

ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DE GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA CONTABILIDAD

Claudia Sofía Blanco Ibañez¹0000-0002-9254-4851¹ y Luz Mila Vianchá Abril²0000-0002-2873-3500¹

¹ Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Boyacá- Colombia

Resumen. Esta investigación presenta la gamificación como Estrategia Pedagógica para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura Contabilidad I, en el programa de Contaduría Pública de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Sede Seccional Sogamoso. Este es un estudio de caso, en el cual se implementó un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), a través de la plataforma online de Genially, como herramienta interactiva. Se realizó la aplicación de una encuesta a los estudiantes que estaban matriculados en el periodo 2022-01 en la asignatura de Contabilidad I de dicho programa, cuyo resultado permitió diagnosticar las competencias profesionales contables de los estudiantes, para así lograr la construcción de los OVA respectivos y fortalecer el entendimiento y apropiación de conceptos.

Palabras clave: Educación, Gamificación, Estrategia Pedagógica, Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).

1. Introducción

En el proceso de enseñanza del programa de Contaduría Pública de la UPTC, Sede Seccional Sogamoso, se tiene el propósito de integrar la educación contable con el aprendizaje tecnológico. La asignatura Contabilidad I, en la que se trazan competencias profesionales desde lo disciplinar, se toma como eje de esta investigación.

Se presenta una Estrategia Pedagógica de Gamificación, a través de la plataforma Genially, donde se pretende enseñar a través de diversos componentes generando en el estudiante mayor motivación, el fortalecimiento de competencias, alto grado de apropiación de los contenidos programáticos y a su vez un menor índice de repitencia.

2. Marco Teórico.

Con el auge de la tecnología se ha evidenciado que esto ha traído avances en varios aspectos de la vida cotidiana, contribuyendo a un mayor desarrollo en la educación. A lo largo del tiempo se tuvo la necesidad de buscar estrategias de aprendizaje

mediante el uso de la tecnología surgiendo la gamificación, que según (AlsawaierRaed, 2018) “La gamificación es la aplicación de características de juegos, principalmente elementos de videojuegos, en un contexto que no es de juegos con el propósito de promover la motivación y el compromiso en el aprendizaje” (P.36)

Según (AlsawaierRaed, 2018) en el contexto pedagógico la gamificación contribuye a aquellos estudiantes que se sienten perturbados o perdidos por la utilización de los métodos tradicionales de instrucción, con la ayuda del uso de la ludificación que puede ayudar a mejorar la motivación y el compromiso de los alumnos que se enfrentan al sistema escolar actual.

El papel de la gamificación en la educación superior (Olivia, 2017) convierte las clases en un hecho divertido, donde se exploran inquietudes y fortalece la motivación para no restringir el protagonismo del estudiante y que este pueda transformar la motivación en disciplina que lo lleven al cumplimiento de los objetivos académicos.

Para implementar una exitosa y eficiente estrategia de gamificación (Werbach y Hunter 2012) consideran necesario tener en cuenta 6 elementos con aplicación directa a la educación:

1. Definir los objetivos que se quieren conseguir en el aula, siendo coherentes con las estrategias de gamificación
2. Delimitar los comportamientos que se buscan potenciar en los estudiantes
3. Establecer características y rasgos de los jugadores para diseñar actividades acordes a sus intereses
4. Establecer ciclos de las actividades definiendo el sistema de gamificación
5. Mantener como base la diversión
6. Disponer de más recursos como herramientas para el desarrollo de la estrategia de gamificación. (Ramirez,2014; Rodríguez & Santiago 2015). (Rodríguez, 2018)

3. Método

Esta investigación se realizó bajo el enfoque cualitativo, método de estudio de caso y abarcó tres etapas concretas:

- Diagnóstico sobre las competencias profesionales que están adquiriendo los estudiantes en la asignatura Contabilidad I
- Análisis del diagnóstico obtenido, con el fin de seleccionar las herramientas tecnológicas que se ajustarán al desarrollo de la asignatura y que permitieran elaborar Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), y
- Construcción de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) a partir de fundamentos teórico prácticos recopilados en la asignatura contabilidad I.

4. Resultados

El resultado obtenido fue la construcción del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como estrategia pedagógica a través el software Genially creando contenidos visuales e interactivos, con el software Canva, herramienta que permitió diseñar gráficos y finalmente se utilizó el software animado Powtoon, el cual permitió realizar animaciones y videos explicativos.

5. Discusión

Apoyarse en herramientas tecnológicas para gamificar los contenidos de las diferentes asignaturas permite que el estudiante se motive más en su proceso de aprendizaje, siendo imprescindible en las áreas disciplinares e interdisciplinares de la Contaduría Pública.

6. Conclusiones

A través del diagnóstico de competencias profesionales contables y de los contenidos temáticos de Contabilidad I se concluye que en el proceso de enseñanza que se lleva a cabo se presentan varias dificultades que influyen en la repitencia de la asignatura tales como: la falta de motivación e interés por la asignatura y la ausencia de herramientas que faciliten el aprendizaje.

Hay varias plataformas que ofrecen herramientas útiles para que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más didáctico y llamativo.

El Objeto Virtual de Aprendizaje se realizó de manera ordenada y coherente con las temáticas propuestas en la asignatura de Contabilidad.

7. Limitaciones y Futuras Investigaciones

Una de las limitaciones halladas fue la selección de herramientas tecnológicas para diseñar la estrategia pedagógica, ya que se encontraron múltiples plataformas que permiten crear juegos mediante el uso de lenguajes de programación ya estructurados, pero para los objetivos de la investigación se tuvo que identificar las favorabilidades que Genially ofrecía para la población objeto de estudio.

Esta investigación conlleva a convocar a los docentes de otras asignaturas al uso de herramientas tecnológicas para gamificar los contenidos, ya que muchos de estos son de libre acceso y de forma gratuita, lo que hace que el estudiante se motive más en su proceso de aprendizaje.

Referencias

- Acuña, M. (4 de Junio de 2022). evirtualplus.com. Obtenido de evirtualplus.com: <https://www.evirtualplus.com/objetos-virtuales-de-aprendizajes-linea/>
- Alsawaier, R.S. (2018). El efecto de la gamificación en la motivación y el compromiso. Revista internacional de tecnología de la información y el aprendizaje, 56-79.
- Gené, O. B. (Junio de 2015). Fundamentos de la gamificación. Fundamentos de la gamificación. Madrid, España: Gabinete de Tele- Educación de la Universidad Politécnica de Madrid.
- Izquierdo, R. M. (2011). REPENSAR LA RELACIÓN ENTRE LAS TIC Y LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA. Profesorado, 22. Obtenido de <https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/192/5/42003-129539-1-SM.pdf>
- Olivia, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Universidad Francisco Gavidia, 29-47. Obtenido de <http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia%20metodol%c3%b3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>
- Pereda, J. T. (2004). Contabilidad e historia, Evolución y situación actual del pensamiento contable . REVISTA INTERNACIONAL LEGIS DE CONTABILIDAD & AUDITORÍA, 84.
- Hernández, S. et., al (2014). Metodología de la Investigación. México D.F: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, S.A DE C.V. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Valparaíso, Pontificia Universidad Católica (s.f.). Obtenido de https://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf