

DISEÑO DE JUEGOS: ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN ESTUDIANTES DE PRIMER SEMESTRE DE CONTADURÍA

DESIGN OF GAMES: DIDACTIC STRATEGIES THAT CONTRIBUTE TO IMPROVE AUTONOMOUS LEARNING IN FIRST-SEMESTER STUDENTS OF ACCOUNTING

DESIGN DE JOGOS: ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS QUE CONTRIBUEM PARA MELHORAR A APRENDIZAGEM AUTÔNOMA NOS ALUNOS DO PRIMEIRO SEMESTRE DE CONTABILIDADE

Tania Cecilia Bula¹

Luis Carlos Pacheco-Osorio²

Zunilda Isabel Ramos-Villadiego³

Fecha de recepción: diciembre 14 de 2022

Fecha de evaluación: diciembre 19 de 2022

Resumen

El objetivo del presente artículo de investigación fue diseñar juegos como estrategias didácticas que contribuyan a mejorar el aprendizaje autónomo en los estudiantes del primer semestre de Contaduría Pública de la Corporación Universitaria Remington, sede Sahagún. Para lograr su ejecución adecuada, se utilizó una metodología cualitativa mediante la recolección de datos sin medición numérica, utilizando la observación y evaluación de los fenómenos estudiados; así mismo, se utilizó un estudio de tipo descriptivo, el cual tuvo como objetivo la representación de variables en un grupo de sujetos por un periodo de tiempo (habitualmente corto), sin incluir grupos de control; y estudios analíticos, los cuales están destinados a analizar comparativamente grupos de sujetos. La población objeto de estudio fue conformada por estudiantes del primer semestre de Contaduría Pública de la Corporación Universitaria Remington, cuyas edades oscilan entre los 17 y 19 años. Dentro de los resultados se logró identificar las competencias académicas individuales de los estudiantes, donde se diseñaron estrategias didácticas basadas en las competencias académicas expuestas, así, se estableció una ruta de integración de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje autónomo. Finalmente, se logró proponer el plan de implementación de las estrategias didácticas desarrolladas para los estudiantes seleccionados. Dentro de las principales conclusiones, se logró evidenciar que las estrategias didácticas y los juegos son de vital importancia dentro de los procesos de adaptación de los estudiantes a la vida universitaria; adicionalmente, con ellos se logra mejorar la interacción entre los actores partícipes de los procesos de enseñanza y aprendizaje y el logro de los objetivos y metas propuestos.

Palabras clave: juegos didácticos; estrategias didácticas; aprendizaje autónomo; enseñanza y aprendizaje

-
- 1 Administradora de empresas, Universidad Católica Luis Amigó (Colombia). Docente de contaduría, Universidad Remington. Instructora, Servicio Nacional de Aprendizaje [SENA] taniabula@hotmail.com
 - 2 Contador Público, Universidad Remington. Docente de contaduría, Universidad Remington. lluis.pachecho@uniremington.edu.co
 - 3 Contadora pública. Especialista en ética y pedagogía, Universidad San Juan de Castellanos. Consejera, Universidad Remington. zunilda.ramos@uniremington.edu.co

Abstract

The objective of this research article was to design games as didactic strategies that contribute to improving autonomous learning in the first-semester students of Public Accounting of the Remington University Corporation, Sahagun campus. To achieve its proper execution, a qualitative methodology was used, involving data collection without numerical measurement, using the observation and evaluation of the studied phenomena. Likewise, a descriptive study was used, aiming to represent variables in a group of subjects for a period of time (usually short), not including control groups; and analytical studies, intended to comparatively analyze groups of subjects. The study population consisted of first-semester of Public Accounting at Remington University Corporation, whose ages range between 17 and 19 years. The results identify the individual academic competences of the students, in which didactic strategies were designed based on the exposed academic competences, an integration path of didactic games to improve autonomous learning. Finally, it was possible to propose the plan of implementation of the didactic strategies developed for the selected students. Among the main conclusions, it was evident that didactic strategies and games are of vital importance within the processes of adaptation of students to university life; additionally, they contribute to the interaction between the actors participating in the processes of learning and the achievement of the proposed objectives and goals.

Keywords: didactic games; didactic strategies; autonomous learning; teaching and learning

Resumo

O objetivo do presente artigo de pesquisa foi desenhar jogos como estratégias didáticas que contribuam para melhorar a aprendizagem autônoma nos alunos do primeiro semestre de Contabilidade Pública da Corporação Universitária Remington, campus Sahagún. Para a sua correta execução, foi utilizada uma metodologia qualitativa através da recolha de dados sem medição numérica, utilizando a observação e avaliação dos fenómenos estudados; do mesmo modo, foi utilizado um estudo descritivo, que teve como objetivo a representação de variáveis num período de tempo (geralmente curto), não incluindo grupos de controle; e estudos analíticos, os quais destinam-se a analisar comparativamente grupos de sujeitos. A população-alvo do estudo foi composta pelo alunos do primeiro semestre de Contabilidade Pública da Corporação Universitária Remington, cujas idades variam entre os 17 e os 19 anos. Dentro dos resultados, foi possível identificar as competências académicas individuais dos alunos, onde se projetaron estratégias didáticas baseadas nas competências académicas expostas; assim, um caminho de integração de jogos didáticos foi estabelecido para melhorar a aprendizagem autônoma. Finalmente, foi possível propor o plano de implementação das estratégias didáticas desenvolvidas para os alunos seleccionados. Entre as principais conclusões, obteve-se evidência de que as estratégias didáticas e os jogos são de vital importância dentro dos processos de adaptação dos alunos à vida universitária: além disso, com eles, melhora-se a interação entre os atores participantes dos processos de aprendizagem. e o alcance dos objetivos e metas propostos.

Palavras-chave: jogos didáticos; estratégias didáticas; aprendizagem autônoma; ensino e aprendizagem

Para citar este artículo

Bula, T. C., Pacheco-Osorio, L. C. y Ramos-Villadiego, Z. I. (2023). Diseño de juegos: estrategia didáctica para el aprendizaje autónomo en estudiantes de primer semestre de contaduría. *Lúdica Pedagógica*, 1(37), 55-66. <https://doi.org/10.17227/ludica.num37-17969>



INTRODUCCIÓN

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje se han convertido en una herramienta indispensable para el mejoramiento de los procesos educativos que se desarrollan en las diferentes instituciones públicas y privadas a nivel nacional. Por esta razón, se ha promovido la realización de investigaciones que profundicen en los beneficios de las estrategias didácticas en la calidad de la educación y en el desarrollo de actividades que fomenten el aprendizaje autónomo en los estudiantes. Esto, a su vez, contribuye al mejoramiento continuo de los procesos educativos y a la obtención de mejores resultados académicos (Colorado y Gutiérrez, 2016).

El objetivo principal de esta investigación es analizar el diseño de estrategias didácticas, según lo expuesto por León *et al.* (2014), para mejorar y promover el aprendizaje autónomo en estudiantes de educación superior. Se examinarán los roles que asume el profesorado, las estrategias que utilizan y las condiciones que facilitan o dificultan el proceso de aprendizaje. Para ello, se revisaron diversas investigaciones sobre juegos didácticos y se recopiló información específica sobre el aprendizaje autónomo. Durante años, ha sido necesario encontrar estrategias de enseñanza que permitan a los jóvenes adaptarse a los entornos educativos en constante cambio y evolución en la actualidad.

En este sentido, es importante destacar que el diseño curricular en las instituciones educativas ha pasado por diversas etapas (Morales e Higuera, 2017). Además, es fundamental considerar cómo estos diseños son implementados en las aulas de clase y cómo interactúan con los alumnos. Por lo tanto, esta investigación tiene como objetivo buscar estrategias que fomenten el aprendizaje autónomo y mejoren continuamente los procesos de enseñanza y aprendizaje para los estudiantes de la población seleccionada en este estudio. Estas estrategias también podrían ser aplicadas en otros entornos educativos. Para lograrlo, se propone un trabajo activo, colaborativo, participativo y en equipo entre docentes y estudiantes, mediante el desarrollo de actividades que promuevan el desarrollo de habilidades individuales y colectivas (Donayre, 2021).

METODOLOGÍA

En el presente trabajo, se ha utilizado una técnica de investigación cualitativa, tal y como lo expone Hernández *et al.* (2010). Esta técnica se basa en la recolección de datos sin medición numérica. Este enfoque se fundamenta en la observación y evaluación de los fenómenos estudiados, con el objetivo de emitir conclusiones sobre la realidad estudiada. El investigador que utiliza esta técnica está en condiciones de comprobar las conclusiones a las que llega y proponer nuevos estudios. La investigación cualitativa permite desarrollar encuestas, entrevistas, descripciones y puntos de vista de los investigadores.

Además de lo mencionado anteriormente, se adoptó un enfoque basado en la Investigación Acción Participativa (IAP). Según Balcázar (2003), este enfoque tiene como objetivo recopilar información para conocer las acciones y, de manera inmediata, construir los resultados. Este enfoque se logra gracias a la participación de los sujetos sociales en la investigación, es decir, pasan de ser los “objetos” de estudio a ser los “sujetos” o protagonistas de la investigación.

Se utilizó un estudio de tipo descriptivo con el objetivo de representar variables en un grupo de sujetos durante un periodo de tiempo (generalmente corto), sin incluir grupos de control. Los estudios analíticos, por otro lado, se enfocan en comparar grupos de sujetos. La población estudiada consistió en estudiantes del primer semestre de Contaduría Pública de la Corporación Universitaria Remington, cuyas edades oscilan entre los 17 y 19 años. La sede se encuentra ubicada en el casco urbano del municipio de Sahagún, Córdoba.

Las principales técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de información fueron el análisis documental y la encuesta. Estas técnicas permitieron la recopilación de datos para su posterior análisis y obtención de resultados, a partir de la implementación de los instrumentos diseñados con ese propósito.

Resultados de las competencias académicas individuales de los estudiantes

Se puede observar que la población de estudiantes de primer semestre de Contaduría Pública de la

Uniremington está compuesta por hombres y mujeres en una proporción casi equitativa, ya que la diferencia no es significativa. Además, se destaca su disposición para integrar procesos innovadores y un estilo de aprendizaje flexible. Por otro lado, se nota un grupo participativo en las clases, receptivo a las opiniones de docentes y compañeros, y con un conocimiento previo sobre la materia y la carrera. Sin embargo, existe un porcentaje importante de estudiantes que no tenían conocimiento previo. También se puede mencionar que dedican entre 1 y 10 horas semanales a su aprendizaje.

En cuanto a los recursos de aprendizaje más utilizados, se evidencia una amplia preferencia por los recursos tecnológicos. Además, los estudiantes están dispuestos a recibir nuevas metodologías de aprendizaje, dando preferencia al aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en problemas. Finalmente, en el grupo se nota un amplio desinterés por contribuir al desarrollo de las clases, aunque utilizan de manera efectiva el material proporcionado por el docente, leyéndolo con atención. También les gusta tomar apuntes de todo lo que el asesor expone, para utilizarlo posteriormente.

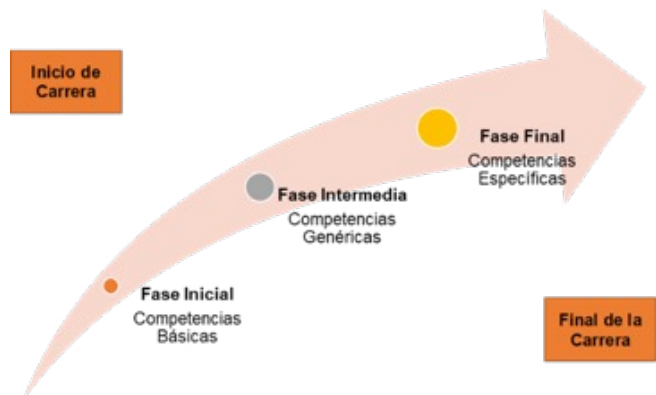
Para desarrollar este apartado de la investigación, se han tenido en cuenta dos aspectos fundamentales: la revisión bibliográfica a través de diferentes categorías de análisis y la realización de una encuesta a los estudiantes de primer semestre de Contabilidad Pública en la Uniremington, sede Sahagún. El objetivo de la encuesta es conocer las diversas competencias académicas del grupo seleccionado como muestra. A partir de la revisión bibliográfica, se han identificado una serie de aspectos que se consideran de gran relevancia para esta investigación en cuanto a las competencias académicas.

1. Basándonos en lo expuesto por Urquijo (2009), en su trabajo se establecen una serie de competencias académicas que deben ser adquiridas por el estudiante universitario. Estas competencias se basan en un enfoque flexible y tienen como objetivo el diseño instruccional de cada una de las asignaturas impartidas en las carreras. Algunas de estas competencias son las siguientes:
2. Competencias básicas: se relacionan con el desempeño de los conocimientos introductorios a la carrera.

3. Competencias genéricas: son competencias para la comunicación oral, escrita y no verbal, entre otras.
4. Competencias específicas: se relacionan con el perfil profesional.

En este orden de ideas, cada una de las competencias académicas mencionadas se evidencian dentro del desarrollo de los estudios universitarios de la siguiente manera:

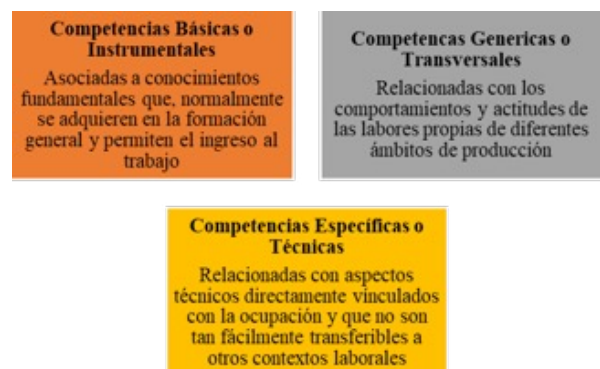
Figura 1. Fases del Desarrollo de competencias en la formación integral



Fuente: Urquijo (2009).

En la figura 1 se puede observar cómo las competencias académicas de los estudiantes se fortalecen a medida que avanzan en su carrera. Al comienzo, poseen competencias básicas que adquirieron durante su proceso formativo. Luego, estas evolucionan a competencias genéricas relacionadas con las actividades necesarias para su desempeño diario. Finalmente, se convierten en competencias específicas que apuntan al desarrollo de su perfil profesional.

Figura 2. Tipos de Competencias según su grado



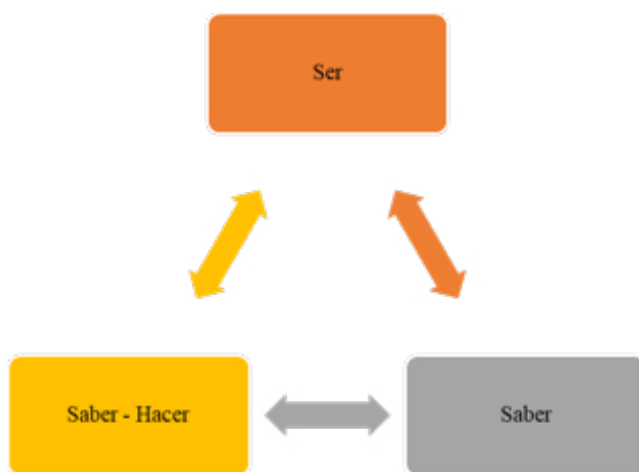
Fuente. (Roncancio et al, 2017)

En la figura 2 se puede observar que cada una de las competencias establecidas en los contextos educativos tiene como objetivo mejorar los conocimientos de los alumnos a lo largo de su carrera universitaria. Esto se logra mediante la mejora de diversos aspectos procedimentales que facilitan la adquisición de conocimientos necesarios para formar sus perfiles profesionales. La integración de estas competencias permite una transición adecuada desde el conocimiento general que poseen los alumnos hacia un conocimiento más específico y profundo en la materia de desarrollo propuesta.

Finalmente, según López (2016), para lograr una formación adecuada de profesionales bajo un enfoque de competencias, se requiere combinar dinámicas de recursos personales, sistemas complejos de comprensión y acción que incluyen el ser, el saber y el saber hacer. Estos elementos se ponen en juego para comprender la complejidad de las situaciones en las que se pretende actuar, y para diseñar, planificar, desarrollar y evaluar los modos concretos de actuación. En este sentido, las competencias se manifiestan de la siguiente manera:

Por otro lado, según el trabajo desarrollado por Roncancio *et al.* (2017), las competencias académicas de los estudiantes en formación profesional contable hacen referencia a tres tipos de competencias. Estas competencias son reconocidas como elementos fundamentales en los procesos educativos y en la formación del perfil profesional. Entre las competencias se incluyen las siguientes:

Figura 3. Competencias profesionales



Fuente. (López, 2016)

Cada una de estas competencias (véase figura 3) posee diferentes particularidades:

Ser: son las capacidades emocionales de las personas en el desempeño de sus funciones productivas que debe aprender durante su formación.

Saber: son cada uno de los conocimientos teóricos y prácticos que las personas han adquirido antes y durante el desarrollo de sus actividades productivas. Es la parte cognitiva, encargada de los conocimientos que el alumno adquiere en toda su formación.

Saber-hacer: tiene como objetivo perfeccionar cada una de las habilidades, destrezas y aptitudes de los profesionales, guiándolos en las buenas prácticas y mejores métodos de trabajo que reflejen una calidad en el hacer de cada persona.

Ahora bien, en cuanto a las competencias académicas individuales de los estudiantes de primer semestre de Contaduría Pública de la Uniremington sede Sahagún, se tiene lo siguiente:

- Ser: se puede observar un grupo de estudiantes que están abiertos a recibir nuevas experiencias académicas, estrategias y metodologías que garanticen un entorno educativo mejorado y en constante proceso de innovación. Estos estudiantes poseen un estilo de aprendizaje flexible y participativo en las clases, además de ser receptivos a las opiniones de sus compañeros y docentes en cada una de las materias que reciben en su curso diario.
- Saber: se puede observar un grupo de estudiantes que conocen algunos de los temas de la carrera que han seleccionado para estudiar. Actualmente, están dedicando suficiente tiempo a su aprendizaje y logrando proponer un número de horas que consideran adecuado y necesario para tal fin. Además, utilizan una serie de recursos, entre los que destacan los tecnológicos, como herramientas que promueven un aprendizaje más equilibrado en función de sus necesidades particulares.
- Saber-hacer: se puede observar un grupo de estudiantes dispuestos a implementar nuevas metodologías de aprendizaje. Esto demuestra su interés en mejorar los procesos necesarios para adquirir conocimiento. Entre las

principales metodologías que les gustaría utilizar se encuentran el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en problemas. Además, los estudiantes aportan a través de la profundización de sus conocimientos personales y previos sobre la temática. En cuanto al material proporcionado por los docentes, los estudiantes lo leen detenidamente para utilizarlo en su aprendizaje. También les gusta tomar apuntes durante las clases para revisarlos posteriormente.

Para el desarrollo de estrategias didácticas, es necesario partir de la identificación de las teorías que se han desarrollado a lo largo del tiempo y de las investigaciones realizadas en contextos educativos similares. Además, es importante identificar las competencias académicas individuales de los estudiantes seleccionados para el presente estudio. En este sentido, las estrategias didácticas deben ser analizadas y contextualizadas a las necesidades del grupo de estudiantes, centrándose en el mejoramiento del aprendizaje autónomo.

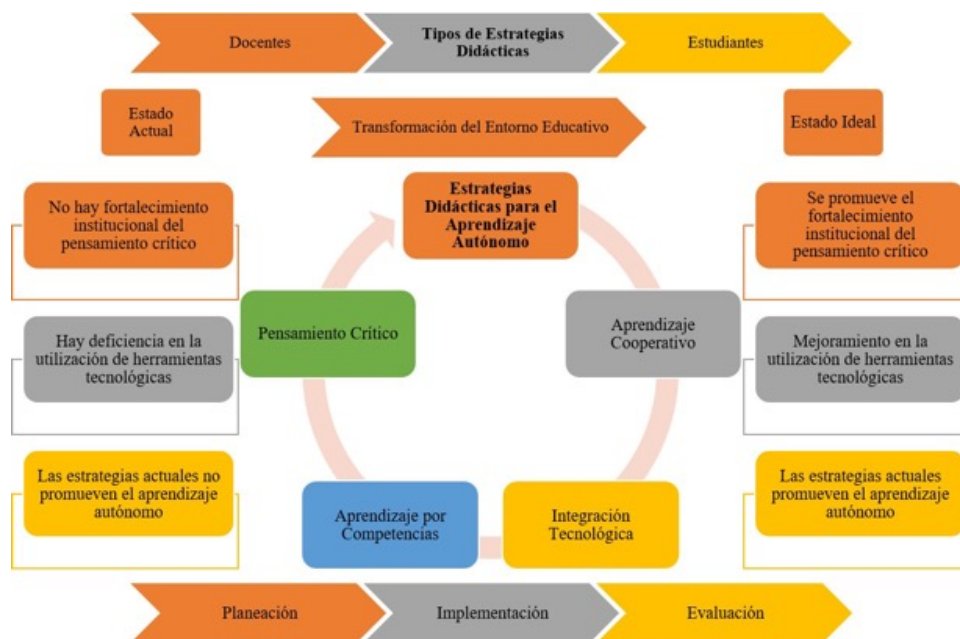
Para desarrollar esta propuesta se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre estrategias didácticas, competencias académicas y evaluación formativa. Además, se realizaron entrevistas

tas a profesores y estudiantes de Contaduría Pública de la Corporación Uniremington sede Sahagún, con el fin de conocer sus percepciones sobre las competencias académicas de los estudiantes de primer semestre y las estrategias didácticas utilizadas en el aula. Estas estrategias deben poseer en su desarrollo diferentes ejes articuladores:

- Primero, deben tener en cuenta las competencias académicas individuales del grupo seleccionado.
- En segundo lugar, es necesario que promuevan el mejoramiento del aprendizaje autónomo.
- En tercer lugar, es necesario que garanticen la utilización de juegos didácticos como parte fundamental de la estrategia.

Se ha logrado desarrollar un esquema teórico, práctico y funcional para la propuesta, que integra el estado actual de las competencias académicas de la población en cuestión. Este enfoque tiene como objetivo mejorar el aprendizaje autónomo y la actuación del docente, así como el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, se establece una meta a alcanzar mediante el uso de teoría fundamentada, con el fin de abordar las necesidades iniciales relacionadas con el aprendizaje autónomo.

Figura 4. Esquema gráfico teórico, práctico y funcional



Fuente: elaboración propia con apoyo en el trabajo de Donayre (2021).

En relación con la figura 4, se debe comenzar con la elaboración de las estrategias necesarias para fomentar el desarrollo del aprendizaje autónomo en los estudiantes seleccionados.

- **Profesor innovador:** los docentes deben abandonar su papel en la educación tradicional debe ser abandonado y en su lugar, deben adoptar una postura más imparcial en la toma de decisiones, dándole mayor protagonismo a los alumnos en estas situaciones. Esto generará mayores aportaciones por parte de los estudiantes, lo que los motivará a aprender por sí mismos y a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje.
- **Alumno curioso:** se deben promover juegos que permitan al alumno curioso generar nuevas formas de aprendizaje, adaptadas a sus propias necesidades y que le permitan obtener conocimiento a través de la investigación de temas relacionados con las áreas que están desarrollando.
- **Planificación y organización de conceptos:** se debe promover el desarrollo conceptual de los diferentes términos que deben ser asimilados por el estudiante a través de un recurso cognitivo, colaborativo y participativo que permita la interacción de todos en su desarrollo.
- **Criterios de responsabilidad:** se debe apartar el pensamiento de obligación en el desarrollo de las actividades. En su lugar, se debe inculcar la generación de espacios de responsabilidad en su realización para fomentar la autonomía.
- **Generación de proyectos creativos:** Esta estrategia permite consolidar el desarrollo del aprendizaje autónomo al fomentar la creación de nuevas situaciones de aprendizaje en las cuales todos los miembros del grupo participan. Es importante que el docente enseñe a través de la generación de hábitos, como la autodisciplina, para garantizar que las tareas sean completadas

en su totalidad. Ver los resultados de estas tareas motiva a los estudiantes y es necesario fomentar la autocrítica y valorar cada uno de los logros, por pequeños que sean.

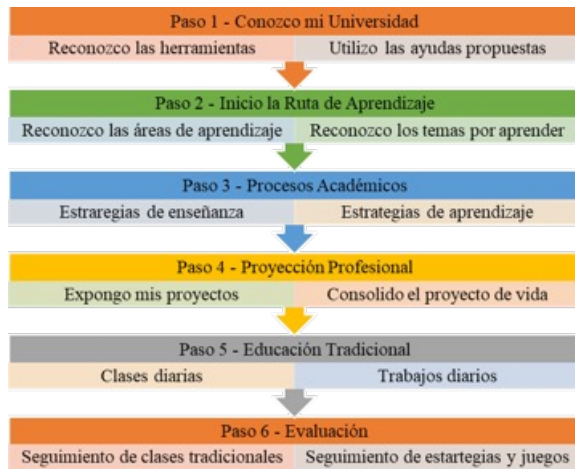
- **Crear hojas de ruta:** con el apoyo del docente y la participación de cada uno de los estudiantes, es necesario crear una guía metodológica de actuación en la cual se incluyan las diferentes competencias individuales de los estudiantes, tanto intelectuales como físicas y emocionales.
- **Implementar tutorías constantes:** estas deben generar la capacidad en el estudiante para asimilar los errores, superarlos de forma positiva y afianzando su autoestima.
- **Establecer una fuerte motivación:** se debe garantizar la participación, el trabajo en equipo y la cooperación con los demás como medio para desarrollar el propio aprendizaje.

Ruta de integración de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje autónomo de los estudiantes

Para lograr la ruta de integración de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje autónomo de los estudiantes de primer semestre de Contaduría Pública de la Uniremington sede Sahagún, se establecen una serie de pasos, los cuales, se desarrollan a través de un juego denominado 'Memoria' el cual, propone la educación a través de una serie de imágenes.

El juego consiste en buscar palabras e imágenes relacionadas con los temas a tratar, y proyectarlas a los estudiantes durante un tiempo prudente (entre 15 y 30 segundos, dependiendo de la complejidad de la imagen y del tema). Una vez que se deja de proyectar la imagen, se realizan una serie de preguntas relacionadas con ella y el tema. Además, se puede pedir a los estudiantes que hagan preguntas o dibujos sobre el tema, y mediante el trabajo colaborativo, se selecciona el dibujo más adecuado. Este es un juego de asociación que permite a los estudiantes aprender de forma autónoma, pero es importante mantener una estructura de integración, como la siguiente:

Figura 5. Ruta de integración de los juegos didácticos



Fuente: elaboración propia.

En la figura 5 se muestra la ruta de integración de las estrategias y juegos didácticos desde la llegada de los estudiantes a su alma mater. Esta ruta incluye la adaptación de los estudiantes a la vida universitaria, el reconocimiento de su carrera, el apoyo docente, las herramientas de enseñanza y aprendizaje (tanto tradicionales como didácticas) y los procesos de seguimiento y evaluación de cada una de ellas, se tiene lo siguiente:

Paso 1: conozco mi universidad: en este primer paso se deben desarrollar dos actividades puntuales:

- Reconozco la importancia de proporcionar a los estudiantes nuevos y docentes un primer acercamiento a las diferentes herramientas de enseñanza y aprendizaje que ofrece la universidad. Estas herramientas, tanto físicas como digitales, pueden ser utilizadas por ambas partes para garantizar un mejor desarrollo de las actividades en clase. Es importante destacar que las herramientas digitales son especialmente relevantes para promover el aprendizaje autónomo.
- Actividades: Se llevan a cabo charlas diarias entre docentes y estudiantes con el fin de reconocer el entorno y las herramientas que este posee para contribuir en la construcción de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Utilizo las ayudas propuestas: luego de reconocer las diferentes herramientas con las que cuentan los estudiantes, estos se disponen a tener un primer acercamiento con ellas para

aprender a utilizarlas y reconocer su valor dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje aplicados a través de las metodologías propuestas por los docentes.

- Actividades: se desarrolla una práctica diaria utilizando las herramientas con que se cuentan para aprender a utilizarlas con eficiencia.

Paso 2: Inicio de la ruta de aprendizaje. Este paso se divide en dos actividades que deben ser completadas, las cuales son:

- Reconozco las áreas de aprendizaje: se desarrolla un acercamiento inicial a cada uno de los docentes de las diferentes áreas que conforman el pensum educativo. Estos explicarán de forma introductoria los componentes de cada área, las estrategias de enseñanza y aprendizaje, permitirán la participación de los estudiantes y establecerán las metodologías de calificación correspondientes.
- Actividad: se establecen los objetivos y las metas que se deben alcanzar con el desarrollo temático de cada una de las áreas.
- Reconozco los temas a aprender: después de acercarnos a las diferentes áreas, se procede al establecimiento de las temáticas a tratar, proponiendo temas principales para cada una de ellas y permitiendo que los estudiantes sugieran aquellos en los que tengan cierto grado de conocimiento.
- En esta actividad, se lleva a cabo un trabajo participativo y en equipo con el objetivo de establecer los saberes propios y compartir conocimiento. Luego, el docente realiza una exposición temática de los temas y se generan lluvias de ideas.

Paso 3: Procesos académicos. Para el caso de estos procesos es necesario tener en cuenta los siguientes:

- Estrategias de enseñanza: dentro de las principales estrategias que se pueden aplicar en los procesos se tienen las siguientes:
- Debates iniciales de discusión y socialización de los temas que se van a tratar.
- Establecimiento de talleres acerca de cada uno de los temas.

- Promoción del aprendizaje cooperativo.
- Establecimiento de los objetivos y metas para alcanzar.
- Desarrollo de ilustraciones, carteleras, selección de imágenes y socialización de estas.
- Profesor innovador.
- Tutorías.
- Motivación diaria.
- Estrategias de aprendizaje: dentro de las principales estrategias que se pueden aplicar en los procesos se tienen las siguientes:
 - Alumno curioso acerca de los temas.
 - Planificación de conceptos.
 - Criterios de responsabilidad.
 - Proyectos creativos.
 - Autodisciplina.
 - Hojas de ruta.
 - Memoria-juego.

Paso 4: Proyección profesional. En esta etapa, es importante considerar dos actividades fundamentales:

- Expongo mis proyectos: se dan a conocer cada una de las propuestas que tienen los estudiantes, los cuales tienen como objetivo dar a conocer sus propuestas sobre la utilidad de su carrera y la compatibilidad de sus proyecciones con los campos temáticos de las áreas.
- Consolidar mi proyecto de vida implica establecer una proyección prospectiva de cómo me veo en cinco años una vez que haya culminado mis estudios. El objetivo es determinar el nivel de compatibilidad entre mi carrera y mi proyecto personal.

Paso 5: Educación tradicional. Para su desarrollo se proponen las siguientes actividades:

- Clases diarias: se desarrollan de acuerdo al currículo propuesto por la universidad.
- Actividad: Entre los docentes y los alumnos, se flexibilizan las clases y se aplican las estrategias didácticas de enseñanza y aprendizaje propuestas en el paso 3.

- Trabajos diarios: se puntualiza en las actividades que se desarrollaran diariamente, las cuales, están destinadas a entregar los aportes calificables del proceso.
- Talleres.
- Cuestionarios.
- Ensayos.
- Mapas conceptuales.
- Exposiciones.
- Exámenes.

Paso 6: Evaluación.

- Seguimiento de las clases tradicionales: Se recopila toda la información numérica relacionada con las calificaciones de los trabajos realizados en las diferentes áreas y temas propuestos. Como resultado, se obtiene una nota que evalúa cuantitativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes (notas finales).
- El seguimiento de las estrategias y juegos implica la recolección de todo tipo de información cualitativa sobre las estrategias didácticas y juegos utilizados en un ambiente innovador y creativo de enseñanza y aprendizaje. Esto permite reconocer las percepciones de docentes y alumnos sobre los temas presentados, utilizando las opiniones de cada uno de los actores participantes en el proceso.

Como se puede observar en la lista anterior, el paso 3 engloba todas las estrategias didácticas propuestas y el juego diseñado para abordar las necesidades de los estudiantes en términos de procesos adecuados de enseñanza y aprendizaje, con el objetivo de maximizar los resultados en el primer semestre de Contaduría Pública en Uniremington. Esto se logra a través de un entorno innovador y creativo que fomenta el trabajo colaborativo y en equipo entre todas las partes involucradas en el desarrollo de los procesos.

La ruta de integración propone un recorrido general que abarca desde el primer contacto de los estudiantes con el campus universitario hasta la elaboración de cronogramas que los sitúan en un entorno adecuado. En este entorno, los resultados esperados se logran gracias a la implementación de estrategias compartidas que aseguran la apropiación de

conocimientos por parte de los actores involucrados. Estas estrategias tienen como objetivo principal la flexibilización curricular, con el fin de integrar métodos de enseñanza y aprendizaje innovadores y creativos que faciliten la adaptación de los estudiantes a la vida universitaria y logren mejores resultados.

Plan de implementación de las estrategias didácticas desarrolladas para los estudiantes

Como ya se ha mencionado en los dos apartados anteriores, se han desarrollado una serie de estrategias didácticas con el objetivo de promover el aprendizaje autónomo en los estudiantes de primer semestre de Contaduría Pública en la Uniremington sede Sahagún. Estas estrategias han sido construidas a partir de una investigación científica teórica y el reconocimiento de las competencias académicas individuales de los estudiantes seleccionados para esta investigación.

En este sentido, se ha creado un juego didáctico con el objetivo de fomentar el aprendizaje autónomo en la población estudiantil. Este juego se ha implementado en diversas asignaturas del primer semestre de la carrera de Contaduría Pública. Tanto el juego como las estrategias didácticas utilizadas tienen características específicas que contribuyen a crear un entorno universitario centrado en el aprendizaje autónomo y la aplicación de estrategias y juegos que mejoran la efectividad del proceso educativo.

Después de haber desarrollado las estrategias y el juego didáctico, es esencial elaborar un plan de implementación que tenga en cuenta los objetivos de cada uno de ellos, las acciones a llevar a cabo, los resultados esperados, las actividades necesarias para su realización y los responsables de su ejecución en el contexto educativo. Esto permite establecer un plan de implementación adecuado que garantice resultados más eficientes para satisfacer las necesidades de los actores involucrados en el proceso.

DISCUSIÓN

Tras el desarrollo de llevar a cabo esta investigación, se han establecido una serie de estrategias encadenadas para asegurar la interacción de toda la comunidad educativa, incluyendo el cuerpo directivo, los docentes de las diferentes áreas de la carrera de Contaduría

Pública y los alumnos. Estas estrategias, a través de la generación de información, permiten comprender su contexto y evidenciar las competencias académicas de cada uno, con el objetivo de contextualizar las estrategias y los juegos didácticos a las necesidades específicas de este grupo de la población educativa.

En línea con lo planteado por Bravo y Varguillas (2015), en el ámbito universitario se implementan estrategias didácticas con el propósito de fomentar procesos de enseñanza y aprendizaje a través de una comunicación centrada en la participación de los distintos actores involucrados. Estas estrategias buscan transformar los procesos para obtener resultados más efectivos, teniendo en cuenta las necesidades y características específicas de la población atendida.

En el párrafo anterior, se puede apreciar que las estrategias didácticas surgen de la observación de las necesidades de la población a la que se dirigen, en este caso, los estudiantes de primer semestre de Contaduría Pública de la Uniremington sede Sahagún. Para ello, se tomó como punto de partida las competencias académicas individuales de los estudiantes, lo que permitió generar una serie de estrategias que promueven el aprendizaje autónomo. Además, se propuso un juego didáctico llamado "Memoria", cuyo objetivo es asociar imágenes y palabras clave de los temas abordados en las diferentes áreas de la carrera.

Por otro lado, según Cervantes *et al.* (2020), cada una de estas estrategias y el juego didáctico propuesto requieren de un trabajo consensuado y la participación de todos los actores involucrados para su construcción. Esto implica la dirección de los docentes y la generación de ideas basadas en las necesidades de los estudiantes. El objetivo es desarrollar herramientas efectivas para abordar aspectos específicos, en este caso, fortaleciendo el aprendizaje autónomo tanto de forma individual como en grupos colaborativos a través del trabajo en equipo.

Ahora bien, las estrategias y el juego didáctico se diseñan con el objetivo de promover el aprendizaje autónomo en los estudiantes de primer semestre de Contaduría Pública de la Uniremington, el cual, partiendo de lo expuesto por Cabrera (2009), debe permitir la gestión por parte de los estudiantes de su propio aprendizaje, para lo cual, se optó, en primer lugar, en el desarrollo de un trabajo bibliográfico en el que se tuvieran en cuenta categorías de análisis como

lo son las competencias académicas y el aprendizaje autónomo, además de temas como la inclusión y la diversidad que son ampliamente evidentes al interior de la universidad.

En este trabajo, se llevó a cabo la sistematización de diversas aproximaciones teóricas y metodológicas enfocadas en el desarrollo de la autonomía del aprendizaje en los alumnos seleccionados. Esto permitió el diseño de estrategias didácticas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, identificando las oportunidades de aplicación en los distintos momentos orientadores de la guía de estudio y fomentando el aprendizaje autónomo en los estudiantes.

CONCLUSIONES

A partir de lo anterior se puede concluir que el grupo de estudiantes posee una serie de competencias académicas individuales que se fundamentan en el ser, el saber y el saber hacer, logrando evidenciar lo siguiente:

- En la competencia del ser, se puede observar un grupo de estudiantes que están ampliamente abiertos a recibir nuevas experiencias académicas, estrategias y metodologías que garanticen un mejor entorno educativo. En este sentido, la innovación se convierte en un proceso constante de mejoramiento continuo. Estos estudiantes poseen un estilo de aprendizaje flexible y participativo en las clases. Además, son receptivos a las opiniones positivas o negativas que reciben de sus compañeros o docentes en el curso diario de las clases de cada una de las materias.
- En la competencia del conocimiento de los estudiantes, se puede notar un grupo que tiene conocimiento previo sobre algunos de los temas de su carrera elegida, y que actualmente están dedicando suficiente tiempo a su aprendizaje. Estos estudiantes son capaces de proponer una cantidad de horas adecuada y necesaria para lograr sus objetivos, y utilizan una variedad de recursos, entre los que se destacan los tecnológicos, como herramientas que promueven un aprendizaje más equilibrado en relación a sus necesidades individuales.

- En la competencia del saber hacer de los estudiantes, se puede observar un grupo dispuesto a adoptar nuevas metodologías de aprendizaje. Esto demuestra que cada uno de ellos busca mejorar los procesos necesarios para adquirir conocimiento. Entre las principales metodologías que les gustaría utilizar se encuentran el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en problemas. Además, aportan a través de la profundización personal y de sus conocimientos previos sobre la temática. Los estudiantes encuestados también expresan que leen detenidamente el material proporcionado por los docentes para utilizarlo en su aprendizaje. Les gusta tomar apuntes de todo lo que el asesor expone en clase para su posterior revisión.

Durante el proceso de diseño de las estrategias didácticas, se tomaron en cuenta dos aspectos fundamentales. En primer lugar, se realizó una revisión teórica de las temáticas propuestas. En segundo lugar, se llevó a cabo una encuesta a los estudiantes, lo que permitió establecer un trabajo colaborativo entre la teoría y la práctica en la elaboración de estrategias contextualizadas que se ajustaran a las necesidades de la población seleccionada. Estas estrategias requieren la participación de todos los miembros de la comunidad educativa para su implementación y adaptación a las necesidades de la población objetivo, con el fin de generar una transformación en los espacios de enseñanza y aprendizaje de la universidad.

Después, se desarrolló una ruta de integración que considera tanto las estrategias como el juego didáctico desarrollado. Esto parte del reconocimiento del contexto universitario, los docentes y las capacidades de los estudiantes. Además, se enfoca en el trabajo en equipo para lograr una integración de cada una de las estrategias propuestas, de manera que se adapten a los requerimientos académicos y contribuyan al desarrollo funcional de estas y al fortalecimiento del aprendizaje autónomo en los estudiantes.

Finalmente, el plan de implementación de las estrategias y el juego didáctico fue desarrollado partiendo de los siguientes aspectos:

- Objetivo: que son los resultados que se esperan de la implementación de las estrategias.

- **Acción:** es el conjunto de actividades necesarias para realizar la acción de manera completa y coordinada.
- **Productos de la acción:** son los resultados que se esperan lograr de la realización de las actividades contempladas en cada acción.
- **Actividades por acción:** es el paso a paso, el cual, tienen la capacidad de producir un resultado en su desarrollo.
- **Responsables de ejecutar las actividades:** son las personas encargadas de llevar a cabo cada una de las actividades.

REFERENCIAS

- Balcázar, F. (2003). Investigación acción participativa (IAP): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Fundamentos en Humanidades*, 4(7-8), 59-77.
- Bravo, P. y Varguillas, C. (2015). Estrategias didácticas para la enseñanza de la asignatura Técnicas de Estudio en la Universidad Nacional de Chimborazo. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 19, 271-290.
- Cabrera, I. (2009). Autonomía en el Aprendizaje: Direcciones para el Desarrollo en la Formación Profesional. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 9(2), 1-22.
- Cervantes, M., Llanes, A., Peña, A. y Cruz, J. (2020). Estrategias para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90), 579-591.
- Colorado, P. y Gutiérrez, L. (2016). Estrategias didácticas para la enseñanza de las ciencias naturales en la educación superior. *Revista Logos, Ciencia y Tecnología*, 8(1), 148-162. <https://doi.org/10.22335/rict.v8i1.363>
- Donayre, C. (2021). *Estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje autónomo del curso didáctica en educación superior en estudiantes de la maestría en educación de la universidad privada de Lima*. Universidad San Ignacio de Loyola.
- León, A., Risco, d. V. E. y Alarcón, C. (2014). Estrategias de aprendizaje en educación superior en un modelo curricular por competencias. *Revista de la Educación Superior*, XLIII 4(172), 123-144.
- López, E. (2016). En torno al concepto de competencias: un análisis de fuentes. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 20(1), 311-322.
- Morales-Ocaña, A. e Higuera-Rodríguez, M. (2017). Procesos de Enseñanza - Aprendizaje. Estudios, Avances y Experiencias. Editorial. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 21(2), 1-6.
- Roncancio, G., Muñoz, M. y Mira, A. (2017). Las competencias en la formación del contable profesional: una revisión de las posturas institucionales y educativas en Colombia. *Revista de la Facultad de Ciencias Económicas: Investigación y Reflexión*, 25(2), 83-103.
- Urquijo, M. (2009). Competencias que desarrolla el estudiante universitario que participa en programas en modalidades alternativas. (El caso del Centro de Educación a Distancia, Universidad La Salle, México). *Revista del Centro de Investigación*, 8(32), 67-80.