados. Es la totalidad lo que tiene significado para él y es así como aprende, comprende y puede explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor”. (p. 16-17).

LA LÚDICA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LOS DIFERENTES CICLOS DE FORMACIÓN DEL ADMINISTRADOR FINANCIERO



Foto tomada por las autoras

Capítulo 2

2.1. LA LÚDICA VISTA DESDE DIFERENTES DIMENSIONES.

Según Piaget (1981) el juego es una palanca de aprendizaje y sobre ello señala: “siempre se ha conseguido transformar el juego, la iniciación a la lectura, al cálculo matemático y la ortografía, se ha visto a los niños y niñas aficionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se prestan como desagradables”.

Para Vygotski el juego funciona como una zona de desarrollo próximo que se determina con la ayuda de tareas y se soluciona bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con discípulos inteligentes. El niño y la niña juegan, hace ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de lo que se hace en las actividades cotidianas, la cual le permite enfrentarse a problemas que no está preparado todavía en su vida y a solucionarlos de manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de una solución errónea.

Las actividades lúdicas se entienden como una dimensión del desarrollo humano siendo parte constitutiva del ser humano, como factor decisivo para lograr, enriquecer los procesos. La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano de comunicar, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento la diversión y el esparcimiento que lleva a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación canalizada adecuadamente por el facilitador del proceso.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, la actividad lúdica propuesta se desarrollará bajo el enfoque de pensamiento de Piaget, donde se define el juego como parte fundamental del conocimiento humano ya que se estimula el pensamiento y permite que los estudiantes obtengan mayor facilidad en la apropiación de conocimientos y al llevarlos a la práctica.

En este contexto las competencias juegan un papel importante dado que brindan al estudiante de administración financiera, además de las habilidades básicas, la capacidad de captar el mundo circundante, ordenar sus impresiones, comprender las relaciones entre los hechos que observa y actuar en consecuencia. Para ello no se necesita, una memorización sin sentido de asignaturas paralelas, ni siquiera la adquisición de habilidades relativamente mecánicas, sino saberes transversales susceptibles de ser actualizados en la vida cotidiana, que se manifiesten en la capacidad de resolución de problemas diferentes de los presentados en el aula.

Los ejes integradores de la Universidad de la Amazonia, para construir las competencias a desarrollar en los estudiantes, desde los diferentes programas académicos, son necesariamente la Visión, Misión y Objetivos de la misma. Por lo tanto, la construcción de las competencias generales para la Universidad de la Amazonia, deben tener como referente obligado estos tres aspectos, y además deben

guardar coherencia entre sí, para garantizar el cumplimiento de los encargos misionales institucionales.

A través de las pruebas ECAES, el Ministerio de Educación Nacional pretende comprobar el grado de desarrollo de las competencias de los estudiantes que cursan el último año de los programas académicos de pregrado que ofrecen las Instituciones de Educación Superior. Además de obtener información sobre el estado actual de la formación en las diferentes áreas, esta información proporciona una visión de conjunto sobre los estudiantes, los programas y las instituciones, así como también sobre el país, los departamentos y municipios.

Por tal razón, por medio de la lúdica Flota Abordo se pretenden reforzar los conocimientos de los estudiantes del Programa de Administración Financiera, lo que permitirá cambiar el bajo nivel de desempeño que han demostrado los estudiantes de la universidad en dichas pruebas.

2.2. LA LUDICA FLOTA A BORDO EN EL CICLO BASICO DEL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN FINANCIERA.

La Lúdica Flota a Bordo se implementó para cada ciclo del programa de Administración Financiera, teniendo en cuenta las unidades temáticas vistas en cada semestre. El ciclo básico

corresponde a los semestres del I al V, el Ciclo de Fundamentación Financiera a los semestres del VI al VIII y el último ciclo de Profundización a los semestres del IX al X.

El ciclo básico tiene como objetivo generar y aplicar herramientas de tipo conceptual desde el punto de vista administrativo, necesaria y suficiente para interactuar con el entorno y tomar la decisión que permita definir su vocación profesional.

Desde esta perspectiva, se diseñó una lúdica que promueve la interdisciplinariedad de los saberes pertinentes al desarrollo humano y al de las organizaciones, es decir, en este ciclo se debe velar por la fundamentación administrativa, lo que reitera la necesidad de crear la lúdica flota a bordo teniendo en cuenta que en el campo administrativo el entorno juega un papel fundamental que cambia constantemente y es necesario transmitir al estudiante conocimientos actualizados que pueda contextualizar con las organizaciones en las que se va a desempeñar, y que se apropien de conocimientos de forma didáctica y su aprendizaje se más significativo.

En este sentido, se presenta la lúdica Flota a Borda para el ciclo básico que corresponde del I al V semestre, cabe resaltar que la dinámica se aplicó a partir de los semestres III al V debido a que el primer semestre es de inducción y el segundo aún no está bien relacionados con la parte contable y financiera.

2.2.1. Descripción de la Lúdica.

NOMBRE: Flota a Bordo

AREA: Contable y Financiera

TEMA: Clasificación de Cuentas

COMPETENCIAS: Las competencias que los estudiantes del programa de Administración Financiera deben desarrollar en el ciclo básico son las que tienen relación con la parte administrativa teniendo como base contable y financiera. Por lo tanto, con la lúdica flota a bordo, se desarrollaron competencias generales y específicas así:

COMPETENCIAS GENERICAS: Habilidad para trabajar en forma autónoma, solución de problemas, análisis, clasificación de información, procesamiento, reorganización y aplicación de la información y Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: Adquirir autonomía asumida como la capacidad de "aprendan a aprender", Interpretar la información contable y la información financiera para la toma de decisiones gerenciales. Trabajar en grupo hasta consolidarse y alcanzar el trabajo en equipo.

INTRODUCCIÓN.

En el ciclo básico del programa de administración financiera de la Universidad de la amazonia, los estudiantes deben desarrollar

habilidades contables, las cuales vienen a repercutir en decisiones de servicios para las empresas que cuentan en primer lugar con datos confiables que se desprenden de la contabilidad de la organización. En este sentido, el objetivo de la lúdica **“FLOTA A BORDO”**, es que los estudiantes experimenten y pongan en práctica los conocimientos que han adquirido durante los semestres cursados.

Con la implementación de la lúdica Flota a Bordo, los estudiantes desarrollaran competencias para trabajar en grupo, armar e interpretar la información contable y bases financieras para la toma de decisiones gerenciales en las diferentes áreas de la organización y hacer una retroalimentación de si fue o no adecuada su implementación con base en los resultados obtenidos.

OBJETIVOS.

- Identificar las habilidades y destrezas de los estudiantes en la clasificación de cuentas y organización de estados financieros.
- Analizar en los estudiantes la apropiación de conceptos contables y básicos en el área financiera por medio de la lúdica flota a bordo.
- Identificar las falencias que presentan los estudiantes de los semestres III, VI, y V en las temáticas vistas dentro del programa de Administración Financiera.

MATERIALES.

- Computador y mapa de océanos.
- Cada una de las empresas contará con una flotilla de cinco Barcos.
- Dinero en efectivo para cada empresa
- Un Balance y un estado de resultados
- Un tablero donde se ejecutará la dinámica.
- Datos (3)
- Mesas con sillas (mínimo 5 mesas con cinco sillas cada mesa)
- Esferos y calculadoras.

PARTICIPANTES Y SUS FUNCIONES.

Tabla 1. *Participantes y Funciones*

PARTICIPANTES	FUNCIONES
Administrador	Es la persona encargada de establecer estrategias, direccionar y coordinar el equipo de trabajo con el fin de obtener mejores resultados en compañía de su grupo
Analista Financiero	Es el encargado de analizar las cuentas que conforman los estados financieros y elaborar los informes correspondientes a cada temporada de la lúdica, con su respectivo análisis
Entidad Financiera	Es la persona encargada de manejar los préstamos, controlar las tasas de interés y define los precios de los barcos que están en remate y que están disponible para la venta
Asesor Comercial	Es el cargado de asesorar a los participantes del equipo a la hora de gestionar créditos y comprar barcos

Fuente: Elaboración propia de los autores.

DESARROLLO DE LA LUDICA.

Se estimará un tiempo máximo de tres horas para llevar a cabo la dinámica de la lúdica y 30 minutos para analizar los resultados obtenidos.

INGRESOS:

Cada empresa obtiene ingresos por:

- La cantidad de peses que obtengan en cada jugada.
- Negociar la pesca con otras empresas.
- Negociar los barcos a la entidad financiera o con las de más flotillas

GASTOS:

Cada empresa incurrirá en gastos por:

- Operaciones y mantenimientos de los barcos en cada área de pesca.
- Pago de la tripulación como mínimo 3 personas por barco, el salario será de \$200 por persona.
- Compra de barco en remate a la entidad financiera.
- Pago de 15% E.A. de intereses por préstamos obtenidos, es decir, 5% por cada temporada.

Tabla 2. Información para el Desarrollo de la Lúdica Flota a Bordo

OCEANO PACIFICO	ULTRAMAR	COSTA	PUERTO
Costo de operación (combustible y permisos)	\$1000	\$800	\$100
Tripulación (3)	\$200	\$200	\$0
Máxima estimación de población de pescados	\$6500	\$9000	0

PRECIO DE PEZCADO			
ATUN	\$400	\$300	
CAMARONES SOMEROS	\$500	\$420	
OCEANO ATLANTICO	ULTRAMAR	COSTA	PUERTO
Costo de operación (combustible y permisos)	\$1300	\$1100	\$150
Tripulación (3)	\$200	\$200	\$0
Máxima estimación de población de pescados	\$8000	\$12000	0
PRECIO DE PEZCADO			
ATUN	\$500	\$350	
CAMARONES SOMEROS	\$600	\$400	
Precio de barco para comprarlo al banco	\$1100	\$900	-----
OTRA INFORMACIÓN			
Tasa de interés bancario		15% E.A.	
Costo del cruce del canal de Panamá del pacífico al Atlántico		\$200	
Costo del cruce del canal de Panamá del Atlántico al Pacífico		\$300	

Fuente: Elaboración propia de los autores.

En la tabla anterior se evidencia la información con la cual se trabajará en el desarrollo de la lúdica.

AREA DE PESCA: Se cuenta con dos áreas de pesca ubicadas en los océanos pacíficos y atlánticos. En el océano pacífico se encuentra el área de ultramar que se ubica a lo profundo del océano y las costas se encuentra en la parte superior del océano, lo mismo sucede con el océano atlántico.

DINAMISMO DE LA POBLACIÓN: Cada área de pesca tiene determinada la población de peces, es decir, en el océano Atlántico en costa se cuenta con 8000 peces y 12000 en ultramar, para el Océano Pacífico la población de peces será de 6500 en costa y 9000 en ultramar. Se cuenta con dos

clases de especies (pez atún y camarones) los cuales tienen diferente valor, establecido en la tabla No 2. Esta información es para los dos océanos.

CAPTURA: La captura de los peces se determina de acuerdo al número de barcos enviados a cada área de pesca. (Esta cantidad será determinada de una forma aleatoria por medio de un sorteo y será igual para cada océano.)

2.2.2. Esquema de Aplicación de la Lúdica Flota a Bordo para el Ciclo Básico del Programa de Administración Financiera.

La lúdica Flota a bordo se aplicará a los estudiantes de los semestres III, IV y V del programa de Administración Financiera de la Universidad de la Amazonia como se había mencionado anteriormente.

En el ciclo básico los estudiantes por medio de la lúdica Flota a Bordo clasificarán rubros y montarán estados financieros básicos de la empresa (Balance General y Estado de Resultado). La dinámica consta en que cada grupo conformado como mínimo por cuatro personas, creen una empresa a la cual se le asignará un nombre alusivo al sector pesquero.

La dinámica se desarrolla de la siguiente manera:

- Los coordinadores de la lúdica explicarán a los participantes los pasos a seguir. Al estar organizados los grupos, cada

participante deberá asumir un rol, entre los cuales está: Administrador, Analista financiero, Representante legal ante la entidad financiera y de asesor comercial, los cuales deben tomar decisiones de riesgo e implementar estrategias que les permita a la empresa, cumplir con los objetivos propuestos en la lúdica y finalizar con la mejor Rentabilidad y Utilidad para su empresa. Luego, se presenta el mapa donde se encuentran los océanos en los cuales se realizará la pesca, cada grupo de participantes tendrá cinco barcos con los cuales realizaran la captura de los peces, independientemente en el océano que elijan y el en área de pesca que se ubiquen, ya sea en Ultramar o en Costa, pero no deben olvidan dar las condiciones de la lúdica.

- Se les hace entrega a cada grupo de \$400 (cuatrocientos pesos), en efectivo por si desean comprar más barcos o comprar la pesca a las demás empresas. Posteriormente, los grupos contarán con cinco minutos para decidir dónde ubicar los barcos para llevar acabo la pesca, adicionalmente se les da a conocer una condición del entorno, con el fin de lograr que los estudiantes creen nuevas estrategias con base en los nuevos acontecimientos del entorno. Condición, (En ultramar atlántico, se presenta un incremento de la población de los peces).
- La pesca se realiza de forma aleatoria, es decir, se lanzas tres

datos y los valores que estos arrojen se suman y será la cantidad de peces correspondientes para cada grupo según el área de pesca donde hayan ubicado los barcos. Los datos se lanzarán cuatro veces con el objetivo de llevar a cabo la captura de los peces en las cuatro áreas indicadas. Finalmente, los participantes deberán entregar el Balance General y el Estado de Resultados básico realizado, los cuales muestran los resultados obtenidos en el transcurso de la dinámica, posteriormente los coordinadores de la lúdica Flota a Bordo analizarán dichos resultados y dan a conocer que grupo y cual empresa ha obtenido mejor Rentabilidad.

NOTAS: las empresas se deben liquidar al finalizar la tercera temporada, por lo tanto, no debe contar con activos fijos al 30 de diciembre. Durante el año podrán negociar los barcos con las otras empresas o con la entidad financiera al precio sugerido en el mercado.

2.3. LA LUDICA FLOTA A BORDO EN EL CICLO DE FUNDAMENTACIÓN FINANCIERA DEL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN FINANCIERA.

La lúdica *Flota a Bordo* diseñada para el ciclo de fundamentación financiera del programa de Administración

financiera de la Universidad de la Amazonia, se implementó de acuerdo a las unidades temáticas vistas en cada semestre.

El Ciclo de Fundamentación Financiera, tiene como objetivo desarrollar habilidades superiores del pensamiento para diagnosticar, pronosticar y diseñar estrategias que coadyuven a la solución de problemas de tipo financiero en las organizaciones, por tal razón, integra la teoría y la práctica que soporta la formación esencial de un administrador financiero. Propicia una apropiación de los conceptos y prácticas pertinentes, relevantes y necesarias para desarrollar posteriormente los conceptos propios de los ciclos de fundamentación y profundización y que prácticamente le dan el perfil profesional del administrador financiero.

De acuerdo con lo anterior, se presenta la lúdica Flota a Bordo, la cual fue diseñada para los estudiantes de los semestres VII, VII y VIII, con el fin que esta herramienta sea implementada por los docentes o estudiantes, en las aulas de clase y así presentar una alternativa a la orientación de las unidades temáticas.

2.3.1. Descripción de la Lúdica.

NOMBRE: Flota a Bordo

AREA: Contable y Financiera

TEMA: Pronóstico Financiero, Indicadores Financiero y Análisis Financiero

COMPETENCIAS: Las competencias que los estudiantes del programa de administración financiera deben desarrollar en el ciclo de fundamentación financiera son las que tienen relación con la parte contable y financiera. Teniendo en cuenta lo anterior, con la lúdica flota a bordo, se desarrollará competencias generales y específicas así:

COMPETENCIAS GENÉRICAS:

- Capacidad para tomar decisiones
- Compromiso ético
- Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.
- Capacidad de reconocer acciones y respuestas a problemas

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Tomar decisiones de inversión, financiamiento y gestión de recursos financieros de la empresa.
- Detectar oportunidades para emprender nuevos negocios y/o desarrollar nuevos productos
- Utilizar las tecnologías de información y comunicación en la gestión

INTRODUCCIÓN.

Mediante la fundamentación financiera se recopila, analiza e interpreta la información financiera de una empresa, que consiste en realizar y analizar estados financieros, por medio de los cuales se conoce la situación actual de la empresa.

Por tal razón, para llevar a cabo el desarrollo de conocimientos sobre la elaboración y análisis de estados financieros de una Empresa, se hace necesario tener en cuenta cada una de las habilidades tanto de pensamiento, de carácter y valores de manera integral en los diferentes ámbitos en que se desenvuelven las personas, como en el ámbito personal, profesional y laboral para transformar los conocimientos financieros y aplicarlo a las organizaciones.

Por medio de la lúdica flota a bordo, se pretende que las unidades temáticas se vuelvan más didácticas para los estudiantes y permita facilitar la asimilación de los conocimientos específicos de cada una de ellas, es decir, por medio de esta actividad lúdica se realiza el pronóstico financiero e indicadores financieros con sus respectivos análisis lo que permite que los estudiantes se apropien fácilmente de la dinámica de estos.

OBJETIVOS.

- Realizar por medio de la lúdica flota a bordo el pronóstico financiero con su respectivo análisis.
- Identificar las habilidades de los participantes en cuanto a toma de decisiones estratégicas empleadas en las áreas de pesca.
- Analizar los indicadores financieros de rentabilidad y liquidez de la empresa.

MATERIALES.

- Computador y mapa de océanos.

- Cada una de las empresas contará con una flotilla de cinco Barcos.
- Dinero en efectivo para cada empresa
- Un Balance y un estado de resultados
- Un tablero donde se ejecutará la dinámica.
- Dados (3)
- Mesas con sillas (mínimo 5 mesas con cinco sillas cada mesa dependiendo de los participantes)
- Esferos y calculadoras.

PARTICIPANTES Y SUS FUNCIONES.

Tabla 3. *Participantes y Funciones*

PARTICIPANTES	FUNCIONES
Administrador	Es la persona encargada de establecer estrategias direccionar y coordinar el equipo de trabajo con el fin de obtener mejores resultados.
Analista Financiero	Es el encargado de analizar las cuentas que conforman los estados financieros y elaborar los informes correspondientes a cada temporada de la lúdica, con su respectivo análisis
Entidad Financiera	Es la persona encargada de manejar los préstamos, controlar las tasas de interés y define los precios de los barcos que están en remate y que están disponible para la venta
Asesor Comercial	Es el cargado de asesorar a los participantes del equipo a la hora de gestionar créditos y comprar barcos

Fuente: Elaboración propia de los autores.

DESARROLLO DE LA LUDICA.

Se estimará un tiempo máximo de tres horas para llevar a cabo la dinámica de la lúdica y 30 minutos para analizar los resultados obtenidos.

INGRESOS:

- Cada empresa obtiene ingresos por.
- Por la cantidad de peses que obtengan en cada ronda
- Negociar la pesca con otras flotillas.
- Negociar los barcos a la entidad financiera o con las de más flotillas

GASTOS:

- Cada empresa incurrirá en gastos por:
- Operaciones y mantenimientos de los barcos en cada área de pesca.
- Pago de la tripulación como mínimo 3 personas por barco, el salario será de \$200 por persona.
- Compra de barco en remate.
- Pago de 15% E.A. de intereses por préstamos obtenidos, es decir, 5% por cada temporada.

Tabla 4. Información para el desarrollo de la lúdica flota a bordo.

INFORMACION PARA EL DESARROLLO DE LA LUDICA			
OCEANO PACIFICO	ULTRAMAR	COSTA	PUERTO
Costo de operación (combustible y permisos)	\$1000	\$800	\$100
Tripulación (3)	\$200	\$200	\$0

Máxima estimación de población de pescados	\$6500	\$9000	0
PRECIO DE PEZCADO			
ATUN	\$400	\$300	
CAMARONES SOMEROS	\$500	\$420	
OCEANO ATLANTICO	ULTRAMAR	COSTA	PUERTO
Costo de operación (combustible y permisos)	\$1300	\$1100	\$150
Tripulación (3)	\$200	\$200	\$0
Máxima estimación de población de pescados	\$8000	\$12000	0
PRECIO DE PEZCADO			
ATUN	\$500	\$350	
CAMARONES SOMEROS	\$600	\$400	
Precio de barco para comprarlo al banco	\$1100	\$900	-----
OTRA INFORMACION			
Tasa de interés bancario	15% E.A.		
Costo del cruce del canal de Panamá del pacífico al Atlántico	\$200		
Costo del cruce del canal de Panamá del Atlántico al Pacífico	\$300		

Fuente: Elaboración Propia

En la tabla anterior se evidencia la información con la cual se trabajará en el desarrollo de la lúdica.

AREA DE PESCA: Se cuenta con dos áreas de pesca ubicadas en los océanos pacíficos y atlánticos. En el océano pacifico se encuentra el área de ultramar que se ubica a lo profundo del océano y las costas se

encuentra en la parte superior del océano, lo mismo sucede con el océano atlántico.

DINAMISMO DE LA POBLACIÓN: Cada área de pesca tiene determinada la población de peces, es decir, en el océano Atlántico en costa se cuenta con 8000 peces y 12000 en ultramar, para el Océano Pacífico la población de peces será de 6500 en costa y 9000 en ultramar. Se cuenta con dos clases de especies (pez atún y camarones) los cuales tienen diferente valor, establecido en la tabla No 4. Esta información es para los dos océanos.

CAPTURA: La captura de los peces se determina de acuerdo al número de barcos enviados a cada área de pesca. (Esta cantidad será determinada de una forma aleatoria por medio de un sorteo y será igual para cada océano.)

2.3.2. Esquema de Aplicación de la Lúdica Flota a Bordo para el Ciclo de Fundamentación Financiera del Programa de Administración Financiera.

La dinámica de la lúdica *Flota a bordo* se creó para desarrollarse en las aulas de clase, ya que se diseñó material didáctico para tal fin, se aplicará a los estudiantes de los semestres VI, VII y VIII del programa de Administración Financiera de la Universidad de la Amazonia.

- En el ciclo de fundamentación financiera los estudiantes por medio de la lúdica Flota a Bordo, deberán realizar estados

financieros como (Balance General y Estado de Resultado) luego armados estos estados financieros deberán de hallar indicadores de Liquidez (razón corriente) e indicadores de rentabilidad (Índice de renta, índice de renta operacional, índice de renta neta.) con sus respectivos análisis y así conocer el estado actual de la empresa. Posteriormente, se conforman grupo como mínimo de cuatro estudiantes los cuales crearan una empresa a la cual le asignaran un nombre alusivo al sector pesquero.

- Los coordinadores encargados de la lúdica explicaran a los participantes la dinámica de está, es decir, al estar conformados los grupos cada participante deberá asumir un rol de: Administrador, Analista financiero, Representante legal ante la entidad financiera y un asesor comercial, los cuales deben tomar las mejores decisiones y estrategias en el transcurso de la dinámica con el fin de obtener la mejor Rentabilidad y Utilidad para su empresa. Luego, se presenta el mapa donde se muestran los dos océanos en los cuales se realizará la pesca, cada grupo de participantes tendrá cinco barcos con los cuales realizaran la captura de los peces, independientemente en el océano que elijan y el en área de pesca que se ubiquen, ya sea en Ultramar o en Costa, pero no olvidando las condiciones de la lúdica.
- Se le hace entrega a cada grupo de \$400 (cuatrocientos pesos), en efectivo por si desean comprar más barcos o comprar la pesca a las demás empresas. Posteriormente, los grupos contarán con

cinco minutos para decidir dónde ubicar los barcos para llevar a cabo la captura, adicionalmente se les da a conocer una condición del entorno, con el fin de lograr que los estudiantes creen nuevas estrategias con base en los acontecimientos del entorno. Condición, (En la costa pacífica, se presenta un incremento de la población de tiburones).

- La pesca se realiza de forma aleatoria, es decir, se lanzan tres dados y los valores que estos arrojen se suman y será la cantidad de peces correspondientes para cada grupo según el área de pesca donde hayan ubicado los barcos. Los dados se lanzarán cuatro veces con el objetivo de llevar a cabo la captura de los peces en las cuatro áreas indicadas. Finalmente, los participantes deberán entregar el Balance General y el Estado de Resultados básico realizado, los cuales muestran los resultados obtenidos en el transcurso de la dinámica, los coordinadores de la lúdica Flota a Bordo analizarán dichos resultados y dan a conocer que grupo y cual empresa ha obtenido mejor Rentabilidad.

NOTAS: las empresas se deben liquidar al finalizar la tercera temporada, por lo tanto, no debe de contar con activos fijos al 30 de diciembre. Durante el año podrán negociar los barcos con las otras empresas o con la entidad financiera al precio sugerido en el mercado.

2.4. LA LUDICA FLOTA A BORDO PARA EL CICLO DE PROFUNDIZACIÓN FINANCIERA DEL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN FINANCIERA.

La lúdica Flota a Bordo diseñada para el ciclo de Profundización Financiera se hizo teniendo en cuenta las temáticas vistas en cada semestre. Este ciclo, se enfoca en perfeccionar y aplicar los saberes y herramientas para consolidar habilidades profesionales que permitan tomar decisiones en beneficio de la comunidad del entorno regional, nacional e internacional, a través de la apropiación, adecuación, innovación y difusión del conocimiento. Estos semestres apuntan a consolidar los fundamentos teóricos y prácticos de la administración financiera aplicando todos los elementos dados en los anteriores semestres. La finalidad principal es formular y evaluar proyectos de inversión.

Teniendo en cuenta lo anterior, se presenta la lúdica **“Flota a Borda”** para el ciclo de profundización financiera, la cual fue diseñada para los estudiantes de los semestres del IX y X del programa de Administración Financiera de la Universidad de la Amazonia, con el fin de que esta herramienta sea implementada por los docentes en las aulas de clase y así presentar una alternativa a la orientación de las unidades temáticas

2.4.1. Descripción de la Lúdica.

NOMBRE: Flota a Bordo

AREA: Contable Financiera

TEMA: Proyecciones Financieras y Análisis Financieros.

COMPETENCIAS: Las competencias que los estudiantes del programa de administración financiera deben desarrollar son: competencias genéricas y específicas de las cuales solo se tienen en cuenta las que más se asemejan a la parte contable y financiera, es decir, con la lúdica Flota a Bordo se pretende desarrollaran las siguientes:

COMPETENCIAS GENERICAS:

- Habilidad para trabajar en forma autónoma.
- Solución de problemas: Análisis y clasificación de información, procesamiento y reorganización y aplicación de la información.
- Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

- Adquirir autonomía asumida como la capacidad de “aprendan a aprender”.
- Interpretar la información contable y la información financiera para la toma de decisiones gerenciales.
- Trabajar en grupo hasta consolidarse y alcanzar el trabajo en equipo.

INTRODUCCION.

El objetivo del ciclo de Profundización Financiera se basa en las estrategias que deberán implementar los estudiantes en el campo laboral a la hora de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante la carrera, de igual manera perfeccionar y aplicar cada una las habilidades y destrezas que le permitan tomar decisiones beneficiosas de acuerdo a sus conocimientos con la finalidad de formular y evaluar proyectos de inversión.

OBJETIVOS.

- Identificar las estrategias que los estudiantes emplean para el financiamiento de las empresas.
- Realizar las proyecciones de los estados financieros y sus respectivos análisis.
- Obtener el máximo beneficio al final de la actividad lúdica analizando el entorno de cada empresa.

MATERIALES.

- Computador y mapa de océanos.
- Cada una de las empresas contará con una flotilla de cinco Barcos.
- Dinero en efectivo para cada empresa
- Un Balance y un estado de resultados
- Un tablero donde se ejecutará la dinámica.

- Dados (3)
- Mesas con sillas (mínimo 5 mesas con cinco sillas cada mesa)
- Esferos y calculadoras.

PARTICIPANTES Y SUS FUNCIONES.

Tabla 5. *Participantes y Funciones.*

PARTICIPANTES	FUNCIONES
Administrador	Es la persona encargada de establecer estrategias direccionar y coordinar el equipo de trabajo con el fin de obtener mejores resultados.
Analista Financiero	Es el encargado de analizar las cuentas que conforman los estados financieros y elaborar los informes correspondientes a cada temporada de la lúdica, con su respectivo análisis
Entidad Financiera	Es la persona encargada de manejar los préstamos, controlar las tasa de interés y define los precios de los barcos que están en remate y que están disponible para la venta
Asesor Comercial	Es el cargado de asesorar a los participantes del equipo a la hora de gestionar créditos y comprar barcos

Fuente: Elaboración propia de los autores.

INGRESOS:

Cada empresa obtiene ingresos por.

- Por la cantidad de peses que obtengan en cada ronda
- Negociar la pesca con otras empresas.
- Negociar los barcos a la entidad financiera o con otras empresas

GASTOS:

Cada empresa incurrirá en gastos por:

- Operaciones y mantenimientos de los barcos en cada área de pesca.
- Pago de la tripulación como mínimo 3 personas por barco, el salario será de \$200 por persona.
- Compra de barco en remate.
- Pago de 15% E.A. de intereses por préstamos obtenidos, es decir, 5% por cada temporada.

Tabla 6. Información para el Desarrollo de la Lúdica Flota a Bordo.

OCEANO PACIFICO	ULTRAMAR	COSTA	PUERTO
Costo de operación (combustible y permisos)	\$1000	\$800	\$100
Tripulación (3)	\$200	\$200	\$0
Máxima estimación de población de pescados	\$6500	\$9000	0
PRECIO DE PEZCADO			
ATUN	\$400	\$300	
CAMARONES SOMEROS	\$500	\$420	
OCEANO ATLANTICO	ULTRAMAR	COSTA	PUERTO
Costo de operación (combustible y permisos)	\$1300	\$1100	\$150
Tripulación (3)	\$200	\$200	\$0
Máxima estimación de población de pescados	\$8000	\$12000	0
PRECIO DE PEZCADO			

ATUN	\$500	\$350	
CAMARONES SOMEROS	\$600	\$400	
Precio de barco para comprarlo al banco	\$1100	\$900	-----
OTRA INFORMACION			
Tasa de interés bancario	15% E.A.		
Costo del cruce del canal de Panamá del pacífico al Atlántico	\$200		
Costo del cruce del canal de Panamá del Atlántico al Pacífico	\$300		

Fuente: Elaboración Propia

En la tabla anterior se evidencia la información con la cual se trabajará en el desarrollo de la lúdica.

AREA DE PESCA: Se cuenta con dos áreas de pesca disponibles ubicadas en los océanos pacíficos y atlánticos. En el océano pacifico se encuentra el área de ultramar que se ubica a lo profundo del océano y la costa se encuentra en la parte superior del océano, lo mismo sucede con el océano atlántico.

DINAMISMO DE LA POBLACIÓN: Cada área de pesca tiene determinada la población de peces, es decir, en el océano Atlántico en costa se cuenta con 8000 peces y 12000 en ultramar, para el Océano Pacifico la población de peces será de 6500 en costa y 9000 en ultramar. Se cuenta con dos clases de especies (pez atún y camarones) los cuales tienen diferente valor, establecido en la tabla No 6. Esta información es para los dos océanos.

CAPTURA: La captura de los peces se determina de acuerdo al número de barcos enviados a cada área de pesca. (Esta cantidad será determinada de una forma aleatoria por medio de un sorteo y será igual para cada océano.)

2.4.2. Esquema de Aplicación de la Lúdica Flota a Bordo para el Ciclo de Profundización Financiera del Programa de Administración Financiera

La dinámica de la lúdica Flota a bordo se diseñó para desarrollarse en las aulas de clase ya que se creó material didáctico para tal fin, se aplicará a los estudiantes de los semestres XI y X de la Universidad de la Amazonia.

- En el ciclo de profundización financiera los estudiantes por medio de la lúdica Flota a Bordo, realizarán estados financieros (Balance General y Estado de Resultado) después proyectarán los mismos teniendo en cuenta las condiciones para proyectar, es decir, los ingresos y los costos se incrementan en un 2% anual durante los dos años, el total de los gastos y costos se cancelan de contado en el mismo periodo, la depreciación será del 10% anual durante los años proyectados y el impuesto del 10% sobre los ingresos del primer año. Además, deberán analizar los resultados obtenidos.
- Se conforman grupo como mínimo por cuatro estudiantes los cuales crearán una empresa a la cual le asignarán un nombre alusivo al sector pesquero.

- Los coordinadores encargadas de la lúdica explicaran a los participantes la dinámica de está, es decir, al estar organizados los grupos cada participante deberá asumir un papel de: Administrador, Analista financiero, Representante legal ante la entidad financiera y un asesor comercial, los cuales deben tomar las mejores decisiones y estrategias en el transcurso de la pesca lo que les permitirá ser los ganadores y finalizar con la mejor Rentabilidad y Utilidad para su empresa.
- Luego se presenta el mapa con los dos océanos pacífico y atlántico donde se realizará la captura de la pesca, a cada grupo de participantes se les entrega cinco barcos con los cuales llevaran a cabo la pescas independientemente en el océano que elijan y el en área de pesca que ubique los barcos ya sea en Ultramar o en Costa, pero no deben olvidar las condiciones de la lúdica.
- Se le hace entrega a cada grupo de \$400 (cuatrocientos pesos), en efectivo para comprar más barcos o comprar la pesca a las demás empresas. Posteriormente, los grupos contarán con cinco minutos para decidir en qué área ubicarán los barcos para llevar acabo la captura, adicionalmente se les da a conocer una condición del entorno, con el fin de lograr que los estudiantes creen nuevas estrategias con base en los acontecimientos del entorno. Condición, (En ultramar atlántico se presenta un derrame de crudo).
- La pesca se realiza de forma aleatoria, es decir, se lanzas tres dados y los valores que estos arrojen se suman y será la cantidad

de peces correspondientes para cada grupo según el área de pesca donde hayan ubicado los barcos. Los datos se lanzarán cuatro veces con el objetivo de llevar a cabo la captura de los peces en las cuatro áreas indicadas. Finalmente, los participantes deberán entregar el Balance General y el Estado de Resultados realizado, los cuales muestran los resultados obtenidos en el transcurso de la dinámica, los coordinadores de la lúdica Flota a Bordo analizarán dichos resultados y darán a conocer que grupo y cual empresa ha obtenido mejor rentabilidad.

NOTAS: las empresas deben ser líquidas al finalizar la tercera temporada, por lo tanto, no debe de contar con activos fijos al 30 de diciembre. Durante la dinámica puede negociar los barcos con las otras empresas o venderlos a la entidad financiera al precio sugerido en el mercado.

Una vez implementadas la lúdica en cada uno de los ciclos del programa de Administración Financiera, los estudiantes lograron rescatar de una forma activa y dinámica los conceptos relacionados con las áreas contables y financieras para que una Empresa funcione de manera eficiente. De igual manera se fortaleció el proceso informativo en las diferentes temáticas considerando que la lúdica “Flota a bordo” sirve como herramienta para los procesos de aprendizaje en las áreas de las finanzas.

EL CONTEXTO Y LA POBLACIÓN PARTICIPANTE



Foto tomada por las autoras



Foto tomada por las autoras

Capítulo 3

En la actualidad se ha encontrado que el Programa de Administración Financiera Modalidad a Distancia, de la Universidad de la Amazonia, ha tenido cierto estancamiento en su funcionamiento académico y en la permanencia de los estudiantes a través de cada uno de los semestres; dicha situación requiere un análisis y un estudio investigativo que permita determinar las causas que generan dicha problemática.

Se contó con una población de 101 estudiantes del programa Administración Financiera modalidad distancia, seleccionados así: para el ciclo básico se toma una población de 45 estudiantes que corresponde a los semestres III, IV y V, es decir, que en promedio cada semestre cuenta con 15 estudiantes. Para el ciclo de fundamentación se presenta una población de 36 estudiantes correspondientes a los semestres VI, VII y VIII, cada semestre cuenta en promedio con 12 estudiantes, de los cuales se obtiene una muestra de 23 estudiantes, un nivel de confianza del 90% y un margen de error del 10% y para el ciclo de profundización se presenta una población de 20 estudiantes de los semestres XI y X, una muestra de 17 estudiantes y un nivel de confianza del 95%, un margen de error del 5%, que cursan las asignaturas seleccionadas contabilidad y Finanzas.

En este sentido, la población focalizada está conformada por una muestra de 55 estudiantes voluntarios de los diferentes ciclos de

formación, 15 hombres, 40 mujeres, los cuales representan el 27% y 73% respectivamente del total de la población.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación es de tipo exploratorio, la cual de acuerdo a Hernández Sampieri & Fernández Collado (1998) *"Los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes"* (p.58). Este tipo de investigación permite tener un conocimiento más profundo sobre el problema planteado, sus alternativas de decisión y las variables que se deben considerar.

Esta investigación a pesar de ser descriptiva, tiene un componente cuantitativo, dado que se recogen y analizan datos sobre variables existentes, lo que conlleva al uso de estadísticas para establecer con exactitud, patrones de comportamiento en una población. De acuerdo con Bonilla y Rodríguez (1997) *"se interesa por captar la realidad social a través de los ojos de la gente que está siendo estudiada, es decir, de acuerdo a la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto"* (p.84).

De acuerdo a lo anterior, este estudio enfoca sus objetivos a analizar el impacto de la lúdica flota a bordo en los diferentes ciclos de formación del programa administración financiera para recomendar con visión prospectiva acciones estratégicas que puedan ser tomadas en cuenta en el proceso enseñanza - aprendizaje.

En este sentido, teniendo en cuenta que un paradigma es un esquema normal admitido y consensuado por una comunidad para enmarcar, encarar, leer, explicar o ver un fenómeno. Ruiz (1996) establece que:

El paradigma comprende la manera de hacer ciencia, adoptada por la comunidad científica, en un momento histórico determinado; es decir, supone un conjunto de ideas, creencias y estructuras conceptuales que permiten interpretar la realidad; una manera o método particular de indagar dicha realidad y un conjunto de problemas específicos susceptibles de ser investigados. (p.2)

Por lo tanto, la presente investigación se enmarca dentro del paradigma crítico, dado que "el enfoque crítico, se caracteriza no sólo por el hecho de indagar, obtener datos y comprender la realidad en la que se inserta la investigación, sino por provocar transformaciones sociales, en los contextos en los que se interviene" (Melero Aguilar, 2012, pág. 343) además porque permite buscar información sobre la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de las Finanzas de los estudiantes del I al X semestre del programa de Administración Financiera de la Universidad de la Amazonia.

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es la ruta que el investigador se propone con el fin de resolver los objetivos propuestos, indicando la estructura a seguir en la investigación. Kerlinger (2002) sostiene que:

Generalmente se llama diseño de investigación al plan y a la estructura de un estudio. Es el plan y estructura de una investigación concebidas para obtener respuestas a las preguntas de un estudio. El diseño de investigación señala la forma de conceptualizar un problema de investigación y la manera de colocarlo dentro de una estructura que sea guía para la experimentación (en el caso de los diseños experimentales) y de recopilación y análisis de datos. (p.83)

El diseño de la investigación se clasifica como transversal, dado que es un tipo de investigación concluyente que tiene como propósito fundamental indagar la incidencia y los valores en que se manifiesta una o más variables. De otra parte, teniendo como referente la investigación descriptiva, se hará uso de técnicas e instrumentos de investigación que facilitan la recolección de información, para caracterizar la problemática existente sobre el impacto que tiene la lúdica flota a bordo en los diferentes ciclos de formación del programa Administración Financiera.

Entre las técnicas para la recolección de la información, para esta investigación, se realizará la recolección de datos mediante la aplicación de una encuesta; ésta será nuestra principal fuente de información. De igual manera se realizará la observación.

El análisis de los datos de la presente investigación se hará a través de la hermenéutica, la cual tiene como característica propia interpretar y comprender, para desvelar los motivos del actuar

humano. Cabe destacar que la técnica de análisis de los datos se llevó a cabo a través de los resultados de las encuestas, las cuales serán escritas, haciendo énfasis en palabras y expresiones que caracterizan cada ciclo del componente contable y financiero del Programa Administración Financiera.

Es así como el diseño de investigación es una planificación compendiada de lo que se debe hacer para lograr los objetivos del estudio. Un diseño cuidadoso del estudio es fundamental para determinar la calidad de la investigación. Este diseño se desarrolló en tres fases y corresponden a:

3.1.1. Fase Preliminar

En esta etapa se elaboraron y aplicaron los instrumentos requeridos (Rejilla de Análisis) para recolectar y analizar la información, posteriormente se realizó la triangulación de datos, metodológica y de resultados, puesto que se pretende realizar un diagnóstico sobre la problemática relacionada con la lúdica como herramienta pedagógica para facilitar el aprendizaje y la asimilación de conceptos en determinados espacios académicos de la Administración Financiera, mediante la realización de actividades y talleres lúdicos que orientarán al estudiante en sus procesos de pensamiento, análisis y resolución de problemas.

Para su desarrollo se prevé tener en cuenta los procesos y resultados más importantes del quehacer de la institución universitaria

y del desempeño del docente y, además, la participación y compromiso de la comunidad educativa.

3.1.2. Fase diagnóstica:

Identificar las estrategias que permitan dar solución a la problemática presentada y fortalecer el proceso enseñanza – aprendizaje en el programa Administración Financiera, a través de la lúdica, dado que ésta es una herramienta didáctica que facilita el aprendizaje en las áreas de Contabilidad, Economía y Finanzas, facilitando el desarrollo de la creatividad y el emprendimiento de los estudiantes.

3.1.3. Fase propositiva y de implementación:

Proponer acciones de mejora con base a los resultados del análisis realizado, mediante la aplicación de la lúdica Flota a Bordo como complemento al desarrollo de las clases, en una forma práctica, buscando una interacción entre los estudiantes y docentes con el fin de hacer más agradables las clases, además con la implementación del taller lúdico, se busca potencializar las habilidades y conocimientos en los componentes de contables y financieros.

ANALISIS DE LA LÚDICA FLOTA A BORDO EN LOS DIFERENTES CICLOS DE FORMACIÓN DEL PROGRAMA ADMINISTRACIÓN FINANCIERA

Capítulo 4



Foto tomada por las autoras



Foto tomada por las autoras

4.1. CICLO BASICO

Una vez realizada la encuesta a los estudiantes del ciclo básico se evidenció que el 56% de los estudiantes encuestados presentan debilidades en cuanto a la clasificación de las cuentas del balance general (Ver tabla 7).

Tabla 7. *Conocimiento de la Clasificación de las Cuentas del Balance General (Reales, activos, pasivos y patrimonios)*

Categoría	Respuesta	Frecuenci	Porcentaje
Consideran que las cuentas del balance general se clasifican en: Reales, activos, pasivos y patrimonios	Si	12	44%
	No	15	56%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

Así mismo el 70% de los estudiantes encuestados no tienen conocimiento si los estados financieros muestran de forma ordenada y detallada como se obtienen los resultados en un periodo determinado (ver tabla 8), es decir que la mayoría de los estudiantes presentan falencias en cuanto al área contable, debido que desde el colegio no contaron con las bases suficientes en relación a esta temática siendo una de las bases básicas de la carrera.

Tabla 8. *Conocimiento Estados Financieros*

Categoría	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Está de acuerdo que el estado de resultado es un estado financiero que muestra ordenada y detalladamente la forma de cómo se obtuvo el resultado del ejercicio durante un periodo determinado.	Si	8	30%
	No	19	70%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

Sin embargo, es de resaltar que el 63% tienen fortalezas en la apropiación de conocimientos de las unidades temáticas administrativas (ver tabla 9).

Tabla 9. *Conocimientos áreas Administrativas*

Categoría	Respu	Frecuencia	Porcentaje
Considera que las fases del proceso administrativo desde el punto de vista de la mecánica son: previsión, planeación, organización	Si	17	63%
	No	10	37%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

4.2. CICLO DE FUNDAMENTACION FINANCIERA

Según los resultados los estudiantes encuestados están bien enfocados con las unidades temáticas vistas en los semestres VI al VIII. Sin embargo, un 65% no tienen claridad en cuanto a los tipos de análisis financiero que existen (ver tabla 10).

Tabla 10. Conocimiento sobre los tipos de análisis

Categoría	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Considera que el análisis vertical es la herramienta financiera que permite verificar si la empresa está distribuyendo acertadamente sus activos y si está haciendo uso de la deuda de forma debida teniendo en cuenta las necesidades financieras y operativas	Si	8	35%
	No	15	65%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

Igualmente, hay que mencionar que el 61% no tiene claridad en cuanto a temas como el riesgo financiero e indicadores financieros (ver tabla 11 y 12),

Tabla 11. Identificación de Indicadores Financieros

Categoría	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Está de acuerdo que los indicadores financieros son liquidación, rentabilidad, endeudamiento y actividad	Si	14	61%
	No	9	39%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 12. Identificación de Riesgos Financieros

Categoría	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Considera que elementos de riesgo financiero pertenecen al costo y disponibilidad de capital para inversión y disposición para incrementar el capital	Si	9	39%
	No	14	61%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

4.3. CICLO DE PROFUNDIZACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta el 60% de los estudiantes encuestados manifestaron no tener claridad con los estados financieros de los flujos de caja, presentando falencias en esta temática, siendo está la más importante en el ciclo de profundización (ver tabla 13).

Tabla 13. *Flujo de Caja*

Categoría	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Considera que los flujos de caja se derivan de egresos iniciales de fondo e ingresos de operación y montos en que ocurre los ingresos y egresos	Si	6	40%
	No	9	60%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

De otra parte, el 53% de los estudiantes encuestados manifestaron tener falencias a la hora de tener claridad en las etapas que se deben llevar para la elaboración de un proyecto (ver tabla 14), debido a que los estudiantes vienen con falencias desde semestres anteriores y la falta de docentes idóneos en el tema, de igual manera los estudiantes manifestaron que la información es poco clara y poco tiempo para el desarrollo de una temática tan importante como lo es el estudio de mercado.

Tabla 14. *Etapas de un proyecto*

Categoría	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Considera que las etapas para llevar a cabo un proyecto son, Estudio de mercado técnico y financiero	Si	7	47%
	No	8	53%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

Así mismo, el 73% presentan dificultades en la claridad sobre que es la Tasa interna de Rentabilidad (ver tabla 15), es decir, más del 50% de los estudiantes presenta dificultades en la formulación y evaluación de proyectos, ya que este tema es de gran importancia para los semestres de este ciclo.

Tabla 15. *Identificación de la TIR*

Categoría	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Considera que las etapas para llevar a cabo un proyecto son, Estudio de mercado técnico y financiero	Si	4	27%
	No	11	73%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

Es de resaltar que en este ciclo el 87% de los encuestados tienen claridad sobre las estrategias para crear valor (ver tabla 16) situación que es favorable puesto que es una de las temáticas fundamentales en este ciclo de formación.

Tabla 16. Estrategias para crear valor

Categoría	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Está de acuerdo que una de las estrategias para crear valor es disminuir el capital de trabajo para que no demande caja	Si	13	87%
	No	2	13%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

De acuerdo a los resultados pese a que un gran número de los estudiantes recomiendan a otras personas estudiar la carrera Administración Financiera en la Universidad de la Amazonia. El 53% no se sienten preparados para afrontar el campo laboral con los conocimientos adquiridos durante la carrera, ya que ésta presenta muchas falencias (ver tabla 17).

Tabla 17. Campo Laboral

Categoría	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Se siente preparado para afronta el campo laboral con los	Si	7	47%
	No	8	53%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

Por lo antes expuesto, es pertinente utilizar estrategias que permitan dar solución a la problemática presentada y fortalecer los conocimientos de los actores involucrados en las áreas que son fundamentales para la carrera Administración Financiera, es ahí donde la lúdica juega un papel importante en el proceso enseñanza – aprendizaje, tal como lo establece el 67% de los estudiantes

encuestados (ver tabla 18), puesto que la lúdica flota a bordo se convierte en una herramienta didáctica que facilita el aprendizaje en las áreas de contabilidad y finanzas porque facilita la identificación, clasificación y registros de las cuentas principales que se relacionan con la actividad operacional de una empresa tales como (ingresos, gastos, costos y utilidad.),

Tabla 18. *La lúdica Flota a Bordo como herramienta didáctica*

Categoría	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Considera que la lúdica Flota a Bordo, sirve como herramienta en los procesos del aprendizaje en las áreas de contabilidad y finanzas	Si	33	67%
	No	16	33%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

Por lo tanto, la *lúdica Flota a Bordo* puede ser aplicada en cualquier unidad temática del programa Administración Financiera, pues un 78% de los encuestados manifiestan estar de acuerdo con que se apliquen actividades lúdicas en las diferentes temáticas (ver tabla 19) ya que esta es una herramienta que les facilita la comprensión de los temas y la adquisición de conocimientos de forma fácil y didáctica, por lo que recomiendan que lúdica Flota a Bordo sea una herramienta de enseñanza – aprendizaje en el programa Administración Financiera, ya que les permite aplicar las estrategias adquiridas y del mismo modo compartir los conocimientos adquiridos con los demás.

Tabla 19. *Aplicación Lúdica flota a bordo en las diferentes unidades temáticas*

Categoría	Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Considera que la lúdica Flota a Bordo puede ser aplicada en cualquier unidad temática del programa Administración Financiera	Si	38	78%
	No	11	22%
TOTAL		27	100%

Fuente: Elaboración Propia

Igualmente, con esta estrategia metodológica se identificaron las competencias más relevantes que los estudiantes desarrollaron para cada una de las unidades temáticas contables y financiera, lo que permitió la apropiación de conocimientos en el desarrollo de los procesos educativos que se imparten en el programa de Administración Financiera de la Universidad de la Amazonia, mejorando la creación de ideas sin olvidar las opciones que tiene el ser humano en el medio para hacer lo que desea cubriendo necesidades y logrando el éxito con una buena organización en la administración.

Por lo anteriormente expuesto, es pertinente concientizar a los docentes sobre la importancia y la necesidad de motivar a los estudiantes con los juegos lúdicos para mantener el interés en los estudiantes en el aula de clase para lograr aprendizajes significativos, por lo que es necesario capacitar a los docentes sobre el uso apropiado de juegos lúdicos en el área contable y financiera,

especialmente se propone la lúdica *Flota a Bordo* dado que ésta permite a los estudiantes desarrollar su creatividad mediante el juego de las lúdicas robusteciendo aprendizajes significativos y funcionales.

Bibliografía

- Acosta Betancourt , E., Acosta Betancourt, R., & Monroy Torres, M. (2012). *ESTRATEGIAS LÚDICO PEDAGÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL A PARTIR DE LOS EJES ARTICULADORES EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TERCERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA AGROINDUSTRIAL GENERAL SANTANDER DEL MUNICIPIO DE*. Rioblanco: Universidad del Tolima.
- Alvira, F. (1996). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación, 2a. edición*. Madrid: Alianza Universidad Textos.
- ASTUDILLO , E. C. (2012). LAS ACTIVIDADES LÚDICAS DEL DOCENTE Y EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA ELIAS GALARZA DEL CASERÍO EL CEDILLO, PARROQUIA ELIAS GALARZA DEL CASERÍO EL CEDILLO, PARROQUIA. Ambato, Ecuador. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/3620/1/tebs_2012_409.pdf
- Avilez Puentes, M. d., & Diaz Rivero, M. T. (2015). *IMPLEMENTACION DE ESTRATEGIAS LUDICAS EN LA INTERVENCION DEL BAJO RENDIMIENTO ACADEMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO 7° - 1 DE LA INSTITUCION EDUCATIVA POLICARPA SALAVARRIETA DEL MUNICIPIO DE MONTERIA CORDOBA*. Montería: Fundación Universitaria Los Libertadores.
- Ballesteros, O. P. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas*.
- Cardona García, L. D. (2006). Una Experiencia con las Herramientas Infovirtuales. Florencia: INAPE - UNIVERSIDAD DE LA AMAZONIA.
- CEDEÑO RAMIREZ, S. (Julio de 2015). *LA LÚDICA UNA ESTRATEGIA PEDAGOGICA EN LA CONSTRUCCION DE VALORES PARA*

FAVORECER PROCESOS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN SIMÓN DE IBAGUE. Ibagué: Universidad del Tolima.

- Fariñas, G. (2005). *Psicología, Educación y Sociedad. Un estudio acerca del desarrollo humano.* La Habana: Félix Varela. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412011000400013
- Gonzalez López, A. D., Rodríguez Matos, A. d., & Hernández García, D. (Octubre - Diciembre de 2011). *El concepto zona de desarrollo próximo y su manifestación en la educación médica superior cubana.* Obtenido de *Educ Med Super* vol.25 no.4 Ciudad de la Habana : http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412011000400013
- Jiménez Gómez, C. A. (30 de Septiembre de 1999). *Lúdica, Creatividad y Desarrollo Humano.* Universidad Libre: I Simposio de Investigación y Formación en Recreación.
- Jiménez V., C. A. (s.f.). *Neuropedagogía Lúdica e Inteligencias Múltiples.*
- Melero Aguilar, N. (2012). *El Paradigma Crítico y los Aportes de la Investigación Acción Participativa en la Transformación de la Realidad Social: Un análisis desde las ciencias sociales.* *CUESTIONES PEDAGÓGICAS - Universidad de Sevilla*, 339-355. Obtenido de http://institucional.us.es/revistas/cuestiones/21/art_14.pdf
- Mendoza, I. (13 de Septiembre de 2013). *Competencias básicas, genéricas y específicas.* Obtenido de <http://www.utel.edu.mx/blog/rol-personal/competencias-basicas-genericas-y-especificas/>
- MIRANDA, F. P. (2005). *Estudio de la aplicación de la lúdica como elemento de enseñanza en la asignatura topografía I dictada por la escuela de ingeniería civil de la Universidad Distrital de Santander.* Bucaramanga, Colombia: Univesidad Distrital Santander.

- Morales , N. (2001). *Estrategias pedagógicas en preescolar con énfasis en lúdica (tesis Pregrado)*. Ibagué: Universidad del Tolima .
- Moreno Olivos , T. (2011). Didáctica de la Educación Superior: nuevos desafíos en el siglo XXI. *Perspectiva Educacional Vol. 50 No.2*, 26-54. Obtenido de <http://www.perspectivaeducacional.cl/index.php/peducacional/article/viewFile/45/24>
- Ortiz Estevez, L. M., & Carvajal Tarazona, N. A. (2010). *LA ESCRITURA EN LA ESCUELA: Los niños pintan la vida*. Bogotá D.C.: Kimpres S.A.S.
- Posada Gonzalez, R. (noviembre de 2014). *La Lúdica como Estrategia Didáctica*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Obtenido de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Quiñones, S. (2012). *eduteka*. Obtenido de <http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/16259>
- Sánchez Benitez, G. (2010). EL COMPONENTE LÚDICO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE: INCORPORACIÓN EN LA ENSEÑANZA E/LE. *Marcoele*, 23. Obtenido de <http://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>
- Tamayo y Tamayo, M. (1999). *Aprender a Investigar* . Santafe de Bogotá : ICFES.
- Vega Meléndez, H. (2013). Investigación Cualitativa para el abordaje de la Gestión Pública Local. *Observatorio Laboral Revista Venezolana. Vol.6 No.11*, 79-95.
- Vigotsky, L. (1989). *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona.

