

Contabilidad en Juego: Diseña tu Propio Juego para la ETP

Persona y sociedad | Emprendimiento e Innovación | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de media (15-17 años) apliquen de manera práctica y creativa los conocimientos adquiridos en la asignatura de Emprendimiento e Innovación, específicamente relacionados con la contabilidad. A través del diseño y creación de un juego que integre conceptos contables, los estudiantes fortalecerán sus habilidades de trabajo colaborativo, pensamiento crítico y creatividad, al mismo tiempo que refuerzan contenidos clave de contabilidad vistos en clase. Este enfoque permite una conexión directa con situaciones reales, ya que la contabilidad es fundamental en cualquier emprendimiento y negocio.

Al preparar un producto tangible —un juego educativo— para ser presentado en el Día de la Educación Técnico-Profesional (ETP), los estudiantes experimentan un aprendizaje activo, significativo y orientado a la solución de problemas reales. Además, esta actividad promueve el desarrollo de competencias transversales como la comunicación, la planificación y la evaluación de proyectos, herramientas indispensables para su futuro académico y profesional.

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar un juego educativo que integre conceptos contables aprendidos en clase.
- Aplicar conocimientos de contabilidad para resolver problemas prácticos dentro del juego.
- Trabajar de manera colaborativa para planificar, desarrollar y presentar el juego.
- Evaluar la funcionalidad y claridad del juego para asegurar su comprensión y utilidad.
- Reflexionar sobre el proceso de creación y la aplicación de la contabilidad en contextos reales.

Recursos Necesarios

- Materiales físicos: cartulinas (mínimo 3 por grupo), marcadores, reglas, tijeras, pegamento, dados, fichas o elementos para el juego (al menos 10 fichas por grupo)
- Materiales impresos: hojas con ejemplos de conceptos contables y reglas básicas de juegos de mesa
- Recursos digitales: computadora o tablet con acceso a programas simples de diseño gráfico o presentaciones (opcional)
- Proyector o pizarra para exposición y explicación
- Plantillas para planificación del juego (objetivos, reglas, materiales necesarios)
- Videos cortos sobre juegos educativos y ejemplos de juegos de contabilidad (opcionales)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de conceptos contables vistos en clases anteriores (registro de ingresos y gastos, activos, pasivos, patrimonio)
- Habilidades básicas para el trabajo en equipo y comunicación efectiva
- Experiencia previa en actividades de emprendimiento y diseño de proyectos simples
- Capacidad para organizar información y seguir instrucciones

Actividades

Sesión 1: Introducción y lluvia de ideas para el juego

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión: Conectar los conocimientos previos en contabilidad con la creación de un juego, motivando a los estudiantes a diseñar un producto aplicado y creativo.

Activación de conocimientos previos: El docente pregunta: "*¿Qué conceptos contables hemos aprendido que creen que podrían ser divertidos o interesantes para incluir en un juego?*" Los estudiantes responden en plenaria y anotan ideas clave en la pizarra.

Motivación y enganche: El docente muestra un dato curioso: "*¿Sabían que muchas empresas usan juegos y simuladores para capacitar a sus empleados en contabilidad y finanzas? Hoy ustedes harán su propio juego para enseñar y aprender.*"

Contextualización: El docente explica que el juego que diseñarán será presentado en el Día de la ETP para mostrar lo aprendido y que esto les ayudará a entender cómo la contabilidad es fundamental para cualquier emprendimiento.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

- **Actividad 1: Lluvia de ideas y selección de concepto**

Objetivo: Diseñar un concepto de juego basado en contabilidad.

Instrucciones:

- Dividir la clase en grupos de 4 estudiantes.
- Cada grupo realiza una lluvia de ideas sobre posibles tipos de juegos (tablero, cartas, preguntas y respuestas) que integren conceptos contables.
- Seleccionan el concepto que consideren más creativo y factible.

Organización: Grupos de 4

Producto: Idea y nombre del juego anotados en una hoja.

Tiempo: 20 minutos

Rol del docente: Circular entre grupos, estimular ideas, preguntar: "*¿Cómo se integra la contabilidad en su juego?*"

• Actividad 2: Definición de objetivos y reglas básicas

Objetivo: Establecer objetivos claros y reglas para el juego.

Instrucciones:

- Cada grupo define qué aprendizaje contable quieren que sus jugadores obtengan.
- Escriben las reglas básicas para jugar, asegurándose que sean claras y sencillas.

Organización: Grupos de 4

Producto: Documento con objetivos y reglas.

Tiempo: 20 minutos

Rol del docente: Guiar para que las reglas sean comprensibles y funcionales, hacer preguntas: "*¿Qué pasa si un jugador comete un error contable?*"

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Cada grupo comparte brevemente su concepto y reglas con la clase.

Reflexión metacognitiva: El docente pregunta: "*¿Qué parte de la contabilidad creen que será más fácil o difícil de explicar con su juego?*"

Retroalimentación: El docente comenta fortalezas y aspectos a mejorar, motivando la creatividad.

Transferencia: Se anticipa que en la próxima sesión comenzarán a diseñar el prototipo físico del juego.

Sesión 2: Diseño del prototipo del juego

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Revisar avances y preparar los materiales para iniciar la creación física del juego.

Activación de conocimientos previos: Pregunta: "*¿Qué dificultades tuvieron al definir las reglas? ¿Cómo podemos hacer el juego más divertido y educativo?*"

Motivación y enganche: Mostrar un breve video ejemplo de juegos de mesa educativos para inspirar.

Contextualización: Recordar la importancia de que el juego sea claro para futuros jugadores y que refleje conceptos contables reales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Boceto y planificación del juego

Objetivo: Visualizar y organizar los componentes del juego.

Instrucciones:

- En grupos, dibujan el tablero o cartas, diseñan fichas y materiales.

- Planifican el orden de juego y posibles preguntas o desafíos contables.

Organización: Grupos de 4

Producto: Boceto y lista de materiales.

Tiempo: 25 minutos

Rol del docente: Supervisar, guiar el diseño para que sea coherente y viable.

• **Actividad 2: Distribución de tareas para creación física**

Objetivo: Organizar el trabajo para construir el prototipo.

Instrucciones:

- Cada miembro asume un rol: dibujo, escritura de reglas, elaboración de fichas, control de materiales.
- Preparan un cronograma para la próxima sesión.

Organización: Grupos de 4

Producto: Plan de trabajo y roles asignados.

Tiempo: 20 minutos

Rol del docente: Facilitar asignación de tareas y fomentar colaboración.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Cada grupo comparte su boceto y plan de trabajo con otro grupo para recibir comentarios.

Reflexión metacognitiva: Preguntas: "*¿Qué aspecto del diseño creen que ayudará más a entender la contabilidad?*"

Retroalimentación: El docente sugiere mejoras y reconoce avances.

Transferencia: En la siguiente sesión comenzarán a construir el prototipo físico.

Sesión 3: Construcción del prototipo del juego

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Repasar la planificación para iniciar la construcción física del juego.

Activación de conocimientos previos: Pregunta: "*¿Qué materiales y herramientas necesitamos para comenzar hoy?*"

Motivación y enganche: Mostrar ejemplos de juegos simples para inspirar precisión y creatividad.

Contextualización: Enfatizar que la calidad del prototipo influirá en la experiencia de aprendizaje de quienes jueguen.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• **Actividad 1: Construcción y decoración del juego**

Objetivo: Crear el prototipo físico del juego.

Instrucciones:

- Los estudiantes elaboran tableros, cartas, fichas y demás materiales según su diseño.
- Decoración y escritura clara de reglas y elementos.

Organización: Grupos de 4

Producto: Prototipo físico inicial.

Tiempo: 45 minutos

Rol del docente: Apoyar en materiales, resolver dudas y fomentar la colaboración.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Breve presentación de avances dentro de cada grupo.

Reflexión metacognitiva: Pregunta: "*¿Qué parte del prototipo creen que aún necesita mejora?*"

Retroalimentación: Comentarios individuales y grupales para mejorar el prototipo.

Transferencia: En la próxima sesión continuarán perfeccionando el juego y prepararán la dinámica para probarlo.

Sesión 4: Prueba y retroalimentación entre grupos**Fase de Inicio**

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para realizar pruebas de juego y recibir retroalimentación constructiva.

Activación de conocimientos previos: Pregunta: "*¿Cuáles son las reglas principales y cómo las explicarán a otros?*"

Motivación y enganche: Breve juego de presentación para romper el hielo y fomentar confianza.

Contextualización: Recordar que probar el juego es clave para mejorar la experiencia de aprendizaje y asegurar que los conceptos se entiendan.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Juego entre grupos

Objetivo: Evaluar la jugabilidad y comprensión del contenido contable.

Instrucciones:

- Cada grupo explica su juego a otro grupo y se turnan para jugarlo.
- Durante la partida, los jugadores anotan dudas, dificultades o sugerencias.

Organización: Grupos de 4, en parejas de grupos

Producto: Listado de observaciones y sugerencias para mejora.

Tiempo: 30 minutos

Rol del docente: Observar, tomar nota de dificultades, hacer preguntas para aclarar conceptos.

• Actividad 2: Retroalimentación y ajustes

Objetivo: Incorporar mejoras según la retroalimentación recibida.

Instrucciones:

- Cada grupo analiza las observaciones y decide qué modificar.
- Realizan ajustes en reglas, materiales o diseño.

Organización: Grupos de 4

Producto: Plan de mejoras y prototipo ajustado.

Tiempo: 15 minutos

Rol del docente: Facilitar discusión, sugerir mejoras y apoyar en soluciones.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Compartir una mejora clave que cada grupo realizó después de la prueba.

Reflexión metacognitiva: Preguntas: "*¿Cómo ayudaron las pruebas a mejorar su juego? ¿Qué aprendieron sobre contabilidad?*"

Retroalimentación: Reconocimiento de esfuerzo y recomendaciones para perfeccionar antes de la presentación final.

Transferencia: Próxima sesión: preparación para presentación y práctica de exposición.

Sesión 5: Preparación de la presentación para el Día ETP

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Organizar la presentación del juego para el evento y repartir responsabilidades.

Activación de conocimientos previos: Pregunta: "*¿Qué puntos claves deben comunicar para que otros entiendan y valoren su juego?*"

Motivación y engancho: Mostrar ejemplos breves de presentaciones efectivas.

Contextualización: Resaltar la importancia de comunicar claramente el valor educativo y práctico del juego.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Elaboración de guion y roles para presentación

Objetivo: Preparar una exposición clara y atractiva.

Instrucciones:

- En grupos, redactan un guion con introducción, explicación del juego, demostración y cierre.
- Asignan roles: presentador, demostrador, encargado de responder preguntas.

Organización: Grupos de 4

Producto: Guion escrito y reparto de roles.

Tiempo: 25 minutos

Rol del docente: Revisar guiones, sugerir mejoras y claridad.

• **Actividad 2: Ensayo de presentación**

Objetivo: Practicar la exposición y uso del juego.

Instrucciones:

- Realizan un ensayo simulando la presentación ante compañeros.
- Reciben retroalimentación de sus compañeros y docente.

Organización: Grupos de 4, audiencia en plenaria

Producto: Presentación ensayada.

Tiempo: 20 minutos

Rol del docente: Observar, dar retroalimentación puntual sobre comunicación y dominio del contenido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Reflexión grupal sobre los aprendizajes en comunicación y trabajo en equipo.

Reflexión metacognitiva: Preguntas: "*¿Qué parte de la presentación les costó más? ¿Cómo lo superaron?*"

Retroalimentación: Comentarios motivadores y consejos finales para la presentación oficial.

Transferencia: La siguiente sesión será la presentación final y evaluación.

Sesión 6: Presentación final y cierre del proyecto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar el espacio y mentalizar a los estudiantes para la presentación final.

Activación de conocimientos previos: Breve revisión grupal de los puntos clave del guion.

Motivación y enganche: El docente enfatiza la importancia de mostrar lo aprendido y disfrutar la experiencia.

Contextualización: Recordar que el juego es un producto que puede ayudar a otros a aprender contabilidad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

• **Actividad 1: Presentación de juegos**

Objetivo: Comunicar y demostrar el juego creado.

Instrucciones:

- Cada grupo presenta su juego según el guion preparado.

- Los compañeros pueden jugar y hacer preguntas al final de cada presentación.

Organización: Grupos en plenaria

Producto: Presentación y juego funcional.

Tiempo: 40 minutos (aprox. 7 minutos por grupo)

Rol del docente: Evaluar desempeño, fomentar preguntas y ambiente respetuoso.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis: Organizar un mapa mental colectivo en pizarra sobre aprendizajes y habilidades desarrolladas.

Reflexión metacognitiva: Preguntas:

- "¿Qué aprendieron sobre contabilidad que no sabían antes?"
- "¿Cómo creen que el trabajo en equipo influyó en el resultado?"
- "¿Qué mejorarían para futuros proyectos?"

Retroalimentación: Comentarios finales del docente, reconocimiento del esfuerzo y logros.

Transferencia: Invitar a los estudiantes a usar el aprendizaje para futuros emprendimientos o proyectos.

Tarea o reto: Invitar a compartir el juego con familiares o amigos para continuar practicando conceptos contables.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, activación de conocimientos previos para identificar nivel inicial.
- **Formativa:** Durante sesiones 2 a 5, mediante observación, retroalimentación en actividades de diseño, construcción y ensayo.
- **Sumativa:** Sesión 6, evaluación del juego final y presentación.

Criterios de evaluación:

- Claridad y precisión en la integración de conceptos contables en el juego (vinculado a objetivo 1 y 2).
- Trabajo colaborativo efectivo y distribución equitativa de tareas (vinculado a objetivo 3).
- Presentación clara y organizada del juego (vinculado a objetivo 4).
- Capacidad crítica para evaluar y mejorar el juego tras la retroalimentación (vinculado a objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar componentes del juego (reglas, contenido contable, diseño).
- Rúbrica para presentación oral (claridad, dominio, trabajo en equipo).
- Observación directa durante actividades grupales.
- Autoevaluación y coevaluación entre pares respecto al trabajo colaborativo y aportes individuales.
- Portafolio con evidencias: bocetos, reglas, prototipo y guion de presentación.

Evidencias de aprendizaje:

- Prototipo físico del juego con reglas y materiales.
- Guion y presentación oral.
- Notas de retroalimentación y ajustes realizados.
- Participación activa y colaborativa durante todo el proceso.