

Proyecto didáctico productivo como metodología emergente para la enseñanza del módulo de tributación en contabilidad

Productive didactic project as an emerging methodology for teaching the taxation module in accounting

<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0277>

Karla Fernanda Quezada Chia^{1*}

<https://orcid.org/0009-0007-1172-9090>

kfquezadac@ube.ec

Dayron Rumbaut Rangel¹

<https://orcid.org/0009-0001-9087-0979>

drumbautr@ube.edu.ec

Recibido: 02/02/2024

Aceptado: 13/05/2024

RESUMEN

Los proyectos didácticos productivos son una metodología emergente que resulta fundamental para enriquecer la enseñanza, fomentar el aprendizaje significativo y preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral actual. Por ello, el presente estudio tiene como objetivo diseñar un proyecto didáctico productivo para la enseñanza del módulo de tributación en contabilidad en el segundo año de bachillerato de una unidad educativa, integrando tecnología en el proceso educativo para enriquecer la enseñanza. A través, del estudio descriptivo con base en la metodología cualitativa se realizaron grupos focales con cinco docentes y cinco estudiantes, donde se identificaron necesidades específicas y requerimientos de los grupos participantes. Se realizaron tres sesiones de grupos focales donde se recogieron perspectivas diversas, que luego guiaron la selección y adaptación de herramientas tecnológicas y la creación de contenido interactivo, así como las estrategias didácticas y productivas del proyecto. Este enfoque práctico se validó mediante una prueba piloto, ajustando el proyecto según la retroalimentación para optimizar la experiencia educativa y mejorar las competencias contables de los estudiantes.

Palabras clave: Proyecto; enseñanza; formación docente; contabilidad

1. Universidad Bolivariana del Ecuador

* Autor de correspondencia: kfquezadac@ube.ec

ABSTRACT

Productive didactic projects are an emerging methodology that is essential for enriching teaching, fostering meaningful learning, and preparing students to face the challenges of today's job market. Therefore, this study aims to design a productive didactic project for teaching the taxation module in accounting for the second year of high school at an educational unit, integrating technology into the educational process to enhance teaching. Through a descriptive study based on qualitative methodology, focus groups were conducted with five teachers and five students to identify the specific needs and requirements of the participating groups. Three focus group sessions were held to gather diverse perspectives, which then guided the selection and adaptation of technological tools and the creation of interactive content, as well as the didactic and productive strategies of the project. This practical approach was validated through a pilot test, adjusting the project based on feedback to optimize the educational experience and improve students' accounting competencies.

Keywords: Project; teaching; teacher training; accounting

INTRODUCCIÓN

La contabilidad, es un pilar fundamental en la estructura económica y social de cualquier país que presenta desafíos significativos en su enseñanza dentro del marco educativo, especialmente en unidades educativas que preparan a futuros profesionales en áreas contables y financieras. La naturaleza compleja y en constante evolución de las leyes fiscales demanda un enfoque educativo que no sólo transmita conocimientos teóricos, sino que también desarrolle habilidades prácticas y críticas. Por tal razón, se considera que, el implementar proyectos didácticos productivos en el módulo de tributación responde a esta necesidad, transformando el aprendizaje pasivo en una experiencia activa y contextualizada que prepara a los estudiantes para enfrentar los retos reales del ámbito fiscal. Este enfoque promueve la comprensión profunda, estimula el pensamiento crítico y fortalece las competencias prácticas mediante la simulación de escenarios tributarios reales, la resolución de problemas y la aplicación de conocimientos en proyectos concretos que tienen repercusiones directas en su entorno socioeconómico.

Por lo antes expuesto un proyecto didáctico productivo no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también prepara a los estudiantes de manera efectiva para su futuro profesional y cívico por lo que el objetivo de este trabajo consiste en diseñar un proyecto didáctico productivo para la enseñanza del módulo de tributación en contabilidad de una unidad educativa, enfocado en integrar conocimientos teóricos con aplicaciones prácticas reales. Este proyecto buscará mejorar las competencias contables de los estudiantes a través de actividades que simulan escenarios del mundo real, fomentando así habilidades críticas, prácticas y de toma de decisiones que son esenciales en el ámbito profesional de la contabilidad.

MARCO TEÓRICO

Una metodología emergente hace referencia a un conjunto de nuevas prácticas, técnicas o estrategias que están comenzando a ser adoptadas en un campo específico, generalmente con el objetivo de mejorar la eficacia, eficiencia, o alcance del trabajo en esa área. En el contexto educativo, por ejemplo, puede incluir enfoques innovadores como el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación, o el uso de tecnologías avanzadas como la realidad virtual para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Estas metodologías emergentes buscan responder a las necesidades cambiantes de la sociedad y a los avances tecnológicos, proporcionando maneras más dinámicas y efectivas de involucrar a los estudiantes y mejorar los resultados educativos (De la Llana et al. 2022; Flandoli et al. 2022 y Marougkas et al. 2023).

Un Proyecto Didáctico Productivo, por su parte, integra aprendizaje teórico y proyectos prácticos que enlazan teoría con aplicación real, mejorando la asimilación de conocimientos. Según autores como Ignateva et al. (2022), estos proyectos fomentan habilidades prácticas, solución de problemas y colaboración, involucrando a los estudiantes en la planificación, ejecución y evaluación de proyectos que también promueven habilidades blandas como liderazgo y comunicación. Los Proyectos Didácticos Productivos se establecen como una metodología pedagógica vital, diseñada para preparar a los estudiantes para enfrentar eficazmente los desafíos del mundo real. Esta estrategia se centra en proporcionar una experiencia de aprendizaje que integra teoría y práctica de manera cohesiva, facilitando no solo la adquisición de conocimientos técnicos sino también el desarrollo de habilidades transversales como el análisis crítico, la resolución de problemas y la capacidad de trabajar colaborativamente. Así, los estudiantes no solo aprenden en un contexto académico, sino que también aplican estos conocimientos en situaciones prácticas y reales, lo que enriquece su preparación para la vida profesional y personal (Chikova et al. 2023).

Tomando en cuenta las perspectivas de diferentes autores a continuación se presentan algunos de los beneficios de los Proyectos Didácticos Productivos:

- Fomento de habilidades prácticas: Al aplicar la teoría a situaciones prácticas, los estudiantes adquieren habilidades prácticas que son esenciales en el mundo laboral. Esto incluye desde habilidades técnicas específicas hasta competencias generales como el manejo de herramientas o software relevantes en su campo de estudio (Niiranen, 2021 y Scatalon, 2020).
- Mejora en la resolución de problemas: Los proyectos desafían a los estudiantes a enfrentarse a problemas reales, lo que estimula su capacidad para pensar críticamente y encontrar soluciones innovadoras. La resolución de problemas en un contexto práctico permite a los estudiantes experimentar directamente las implicaciones y resultados de sus decisiones (Scherling, 2011 y Yazici, 2004).
- Promoción de la colaboración: Estos proyectos suelen realizarse en equipo, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de trabajo en grupo. La colaboración efectiva es crucial en muchos entornos profesionales, y estos

proyectos proporcionan una plataforma para practicar la comunicación, el liderazgo y la gestión de conflictos (Causil y Rodríguez, 2021 y Tumilty et al., 2019).

- Desarrollo de habilidades blandas: Además de las habilidades técnicas, los proyectos didácticos productivos promueven competencias como liderazgo, comunicación y gestión del tiempo. Estas habilidades blandas son esenciales para el éxito profesional y personal (Mwita et al. 2023 y Tem et al. 2020).

- Involucración activa en el aprendizaje: Al involucrar a los estudiantes en la planificación, ejecución y evaluación de los proyectos, se fomenta una participación más activa en su propio proceso de aprendizaje. Esto puede aumentar su motivación y su compromiso con el material del curso (Razali et al. 2015).

- Evaluación integral: La evaluación en estos proyectos no solo considera el resultado final, sino todo el proceso. Esto incluye la planificación, la ejecución, la colaboración, la resolución de problemas y la reflexión sobre el propio aprendizaje y desempeño (Hussein, 2021 y Zhang y Hwang, 2022).

La relación entre metodologías emergentes y Proyectos Didácticos Productivos en la educación se centra en su capacidad conjunta para enriquecer el aprendizaje, integrando teoría y práctica de formas innovadoras. Las metodologías emergentes, como el aprendizaje invertido y la gamificación, transforman el entorno educativo haciéndolo más interactivo y adaptado a las necesidades modernas, mientras que los Proyectos Didácticos Productivos concretan estos aprendizajes en proyectos reales que resaltan la aplicación y relevancia del conocimiento adquirido. Esta sinergia entre nuevas metodologías y proyectos aplicados no solo fomenta habilidades críticas y profesionales entre los estudiantes, sino que también prepara de manera efectiva para los desafíos del mundo real (Ertelt et al. 2020)

METODOLOGÍA

La metodología empleada para el diseño del proyecto didáctico productivo se articuló en fases estructuradas para asegurar la integración efectiva de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se comenzó con un análisis detallado de las necesidades de los usuarios a través de grupos focales, lo cual permitió identificar los requisitos específicos de los docentes y estudiantes. Para desarrollar el estudio descriptivo y cualitativo tal como explica Hernández-Sampieri (2014) y Aggarwal y Ranganathan, (2019) se realizó el grupo focal que contribuiría al desarrollo del proyecto, adoptando una metodología estructurada tal como plantean Sim (2019). Primero, se seleccionaron participantes representativos del cuerpo estudiantil y del profesorado para asegurar una variedad de perspectivas. Las sesiones se diseñaron para ser interactivas y se dividieron en bloques temáticos centrados en usabilidad, funcionalidad y contenido educativo. Se emplearon técnicas como preguntas abiertas para fomentar la discusión y recolectar datos cualitativos detallados.

Posteriormente, se analizaron las respuestas para identificar tendencias y necesidades comunes que guiarían las mejoras en el proyecto. Para el desarrollo del grupo focal del proyecto, se organizaron un total de tres sesiones, cada una con una duración aproximada de una hora. Se invitó a participar a un grupo diverso de diez individuos, compuesto por cinco estudiantes y cinco docentes, seleccionados

para representar una amplia gama de experiencias y perspectivas dentro de la comunidad educativa. Esta estructura permitió recoger una variedad de ideas y retroalimentaciones significativas para la optimización del proyecto. Posteriormente, se desarrolló una estrategia de diseño instruccional, seleccionando y adaptando las herramientas tecnológicas que mejor se alinean con los objetivos educativos del proyecto. Esta fase también incluyó la creación de contenidos dinámicos y la implementación de una prueba piloto para refinar el proyecto basado en la retroalimentación recibida

RESULTADOS

A continuación, se presenta un resumen de los aspectos más importantes derivados de las respuestas obtenidas en el grupo focal, en relación con cada una de las interrogantes planteadas. Este análisis refleja las necesidades, sugerencias y perspectivas tanto de estudiantes como de docentes sobre la mejora del proyecto didáctico productivo aplicado al módulo de tributación en contabilidad.

Pregunta 1: ¿Cómo podríamos mejorar la interfaz de usuario del módulo de tributación para hacerla más intuitiva y atractiva, incorporando elementos de gamificación?

Estudiantes: La mayoría destacó la necesidad de una interfaz más visual y dinámica. Propusieron integrar elementos como insignias y tablas de liderazgo para motivar la participación.

Docentes: Sugirieron la incorporación de escenarios de simulación de decisiones fiscales que pudiesen ofrecer retroalimentación instantánea, aumentando así el interés del estudiante.

Pregunta 2: ¿Qué tipo de recursos digitales adicionales, como videos o simulaciones, encontrarían útiles para su aprendizaje y qué características deberían tener para ser accesibles desde cualquier dispositivo?

Estudiantes: Expresaron un alto interés en videos explicativos cortos y simulaciones interactivas que permitan experimentar con diferentes situaciones tributarias. Preferían recursos que fueran responsivos y fácilmente accesibles en diferentes dispositivos móviles.

Docentes: Indicaron la importancia de incluir casos de estudio actualizados que reflejen la legislación tributaria vigente y cómo utilizar estas situaciones en el aula virtual.

Pregunta 3: Dado el interés en las aplicaciones prácticas, ¿qué tipo de proyectos comunitarios o escenarios reales les gustaría ver integrados en el curso para aplicar sus conocimientos de tributación?

Estudiantes: Mostraron entusiasmo por proyectos que involucraran el análisis fiscal de pequeñas empresas locales o emprendimientos, proporcionando un servicio comunitario mientras aprenden.

Docentes: Propusieron colaboraciones con firmas contables locales para que los estudiantes participen en consultorías reales bajo supervisión, como parte de su formación práctica.

Pregunta 4: ¿Qué herramientas avanzadas de gestión de aula podrían implementarse para mejorar el seguimiento y evaluación del progreso estudiantil en el módulo?

Estudiantes: Solicitaron herramientas que permitieran un seguimiento más transparente de sus progresos y entregas, así como sistemas de alerta para fechas de entrega y evaluaciones próximas.

Docentes: Destacaron la necesidad de plataformas que integren mejor las funciones de evaluación continua y permitan personalizar los métodos de evaluación según las necesidades del estudiante.

Pregunta 5: ¿Qué tipo de capacitaciones en tecnologías de la información consideran necesarias para optimizar el uso de las plataformas y herramientas educativas del módulo de tributación?

Estudiantes: Se mostraron interesados en sesiones de formación que les enseñen a optimizar su uso de herramientas digitales para la investigación y la elaboración de informes.

Docentes: Manifestaron la necesidad de formación continua en nuevas tecnologías y métodos pedagógicos que mejoren su capacidad para enseñar en un entorno cada vez más digitalizado.

De forma general se puede plantear que en las sesiones del grupo focal para el proyecto, los estudiantes subrayaron la importancia de una interfaz de usuario intuitiva y solicitaron la integración de elementos de gamificación para fomentar un aprendizaje más interactivo y atractivo. Expresaron un claro interés en acceder a materiales educativos enriquecidos, como videos y simulaciones, que sean compatibles con diversos dispositivos móviles para facilitar el aprendizaje desde cualquier lugar.

Por otro lado, los docentes pidieron funcionalidades avanzadas para la gestión del aula, como herramientas sofisticadas para la evaluación y seguimiento del progreso estudiantil. También destacaron la necesidad de capacitaciones regulares en tecnologías de la información para maximizar su eficacia pedagógica. La retroalimentación común de ambos grupos subrayó la necesidad de un soporte técnico robusto y accesible para resolver cualquier inconveniente técnico rápidamente, garantizando así una experiencia educativa fluida y continua.

Durante las sesiones del grupo focal para el proyecto, estudiantes y docentes expresaron un fuerte interés en integrar actividades prácticas que vinculen los aprendizajes con la comunidad y escenarios reales. Los estudiantes destacaron la importancia de aplicar sus conocimientos en proyectos comunitarios que les permitan enfrentar desafíos reales, mientras que los docentes vieron estas prácticas como una oportunidad para que los alumnos desarrollen habilidades vitales en entornos profesionales auténticos. Ambos grupos coincidieron en que estas experiencias prácticas enriquecerían significativamente el proceso educativo, ofreciendo un aprendizaje más profundo y aplicado.

Idea del proyecto didáctico productivo

El diseño del proyecto didáctico productivo tuvo como idea fundamental de inicio desarrollar un aula virtual en la plataforma Moodle que no solo modernice la

experiencia educativa mediante la integración de tecnologías avanzadas, sino que también amplíe las oportunidades de aprendizaje práctico y aplicado. Este enfoque busca impartir conocimiento teórico y también involucrar a los estudiantes en actividades que simulen escenarios reales y contribuyan a la comunidad, fomentando así habilidades prácticas y un compromiso más profundo con su proceso educativo.

El proyecto pretende superar las barreras de las prácticas educativas tradicionales y la limitada familiaridad de algunos docentes con la tecnología, mediante la capacitación y el apoyo en la incorporación de TIC en la enseñanza. El enfoque principal es transformar el entorno educativo en uno más interactivo y eficaz, beneficiando a los estudiantes con habilidades relevantes y mejorando su desarrollo cognitivo y práctico, lo que también repercute positivamente en la comunidad educativa extendida, incluyendo estudiantes rurales y sus familias.

Para el desarrollo del proyecto se identificaron a los actores clave del proyecto didáctico productivo, también se han elaborado y detallado las responsabilidades específicas de cada uno de estos actores. Estas responsabilidades están meticulosamente presentadas en la siguiente tabla, cuyo objetivo principal es asegurar que todos los involucrados comprendan sus roles y contribuciones dentro del proyecto. Esto facilita una coordinación efectiva y mejora la implementación y el éxito del proyecto, garantizando que cada actor esté alineado con los objetivos educativos y tecnológicos establecidos.

Tabla 1.
Responsabilidades de los actores del proyecto

Actores	Responsabilidades
Actores principales	
Directivos de la Institución Educativa	- Tomar decisiones sobre la implementación de Moodle. - Proveer apoyo y recursos necesarios para la implementación exitosa. - Diseñar y desarrollar cursos en Moodle. - Facilitar el aprendizaje y la interacción con los estudiantes.
Docentes	- Participar en la capacitación y actualización continua en el uso de la plataforma. - Utilizar Moodle para acceder a materiales de estudio, realizar actividades y participar en actividades de aprendizaje. - Proporcionar retroalimentación sobre su experiencia en la plataforma.
Estudiantes	- Aplicar sus conocimientos en escenarios prácticos del mundo real, particularmente en el ámbito tributario.
Personal Administrativo	- Apoyar en la gestión de usuarios, cursos y actividades en Moodle.

Actores	Responsabilidades
Actores de soporte	- Proporcionar soporte técnico y administrativo a los usuarios de la plataforma.
Equipo de Soporte Técnico	- Brindar asistencia técnica para resolver problemas técnicos de la plataforma. - Garantizar el funcionamiento adecuado de la plataforma. - Impartir talleres de formación sobre el uso de Moodle y metodologías de enseñanza en entornos virtuales.
Facilitadores de Capacitación	- Ayudar a los docentes a desarrollar habilidades pedagógicas y técnicas para el uso efectivo de la plataforma.
Actores externos	- Suministrar recursos tecnológicos necesarios para la implementación de Moodle.
Proveedores de Servicios Tecnológicos	- Brindar servicios de alojamiento, mantenimiento y actualización de la plataforma. - Crear materiales educativos digitales para integrar en los cursos de Moodle.
Desarrolladores de Contenido Educativo	- Ofrecer recursos educativos complementarios para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Fuente: Los autores (2024)

Además de identificar los actores involucrados, se realizó una meticulosa definición de los objetivos y se fijó el rumbo del proyecto didáctico productivo. Establecer claramente los objetivos desde el inicio es crucial porque proporciona una dirección definida y un marco de referencia contra el cual medir el progreso y el éxito del proyecto. Esta práctica asegura que todos los esfuerzos estén alineados hacia metas comunes, facilitando una gestión eficaz y una implementación coherente de todas las actividades relacionadas con el proyecto.

Tabla 2.

Definición de los objetivos y rumbo del proyecto

	RESUMEN DE OBJETIVOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
FIN	Mejoramiento sobre el uso de las tecnologías de la información y comunicación en los docentes para el proceso de enseñanza-	Incremento en el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes.	Informes de rendimiento académico, encuestas de satisfacción, registros de

	aprendizaje en los estudiantes de la FIP “Contabilidad”, módulo formativo de Tributación mediante el uso eficiente de una plataforma Moodle, generando un impacto positivo y sostenible en el aprendizaje y la gestión institucional.	Mejora en la colaboración y comunicación dentro de la comunidad educativa. Aumento de la eficiencia en la gestión institucional.	eficiencia en la gestión.
PROPÓSITO FORMATIVO	Gestionar una herramienta de administración, distribución y control de las actividades del Módulo formativo “Tributación” en los estudiantes de la FIP “Contabilidad”.	Porcentaje de cursos activos en Moodle. Nivel de uso y satisfacción de la plataforma por parte de los estudiantes y docentes. Reducción del tiempo en procesos administrativos y de planificación.	Estadísticas de uso de Moodle, encuestas de satisfacción, informes de reducción de tiempo administrativo.
PROPOSITO PRODUCTIVO	Incrementar la capacidad de los estudiantes de la FIP “Contabilidad” para aplicar sus conocimientos en escenarios prácticos del mundo real, particularmente en el ámbito tributario.	Aplicación efectiva de conocimientos: Medición del número de casos prácticos completados satisfactoriamente por los estudiantes. Interacción con escenarios del mundo real: Evaluación del nivel de complejidad de los casos manejados y la efectividad de las soluciones propuestas.	Reportes de desempeño en casos prácticos: Documentación detallada del rendimiento de los estudiantes en las simulaciones de escenarios tributarios. Encuestas de retroalimentación: Opiniones de estudiantes y docentes sobre la relevancia y utilidad de las simulaciones de

		Preparación para el empleo: Porcentaje de estudiantes que indican sentirse más preparados para el mercado laboral gracias a la experiencia práctica adquirida.	casos prácticos en su preparación profesional. Evaluaciones de empleabilidad: Análisis de la preparación de los estudiantes para enfrentar el mercado laboral, realizado al final del módulo.
COMPONENTES	Docentes de la FIP “Contabilidad” capacitados en entornos virtuales de aprendizaje por medio de las TIC	Complejidad y funcionalidad del sistema Moodle. Número de docentes y estudiantes capacitados. Implementación efectiva de herramientas de seguimiento. Participación activa de la comunidad y las familias en las actividades propuestas.	Reportes de implementación y funcionalidad de Moodle, registros de capacitación, informes de seguimiento y evaluación.
ACTIVIDADES	Análisis de necesidades Diseño del Moodle Desarrollo de Contenidos Implementación y Capacitación Lanzamiento y Seguimiento Aplicación de conocimientos en escenarios prácticos productivos	Número de necesidades clave identificadas y su relevancia. Grado de conformidad del diseño con los requisitos identificados. Calidad y adecuación de los contenidos desarrollados a los	Informe de análisis de necesidades que incluye retroalimentación de todas las partes interesadas. Planos de diseño y resultados de pruebas de

objetivos educativos.	usabilidad con usuarios finales.
Nivel de competencia de los usuarios en el uso de Moodle tras la capacitación.	Evaluaciones de contenido por expertos y feedback de docentes y estudiantes.
Tasa de adopción del sistema y satisfacción del usuario.	Registros de capacitación y evaluaciones post-formación.
Montos recaudados	Análisis de estadísticas de uso y encuestas de satisfacción de usuarios.
	Registros de recaudación

Fuente: Los autores (2024)

Como parte del proyecto didáctico productivo se desarrolló un sistema de tareas formativas-productivas, diseñado para vincular directamente los contenidos académicos con aplicaciones prácticas y reales. Este sistema permite a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en tareas que simulan o replican escenarios y desafíos profesionales reales, promoviendo así un aprendizaje más profundo y relevante. Esta estrategia no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también prepara a los estudiantes para la aplicación práctica de sus habilidades en el mundo laboral.

Tabla 3.

Descripción de las actividades y tareas formativas – productivas

Macroactividad	Rol de Actores	Presupuest o (Estimado)	Medios de Verificación	Rúbrica de Evaluación
Análisis de Necesidades	- Docentes: Proporcionar insumos sobre contenidos y métodos de enseñanza.			-
Tareas: Elaboración de encuestas Aplicación de encuestas	- Estudiantes: Dar feedback sobre		- Resultados de encuestas.	Cumplimiento de los plazos establecidos

Macroactividad	Rol de Actores	Presupuest o (Estimado)	Medios de Verificación	Rúbrica de Evaluación
Análisis de datos	preferencias de aprendizaje.			
Diseño del Moodle Tareas: Esquematzació n del sitio Selección de plantillas y herramientas Revisión y aprobación del diseño	- Diseñadores Técnicos: Crear la estructura del Moodle. - Docentes: Aportar contenido específico de Tributación.	- Diseñadores: \$25 /mes x 2 = \$50 (total) - Software: \$300 (licencia anual)	- Prototipo del Moodle.	- Cumplimient o de los plazos establecidos
Desarrollo de Contenidos Tareas: Creación de materiales didácticos Revisión de contenidos por expertos Integración de contenidos al Moodle	- Docentes: Creación de materiales educativos. - Expertos en Contabilidad: Revisión de precisión.	- Honorarios expertos: \$100 (total) - Herramienta s de autoría: \$100 (licencia)	- Materiales educativos completados.	- Calidad y pertinencia del contenido.
Implementació n y Capacitación Tareas: Capacitación de docentes Pruebas piloto Recopilación de Feedback	- Docentes: Aprender a usar el Moodle. - Estudiantes: Participar en sesiones de prueba.	- Formadores: \$500 (total) - Equipos: \$500 (5 equipos)	- Asistencia y feedback de capacitaciones .	- Evaluación de la efectividad de la capacitación.
Lanzamiento y Seguimiento Tareas: Lanzamiento oficial	- Equipo de Proyecto: Monitorear la implementación. - Docentes/Estudiante	- Seguimiento: \$10 (total) - Análisis de datos: \$10 (software)	- Reportes de uso y satisfacción.	- Indicadores de participación y satisfacción.

Macroactividad	Rol de Actores	Presupuest o (Estimado)	Medios de Verificación	Rúbrica de Evaluación
Monitoreo continuo Evaluación de feedback y ajustes Aplicación de conocimientos en escenarios prácticos productivos Tareas: Declaraciones de impuestos Control de ingresos y egresos Asesorías y capacitación	s: Uso activo del Moodle. - Docentes: Soporte y guía de los estudiantes. - Estudiantes: Ejecución de tareas para la recaudación de fondos	Recaudación :	Registro de recaudaciones	Participación y contribución en el proceso de recaudación

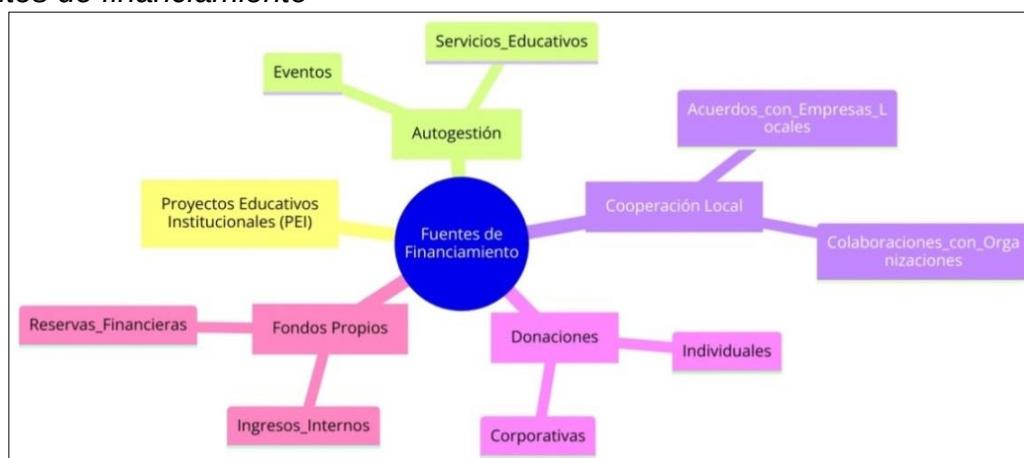
Fuente: Los autores (2024)

El proyecto didáctico productivo busca fortalecer la autonomía financiera y pedagógica de la institución educativa. A través de la oferta de cursos y talleres especializados, tanto para estudiantes internos como para profesionales externos interesados en contabilidad y otras disciplinas, se facilita la autogestión y generación de ingresos propios. Este enfoque no solo mejora la oferta educativa, sino que también promueve un aprendizaje aplicado y práctico, crucial en campos técnicos como la contabilidad.

Para apoyar y enriquecer el proyecto, se ha propuesto el establecimiento de alianzas estratégicas con empresas y organizaciones locales, proporcionando tanto recursos técnicos como financieros tal como se presenta en la imagen que aparece a continuación. Estas colaboraciones permiten una integración efectiva de la tecnología en el proceso educativo y fortalecen las conexiones de la institución con la comunidad y la industria. La participación de estos actores externos no solo realza el proyecto con nuevas oportunidades de aprendizaje práctico, sino que también asegura su sostenibilidad y relevancia a largo plazo.

Imagen 1.

Fuentes de financiamiento



Fuente: Los autores (2024)

Presentación y reajuste

En reunión con el colectivo pedagógico, se presentó el proyecto y durante esta presentación, se dio a conocer detalladamente el resumen ejecutivo y los objetivos del proyecto ante el colectivo pedagógico, subrayando la importancia y el potencial transformador de esta iniciativa en el ámbito de la enseñanza contable. El uso integrado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación fue destacado como un pilar fundamental para revolucionar la enseñanza y el aprendizaje de la contabilidad, apuntando a un enfoque más interactivo y enriquecedor.

La acogida del proyecto por parte del colectivo pedagógico fue muy positiva, marcando un paso adelante significativo hacia su implementación efectiva y su integración en el currículo educativo. Para garantizar una implementación efectiva y eficiente del proyecto, se ha desarrollado una tabla de Grupos de Control y Seguimiento.

Esta tabla es fundamental en el proyecto, ya que define claramente los grupos responsables de distintas áreas clave, desde la implementación técnica hasta la mejora continua y la comunicación. Cada grupo, con sus objetivos específicos, miembros asignados, responsabilidades detalladas y una programación de reuniones definida, desempeña un papel crucial en asegurar que todos los aspectos del proyecto se manejen de manera eficaz.

Este enfoque estructurado y metódico no solo facilita una supervisión y gestión eficientes del proyecto, sino que también promueve la colaboración, la transparencia y la responsabilidad entre todos los actores involucrados. Al adoptar esta estrategia, se establecen las bases para un proceso de implementación que sea cohesivo, integrado y alineado con los objetivos educativos y tecnológicos de la institución.

Tabla 4.

Equipos de control y seguimiento a la ejecución del proyecto

Grupo	Objetivo	Miembros	Responsabilidades	Frecuencia de Reuniones
Control de implementación técnica	Supervisar instalación técnica de Moodle	Directivos, Personal Administrativo, Soporte Técnico	Asegurar correcta instalación, resolver problemas técnicos	Semanal
Seguimiento de capacitación y desarrollo	Monitorear formación de docentes y desarrollo de contenido	Docentes líderes, Facilitadores de Capacitación, Desarrolladores de Contenido	Verificar calidad de cursos y capacitaciones	Mensual
Análisis de uso y retroalimentación	Evaluar experiencia de usuarios y recoger feedback	Representantes estudiantiles, Docentes, Personal Administrativo	Recopilar y analizar feedback, sugerir mejoras	Trimestral
Control de calidad y mejora continua	Mantener calidad y facilitar mejoras	Directivos, Soporte Técnico, Proveedores de Servicios Tecnológicos	Evaluar rendimiento de Moodle, planificar mejoras	Semestral
Comunicación y difusión	Informar sobre progreso del proyecto	Personal de Comunicaciones, Directivos, Líderes de otros grupos	Desarrollar plan de comunicación, publicar actualizaciones	Mensual

CONCLUSIONES

A manera de conclusiones se puede plantear que el uso de grupos focales para diseñar la propuesta garantizó que las necesidades específicas de estudiantes y docentes fueran atendidas, resultando en una herramienta educativa alineada con los requerimientos actuales del campo contable. La implementación de una prueba piloto permitió ajustes finos antes de la adopción completa, asegurando que el proyecto maximizara su potencial para mejorar competencias prácticas y teóricas en los estudiantes. La metodología adoptada promovió una participación activa y el desarrollo de habilidades críticas, preparando a los estudiantes no solo para exámenes, sino para desafíos profesionales reales.

El objetivo propuesto se cumplió ya que, en el marco del proyecto, se procedió a una meticulosa identificación y definición de los actores clave, estableciendo con precisión sus responsabilidades específicas ya que de esta manera se asegura que cada participante entienda claramente su papel y las expectativas. Esto se integró firmemente en la elaboración de los objetivos del proyecto y en la planificación estratégica de su dirección. Se elaboraron descripciones detalladas de las actividades y tareas formativas-productivas, las cuales fueron cuidadosamente presupuestadas lo que contribuye a maximizar la eficiencia y efectividad del proyecto. Además, se formaron equipos especializados encargados del control y seguimiento continuo de la ejecución del proyecto, para garantizar que la implementación se alinee con los objetivos propuestos y se maneje de manera eficaz.

REFERENCIAS

- Aggarwal, R., & Ranganathan, P. (2019). Diseños del estudio: Parte 2 . Estudios descriptivos. *Perspectives in Clinical Research* , 10, 34-36. https://doi.org/10.4103/picr.PICR_154_18
- Causil, V., & Rodríguez, B. (2021). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): experimentación en laboratorio, una metodología de enseñanza de las Ciencias Naturales. *Plumilla Educativa* , 27 (1), 105-128. <https://doi.org/10.30554/pe.1.4204.2021>
- Chikova, O., Kamenev, R., Gaar, N., & Sartakov, I. (2023). Modelo didáctico de enseñanza de Tecnologías de Inteligencia Artificial basada en proyectos a los escolares. *Journal of Pedagogical Innovations* , 4 (72), 59–76. <https://doi.org/10.15293/1812-9463.2304.05>
- De la Llana, E., Bringas, S., & Jorge, W. (2022). RETOS DEL B-LEARNING EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES. *Revista de Investigación Formativa: Innovación y Aplicaciones Técnico -Tecnológicas* , 4 (1), 99-106. <http://ojs.formacion.edu.ec/index.php/rei/article/view/v4.n1.a10>
- Ertelt, B., Kondurov, R., Scharpf, M., Barkov, S., & Kolodeznikova, I. (2020). Estudios de proyectos como una herramienta diáctica transfronteriza en la educación superior (The Case of The German-Russian Study Project). *SHS Web of Conferences*, (págs. 1-6). <https://doi.org/10.1051/shsconf/20207902005>
- Flandoli, A., Cordova, J., & Maldonado, J. (2022). Enseñando la producción audiovisual mediante la gamificación y la realidad virtual. 2022 17a Conferencia Ibé Ibé Ibémica sobre Sistemas y Tecnologías de la Información (CISTI), (págs. 1-7). Madrid. <https://doi.org/10.23919/CISTI54924.2022.9820213>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). Metodología de la investigación. Distrito Federal: Mc Graw Hill Education. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Hussein, B. (2021). Addressing Collaboration Challenges in Project-Based Learning: The Student's Perspective. *Education Sciences*. 11(8), 434. <https://doi.org/10.3390/educsci11080434>
- Ignateva, E., Gorycheva, S., Zvyaglova, M., & Yolkin, S. (2022). Educación Universitaria Productiva en el Contexto del Desarrollo de Capital Humano.

- Actuaciones de la Estrategia de la Conferencia Científica y Práctica Internacional de Desarrollo de los Ecosistemas Regionales. Educación-Ciencia-Industria (ISPCR 2021), (págs. 184-189).
<https://doi.org/10.2991/aebmr.k.220208.026>
- Maroungkas, A., Troussas, C., Krouska, A., & Sgouropoulou, C. (2023). Realidad virtual en la educación: Una revisión de las teorías, enfoques y metodologías de aprendizaje para la última década. *Electrónica*, 12 (13), 28-32.
<https://doi.org/10.3390/electronics12132832>
- Mwita, K., Kinunda, S., Obwolo, S., & Mwilongo, N. (2023). Soft skills development in higher education institutions: Students' perceived role of universities and students' self-initiatives in bridging the soft skills gap. *International Journal of Research in Business and Social Science* (2147- 4478), 12(3), 505–513.
<https://doi.org/10.20525/ijrbs.v12i3.2435>
- Niiranen, S. (2021). Supporting the development of students' technological understanding in craft and technology education via the learning-by-doing approach. *Int J Technol Des Educ* 31, 81–93. <https://doi.org/10.1007/s10798-019-09546-0>
- Razali, S., Shahbodin, F., Hussin, H., & Bakar, N. (2015). ONLINE COLLABORATIVE LEARNING ELEMENTS PARA PROPUESTA UN PROYECTO BASED COLLABORATIVE MODELO. *Jurnal Teknologi*, 77 (23), 55-60. <https://doi.org/10.11113/jt.v77.6688>
- Scatalon, L., García, R., & Barbosa, E. (2020). Teaching Practices of Software Testing in Programming Education. *2020 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, 1-9. <https://doi.org/10.1109/FIE44824.2020.9274256>.
- Scherling, S. (2011). Diseñar y fomentar proyectos de grupo en línea eficaces. *Adult Learning*, 22 (2), 13-18. <https://eric.ed.gov/?id=EJ926217>
- Sim, J., & Waterfield, J. (2019). Focus group methodology: some ethical challenges. *Qual Quant* 53, 3003–3022. <https://doi.org/10.1007/s11135-019-00914-5>
- Tem, S., Kuroda, A., & Tang, K. (2020). The Importance of Soft Skills Development to Enhance Entrepreneurial Capacity. *International Economic Review*, 3 (3), 1-7. <https://doi.org/10.30560/ier.v3n3p1>.
- Tumilty, E., Chao, C., Aronson, J. F., & Hellmich, M. R. (2019). 3302 Student Leadership Training effects on team dynamics and collaborative work in high-pressure, interprofessional team environments. *Journal of Clinical and Translational Science*, 3(s1), 74–74. doi:10.1017/cts.2019.175
- Yazici, H. (2004). Percepciones de los estudiantes sobre el aprendizaje colaborativo en las clases de gestión de operaciones. *Journal of Education for Business*, 80 (2), 110-118. <https://eric.ed.gov/?id=EJ745246>
- Zhang, D., & Hwang, G. (2022). Efectos de la interacción entre la evaluación de pares y la creación de problemas en los logros de aprendizaje de los estudiantes y la colaboración en el aprendizaje basado en el proyecto basado en tecnología móvil. *Journal of Educational Computing Research*, 61, 208 - 234.
<https://doi.org/10.1177/07356331221094250>