
Ciencias económicas y empresariales

Metodología del concurso financiero de conocimientos “el que más sabe...”

Methodology Financial Knowledge Contest "The most knowledgeable ..."

Metodologia Concurso Conhecimento Financeiro "O mais experiente..."

MSc. Karen G. Pinargote-Montenegro

kgpinargote@hotmail.com

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manta, Ecuador

Recibido: 25 de enero de 2016

Aceptado: 2 de junio de 2016

Resumen

El siguiente artículo tiene como objetivo poner a prueba los conocimientos obtenidos por los estudiantes en las materias de Plan Financiero y Evaluación de Proyectos de una manera didáctica e interactiva; fomentar la participación de la comunidad estudiantil próxima a egresar, en actividades relacionadas con la formación financiera, y utilizar los métodos inductivo-deductivo y analítico-sintético para poder realizar una minuciosa investigación que pueda ofrecer un resultado, al cual alcancen acceder los profesores y los estudiantes de la Carrera de Ingeniería en Marketing de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, y así lograr un mayor desarrollo en el campo de las Ciencias Económicas.

Palabras clave: Didáctica e interactiva, formación financiera, participación de la comunidad estudiantil.

Abstract

The following article aims to test the knowledge gained by students in the fields of Project Evaluation of an educational and interactive way and Financial Plan; encourage the participation of the next student community to graduate in related financial training activities, and use the synthetic analytic-inductive-deductive and methods to conduct a thorough investigation that can provide

results, which reach access teachers and students of the School of Engineering in Marketing from the Faculty of Administrative Sciences Eloy Alfaro Lay University of Manabi, and thus achieve greater development in the field of Economics.

Key words: Didactic and interactive, financial training, participation of the student community.

Resumo

O seguinte artigo tem como objetivo testar os conhecimentos adquiridos pelos alunos nas áreas de Projeto de Avaliação de uma forma educativa e interativa e Plano Financeiro; incentivar a participação da comunidade seguinte estudante de pós-graduação em actividades conexas de formação financeira, e usar os sintéticos métodos analítico-indutivo-dedutivo e conduzir uma investigação completa que pode fornecer resultados, que atingem professores de acesso e alunos da Escola de Engenharia em marketing pela Faculdade de Ciências Administrativo Eloy Alfaro Lay Universidade de Manabi, e, assim, alcançar um maior desenvolvimento no campo da Economia.

Palavras-chave: Didáticos e interactivos, formação financeira, participação da comunidade estudantil.

Introducción

Ante la constante necesidad de mejorar el desarrollo académico, y lograr una total interacción entre docentes y alumnos durante las jornadas académicas, es importante hacer énfasis en el empleo de métodos, técnicas y procedimientos didácticos que propendan su participación activa.

Se puede considerar al Aprendizaje Activo como una estrategia de enseñanza – aprendizaje cuyo diseño e implementación se centra en el alumno al promover su participación y reflexión continúa a través de actividades que promueven el diálogo, la colaboración, el desarrollo y construcción de conocimientos, así como habilidades y actitudes. (Aprendizaje activo 2012).

La relación profesor-alumno presenta algunas configuraciones que la hacen especialmente diferente de cualquier otra interpersonal: Primero porque la relación entre el profesor y el alumno no se establece sobre la base de simpatía mutua, afinidad de caracteres o de intereses comunes se funda en una cierta imposición, después porque es una relación -bipolar de ida y vuelta- que se establece entre personas de diferente edad y grado de madurez mental (CAMERE, 2009).

Con respecto a la interacción alumno-docente es adecuado señalar que se da de forma organizada pues tanto el alumno como el docente realizan sus actividades apegados a los lineamientos que

como organismo, impone la escuela. Cada uno simboliza una parte medular de la educación, pues no se puede aprender si no hay alguien que oriente, no se puede enseñar, si no hay alguien interesado en aprender, y es por ello que cada uno tiene un poder que ejerce en el momento que le parece necesario. Esta interacción, como cualquier otra, deja de funcionar si no le atribuimos al otro y a su función su justo valor; es decir, no se puede establecer una sana relación entre el alumno y el docente si ésta se basa en el autoritarismo, en la intransigencia, en el abuso de poder, como si se tratara de adversarios con actitudes apáticas que demeritan la calidad de la educación. Pues ambos actores le imprimen ciertas características al proceso de enseñanza-aprendizaje, y es precisamente por esta razón que se vuelve medular para la comprensión de éste último. Lo cierto es que la interacción alumno -docente se ve permeada de más elementos, de una convivencia que tiene como principios básicos el respeto, la confianza y la aceptación por parte de ambos, es decir de una relación cálida, afable que permita la atracción y proximidad con el saber, con el conocimiento.(ESCOBAR MEDINA 2007).

Sin embargo, debe considerarse que el proceso de enseñanza- aprendizaje se ve permeado por otros elementos como, por ejemplo, los estatutos burocráticos a los que tienen que ceñirse los docentes, pues tienen una fuerte implicación en el resultado del aprendizaje de los estudiantes, que a la vez influye en las interacciones que establecen el alumno y el docente dentro del aula. En este sentido, otro autor señala que "las reglas burocráticas [...] generan un complejo sistema de incentivos sobre el maestro que afecta el resultado final del proceso educativo" (ONTIVEROS 1998).

Resulta necesario matizar el contexto escolar como grupo social en el aula de clases, pues de una forma u otra condiciona el tipo de acciones y relaciones que los actores educativos generan; además, es en este contexto educativo donde se da el intercambio de perspectivas, de conocimientos entre el alumno y el docente que hace propicio el proceso de enseñanza-aprendizaje. (ESCOBAR MEDINA 2007).

Los alumnos y docentes son emisores y después perceptores de mensajes y tienen como fin común su formación escolar en los distintos niveles. El aprendizaje se da cuando existe un cambio de conducta significativo que resulta de la interacción del emisor y el perceptor en el intento por la apropiación del conocimiento (SANTOYO, 1981).

La educación como proceso de perfeccionamiento implica acción por parte del educador (agente educativo) y del educando. El primero, de una forma premeditada y sistematizada, trata de organizar el contexto en el que se produce la enseñanza, con la intención de favorecer el proceso perfectivo en

los educandos, que se concretará en el aprendizaje. Tal y como dice Castillejo (1987), con este tipo de acciones planificadas, lo que se pretende a través de la educación es evitar el azar en el proceso de configuración humana, controlando aquellas influencias que se consideren negativas para tal fin. (POZO ANDRÉS, M. 2004).

Dentro del marco de la psicología, encontramos tres teorías que explican el proceso de aprendizaje: Conductismo, Cognitivismo y Constructivismo.

Constructivismo

El Constructivismo es la Teoría del Aprendizaje que destaca la importancia de la acción, es decir del proceder activo en el proceso de aprendizaje.

Inspirado en la psicología constructivista, se basa en que para que se produzca aprendizaje, el conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio sujeto que aprende a través de la acción, esto significa que el aprendizaje no es aquello que simplemente se pueda transmitir.

Rol del estudiante

El papel del estudiante en esta teoría del aprendizaje, es un papel constructor tanto de esquemas como de estructuras operatorias. Es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje y el procesador activo de la información. Construye el conocimiento por sí mismo y nadie puede sustituirle en esta tarea, ya que debe relacionar la información nueva con los conocimientos previos, para establecer relaciones entre elementos en base a la construcción del conocimiento y es así cuando da verdaderamente un significado a las informaciones que recibe.

Rol del docente:

El papel del docente debe ser de moderador, coordinador, facilitador, mediador y al mismo tiempo participativo, es decir debe contextualizar las distintas actividades del proceso de aprendizaje. Es el directo responsable de crear un clima afectivo, armónico, de mutua confianza entre docente y discente partiendo siempre de la situación en que se encuentra el alumno, valorando los intereses de estos y sus diferencias individuales. Además debe ser conocedor de sus necesidades evolutivas, y de los estímulos que reciba de los contextos donde se relaciona: familiares, educativos, sociales. (GUERRERO MURILLO J 2013).

Por este motivo es fundamental, tener presente la planeación de distintas actividades a realizar, que con una adecuada organización permitirá generar un contacto directo entre el docente y los alumnos,

contribuyendo al perfeccionamiento del proceso educativo, ampliando así las posibilidades de un aprendizaje efectivo.

En virtud de lo expuesto, a continuación se exponen los elementos que forman parte de la planificación de una actividad estudiantil denominada: Concurso Financiero de Conocimientos “El que más sabe”.

El Concurso Financiero de Conocimientos “El que más sabe...” es una actividad educativa en la que participan los alumnos del Décimo Semestre A, B y C de la Carrera de Ingeniería en Marketing de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

La finalidad de la actividad es conocer el nivel de conocimientos obtenido por los estudiantes en la asignatura de Plan Financiero durante el Semestre, con apoyo de la asignatura de Evaluación de Proyectos, que guarda una relación estrecha a nivel de conocimientos y aplicabilidad.

Es importante indicar, que la presente actividad académica forma parte del aprendizaje de los alumnos del Décimo Semestre, por lo que será considerada como un trabajo calificado que integra el Programa de Estudios de Asignatura del periodo en cuestión.

Recursos requeridos:

- Considerando la actividad, a continuación se detallan los recursos necesarios para ejecutar la misma:

a. Humanos:

- Estudiantes del décimo semestre de la Carrera de Ingeniería en Marketing Paralelos A, B y C.
- Docentes de las materias: Plan Financiero y Evaluación de Proyectos
- Docentes y personal de apoyo.

b. Tecnológicos:

- Proyector
- Pantalla de proyección
- Iluminación (Luces)
- Sonido con amplificación
- Laptops
- Presentación de diapositivas
- Logo de la actividad
- Cuatro micrófonos

- Pilas para micrófonos

c. Oficina:

- Hojas
- Impresiones
- Pizarra tiza líquida
- Marcadores tiza líquida (verde, rojo y negro)
- Borrador tiza líquida
- Escritorios para los equipos concursantes
- Pódium para moderador
- Pancartas, carteles con nombres de los equipos
- Etiquetas con nombres de los participantes por color de equipo

d. Otros:

- Señaléticas con nombres de los equipos para mesas de participación
- Camisetas distintivas para los equipos por colores
- Certificados de participación
- Medallas para los concursantes en relación al puesto obtenido (oro, plata y bronce) con cintas que reflejen los colores institucionales
- Placa de participación al equipo ganador
- Manteles para las mesas con los colores de cada equipo
- Cortina de fondo de la pantalla
- Auditorio de la Facultad de Ciencias Administrativas

Resultado y discusión

- Se forma 1 equipo de 5 estudiantes por cada paralelo, es decir se cuenta con 3 equipos, para un total de 15 estudiantes.
- Los estudiantes son seleccionados en función de una preselección que se realizará en clases a través de un piloto de la actividad, y son quienes tienen la responsabilidad y el reto de representar de la mejor manera a cada paralelo.
- Los cinco alumnos seleccionados por cada paralelo tienen la tarea de prepararse en los diferentes temas vistos en las materias de Plan Financiero y Evaluación de Proyectos.

- El resto de los alumnos que no sean seleccionados, deben apoyar en la planificación y ejecución de la actividad, a fin de que esta sea realizada de una manera profesional y correcta.
- Cada equipo en conjunto con sus compañeros de clases, debe escoger un nombre que los identifique.
- Cada equipo se identifica en relación con los colores institucionales, así:
Décimo A: Color rojo
Décimo B: Color verde
Décimo C: Color blanco
- Los equipos participantes son apoyados por sus compañeros en relación con el paralelo que representen a través de barras, considerando las normas establecidas para el efecto.
- Participan las materias de: Plan Financiero y Evaluación de Proyectos.
- A los 15 participantes se les otorga Certificados de Participación, adicionalmente de entregárseles medallas en relación al lugar obtenido en el concurso.
- El concurso incluye la realización de cuatro temáticas, las mismas que se describen a continuación:

Preguntas por Materia:

- Se efectuarán en total 4 preguntas a cada equipo.
- Se realizarán 4 rondas de preguntas, y en cada ronda participarán ordenadamente cada uno de los equipos.
- El estudiante que participa podrá escoger entre preguntas de las materias: Plan Financiero o Evaluación de Proyectos.
- En algunos casos es conveniente iniciar con preguntas neutrales o fáciles de contestar, para que el respondiente vaya adentrándose en la situación.
- No se recomienda comenzar con preguntas difíciles o muy directas.
- El lenguaje utilizado en las preguntas debe ser adaptado a las características del respondiente.
- Cuando construimos un cuestionario es indispensable que pensemos en cuáles son las preguntas ideales para iniciar. Éstas deberán lograr que el respondiente se concentre en el cuestionario.
- Las preguntas podrán ser respondidas de manera individual por cada integrante elegido, o de manera grupal por el equipo.
- Se otorgarán 30 puntos a cada pregunta correctamente contestada, y el puntaje se acumulará por equipo.

- Cada alumno/equipo tiene diez segundos para responder cada pregunta.
- Una vez cumplido el tiempo otorgado a cada pregunta, sonará una alarma y al no existir respuesta no se otorga puntaje, por lo que se continuará con la pregunta al integrante del siguiente equipo.
- Para esta temática se otorgará como máximo a cada equipo un puntaje de 120 puntos, en el caso de responder las 4 preguntas correctamente.
- Se estima como tiempo aproximado para la realización de esta temática, 5 minutos.

Acróstico:

- El equipo deberá seleccionar a un integrante para realizar esta temática.
- El alumno escogido deberá descubrir y completar el acróstico.
- El acróstico incluye diez letras sobre cada una de las cuales el moderador dará un concepto en relación a Plan Financiero o a Evaluación de Proyectos y el alumno deberá descubrir la palabra que corresponde en relación a la letra indicada, ejemplo: Con C: Lugar donde se habita
Respuesta Correcta: Casa.
- Se realizará una sola ronda por cada equipo.
- Se otorgarán diez puntos a cada letra descubierta correctamente, y el puntaje se acumulará por equipo.
- Se otorgarán cincuenta segundos para que cada estudiante en representación de su equipo, pueda completar las diez letras del acróstico.
- Si el alumno no sabe la respuesta a una letra, es preferible que diga paso y no perder los segundos, porque al finalizar las diez letras, podrá retomar las que no pudieron descubrir y completar.
- Una vez cumplido el tiempo otorgado, sonará una alarma y el moderador revisará las respuestas faltantes.
- Para esta temática se otorgará como máximo a cada equipo un puntaje de 100 puntos, en el caso de descubrir correctamente las diez letras del acróstico.
- Se estima como tiempo aproximado para la realización de esta temática, 3 minutos.

Ahorcado:

- Se efectuarán en total dos “Ahorcados” por cada equipo.

- Se realizarán dos rondas de la temática, y en cada ronda participará ordenadamente cada uno de los equipos.
- Se dará a cada equipo en cada ronda, dos oportunidades de equivocarse, a la tercera se “ahorcan”.
- Participarán todos los integrantes de los equipos de manera ordenada.
- Para iniciar, se mostrará el tema general sobre el cual deberán adivinar la palabra o frase.
- El integrante del equipo, iniciará indicando una letra consonante, y luego una vocal, y así sucesivamente hasta encontrar la respuesta.
- Se otorgarán 50 puntos por cada ahorcado resuelto correctamente, y el puntaje se acumulará por equipo.
- Para esta temática se otorgará como máximo a cada equipo un puntaje de 100 puntos, en el caso de resolver los dos ahorcados correctamente.
- Las instrucciones son tan importantes como las preguntas, y es necesario que sean claras para los usuarios a quienes van dirigidas. Y una instrucción muy importante es agradecer al respondiente por haberse tomado el tiempo de contestar el cuestionario.
- También, es frecuente incluir una carátula de presentación o una carta donde se expliquen los propósitos del cuestionario y se garantice la confidencialidad de la información, esto ayuda a ganar la confianza del respondiente.

Ejercicios por materia:

- Se efectuará en total dos ejercicios a cada equipo.
- Se realizarán dos rondas de ejercicios, y en cada ronda participarán ordenadamente cada uno de los equipos.
- Los equipos podrán escoger entre ejercicios de las materias: Plan Financiero o Evaluación de Proyectos.
- Es una actividad de equipo.
- Se otorgarán 50 puntos a la respuesta correctamente calculada, y el puntaje se acumulará por equipo.
- Cada equipo tiene 60 segundos para resolver cada ejercicio.
- Para esta temática se otorgará como máximo a cada equipo un puntaje de 100 puntos, en el caso de resolver los dos ejercicios correctamente.
- Se estima como tiempo aproximado para la realización de esta temática, 6 minutos.

¿Cómo se codifican las preguntas abiertas?

- Las preguntas abiertas se codifican una vez que se conocen todas las respuestas de los sujetos a las cuales se le aplicaron, o al menos las principales tendencias de respuestas.
- El procedimiento consiste en encontrar y darle nombre a los patrones generales de respuestas (respuestas similares o comunes), listar estos patrones y después asignar un valor numérico o símbolo a cada patrón. Así un patrón constituirá una categoría de respuesta.
- Seleccionar determinado número de cuestionarios mediante un método adecuado de muestreo, asegurando la representatividad de los sujetos investigados.
- Observar la frecuencia con que aparece cada respuesta a la pregunta.
- Elegir las respuestas que se presentan con mayor frecuencia (patrones generales de respuestas).
- Clasificar las respuestas elegidas en temas, aspectos, de acuerdo con un criterio lógico, cuidando que sean mutuamente excluyentes.
- Darle un nombre o título a cada tema, aspecto o rubro.
- Asignarle un código a cada patrón general respuesta.

Cuando se tiene una población analfabeta o con niveles educativos bajos, o niños que apenas comienzan a leer, el método más conveniente de administración de un cuestionario es por entrevista. Aunque hoy en día ya existen algunos cuestionarios muy gráficos que usan escalas sencillas.

Con trabajadores de niveles de lectura básica, se recomienda utilizar entrevistas o cuestionarios autos administrados sencillos que se apliquen en grupos con la asesoría de entrevistadores o supervisores capacitados.

En algunos casos, con ejecutivos que difícilmente puedan a un solo asunto más de 20 minutos, se puede utilizar cuestionario auto administrado. Con estudiantes suelen funcionar los cuestionarios auto administrado.

Un aspecto que es necesario mencionar, reside en que cuando se construya un cuestionario se debe ser consistente en todos los aspectos. Por ejemplo si se decide que las instrucciones vayan en mayúscula o en algún tipo de letra especial.

Algunos autores consideran al análisis de contenido como un diseño. Pero más allá de cómo lo definamos, es una técnica muy útil para analizar los procesos de comunicación en muy diversos contextos. El análisis de contenido puede utilizarse entre otras cosas, para conocer las diferencias

ideológicas en varios estilos de comunicación, para comparar estrategias propagandísticas de diferentes niveles de enseñanza, para comparar el vocabulario aprendido, para comparar estilos de escritores, etcétera.

El análisis de contenido se efectúa por medio de la codificación, el proceso en virtud del cual las características relevantes del contenido de un mensaje son transformadas a unidades que permitan su descripción y análisis preciso. Lo importante del mensaje se convierte en algo susceptible de describir y analizar. Para poder codificar es necesario definir las unidades de análisis y las categorías de análisis.

Conclusiones

El artículo sirve de ejemplo para guiar a los estudiantes de Décimo Semestre de la Carrera de Ingeniería en Marketing para superarse y lograr desarrollarse como futuros profesionales de esta rama, y a su vez lograr un mayor incentivo en ellos y en los que formarán parte de la carrera en próximos años, además del prestigio de la misma no solo en esta institución del nivel superior, sino en todas las facultades de Economía de la Educación Superior del país.

Otro aspecto muy importante a tratar es el desarrollo de la mente humana que al final es el objetivo de este concurso tan interesante e instructivo a la vez, lo que trae como consecuencias que los estudiantes quieran participar y proponer incluso nuevos temas y proyectos a tratar, haciéndose cada año más enriquecedor y adelantado .

Referencias bibliográficas

Aprendizaje activo. [Online] 2012 [citado 2016-07-26]. Disponible en: <http://micampus.csf.itesm.mx/rzmcm/index.php/tutorials/2012-09-12-14-40-48>

CÁMERE, E. La relación profesor-alumno en el aula. En Entre Educadores, en [online] 2016 [citado 2016-07-26]. Disponible en: <http://entreeducadores.com/2009/08/01/la-relacion-profesor-alumno-en-el-aula/>

ESCOBAR, Medina M. Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paakt: Revista De Tecnología Y Sociedad* [online]. 2015, Año 8, n.8 marzo-agosto

[citado 2016-07-26], pp. 230-247. Disponible en:
<http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/230/347>

ONTIVEROS JIMÉNEZ, M. Calidad de la educación: interacción entre estudiantes, maestros y burócratas, *Revista Latinoamericana de Estudios Educativo*, México, [online]. 1998 Vol XXVIII num 2 trimestre [citado 2016-07-26], pp. : 51-89. Disponible en:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27028203&iCveNum=1185>

SANTOYO, R: Algunas reflexiones sobre la coordinación de grupos de aprendizaje. En *Perfiles Educativos* No. 11, CISE-UNAM, México, 1981.

POZO ANDRÉS, María del Mar DEL; ÁLVAREZ CASTILLO, José Luís; LUENGO NAVAS, Julián y OTERO URTZA, Eugenio; *Teorías e instituciones contemporáneas de educación*, Madrid, Biblioteca Nueva, [online] 2004 [citado 2016-07-26]. Disponible en :
<http://www.ugr.es/~fjjrios/pce/media/1-EducacionConcepto.pdf>

GUERRERO MURILLO J. Aprendizaje cooperativo: la técnica del juego-concurso. Universidad de La Rioja. España. [Online] 2013 [citado 2016-07-26]. Disponible en:
http://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000477.pdf onible en:
<http://www.eumed.net/cursecon/ecolat/ec/2006/gvd.htm>.