

XXIII

CONGRESO INTERNACIONAL DE
CONTADURÍA, ADMINISTRACIÓN
E INFORMÁTICA

JUEGOS CON PROPÓSITO EDUCATIVO COMO HERRAMIENTAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA ÉTICA

Área de investigación: Educación en contaduría, administración e informática

Laura Marcela Londoño Vásquez

Facultad de Estudios Empresariales y de Mercadeo

Institución Universitaria Esumer

Facultad de Minas

Universidad Nacional de Colombia

Colombia

Laura.londono@esumer.edu.co

lmlondonov@unal.edu.co

Miguel David Rojas López

Facultad de Minas

Universidad Nacional de Colombia

Colombia

mdrojas@unal.edu.co

Octubre 3, 4 y 5 de 2018

Ciudad Universitaria | Ciudad de México



JUEGOS CON PROPÓSITO EDUCATIVO COMO HERRAMIENTAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA ÉTICA



Resumen

La ética es un tema de interés creciente para las organizaciones, centros de educación superior, organizaciones gubernamentales y en general para todos los sectores de la sociedad. Enseñar la importancia de la ética y las consecuencias de acciones y comportamientos éticos y no éticos, se convierten en un componente crítico de la educación en administración. Los métodos experienciales incluyen juegos serios, juegos de roles y simulaciones, que han sido usados en la enseñanza de la ética, sin embargo, no han sido explorados, ni aplicados lo suficiente como para generar un claro impacto en la educación en el tema. El interés por temas relacionados con juegos y especialmente con juegos educativos, ha evolucionado en los últimos años, debido a numerosas propuestas que surgen y a la aplicabilidad en diferentes disciplinas. El principal objetivo es lograr el aprendizaje efectivo, combinando conceptos con juegos, que permitan el aprendizaje por medio de experiencias. De esta manera la investigación se centra en el estudio de los juegos como herramientas para los procesos de enseñanza, dado su creciente uso en los ambientes educativos y el impacto en la diversión, inmersión y aprendizaje de los participantes, específicamente en la enseñanza de la ética.

Palabras clave: Formación en ética, Ética en la administración, Métodos experienciales, Juegos educativos, Juegos serios.

