



La gamificación como estrategia didáctica en la educación del tecnólogo de contabilidad

Odalys del Carmen Toledo-Rodríguez

E-mail: odtoledo@itb.edu.ec

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0267-5100>

Oscar José Alejo-Machado

E-mail: oalejo@bolivariano.edu.ec

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0434-5183>

Sergio Alberto Vitlloch-Fernández

E-mail: savitlloch@bolivariano.edu.ec

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1030-6498>

Instituto Superior Universitario Bolivariano de Tecnología (ITB-U). Guayaquil, Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Toledo-Rodríguez, O. d. C., Alejo-Machado, O. J., & Vitlloch-Fernández, S. A. (2023). La gamificación como estrategia didáctica en la educación del tecnólogo de contabilidad. *Revista Portal de la Ciencia*. 4(1), 38-50. Doi: <https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i1.336>.

RESUMEN

Las estrategias didácticas innovadoras sustentadas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han hecho indispensables en el mundo moderno, donde la educación virtual ocupa un lugar cada vez mayor. El presente estudio se realiza, teniendo en cuenta la experiencia obtenida en la impartición de las asignaturas en la carrera de Tecnología en Contabilidad y Auditoría perteneciente a la modalidad en línea del Instituto Superior Universitario Bolivariano de Tecnología, con el objetivo de analizar la importancia de las estrategias didácticas basadas en entornos virtuales lúdicos, direccionados a lograr la calidad del aprendizaje del estudiante de contabilidad. La metodología utilizada responde a un estudio descriptivo con enfoque cuantitativo; para lo cual, se utilizaron los métodos de investigación: revisión bibliográfica, analítico-sintético y estadístico; así como la técnica de encuesta. Entre los principales hallazgos se destaca la percepción de los docentes y estudiantes sobre la importancia de las actividades lúdicas en los entornos virtuales de aprendizaje, quienes consideran que la gamificación de la enseñanza favorece significativamente las dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal del aprendizaje.

Palabras Claves: actividades lúdicas, entornos virtuales, estrategia didáctica, gamificación, contabilidad

Gamification as a didactic strategy in the education of the accounting technologist

ABSTRACT

Innovative didactic strategies based on Information and Communication Technologies have become essential in the modern world, where virtual education occupies an increasing place. The present study is carried out, taking into account the experience obtained in the teaching of the subjects in the Accounting and Auditing Technology career belonging to the online modality of the Bolivarian Higher University Institute of Technology, with the objective of analyzing the importance of the didactic strategies based on playful virtual environments, aimed at achieving quality in the accounting student's learning. The methodology used responds to a descriptive study with a quantitative approach; for which, the research methods were used: bibliographic review, analytical-synthetic and statistical; as well as the survey technique. Among the main findings, the perception of teachers and students about the importance of recreational activities in virtual learning environments stands out, who consider that the gamification of teaching significantly favors the cognitive, procedural and attitudinal dimensions of learning.

Keywords: recreational activities, virtual environments, didactic strategy, gamification, accounting

Gamificação como estratégia didática na formação do tecnólogo contábil

RESUMO

Estratégias didáticas inovadoras baseadas em Tecnologias de Informação e Comunicação tornaram-se essenciais no mundo moderno, onde a educação virtual ocupa um lugar cada vez maior. O presente estudo é realizado, levando em conta a experiência obtida no ensino das disciplinas da carreira de Tecnologia de Contabilidade e Auditoria pertencentes à modalidade online do Instituto Superior de Tecnologia da Universidade Bolivariana, com o objetivo de analisar a importância das estratégias didáticas baseadas em ambientes virtuais lúdicos, visando a qualidade no aprendizado do aluno de contabilidade. A metodologia utilizada responde a um estudo descritivo com abordagem quantitativa; para o qual, foram utilizados os métodos de pesquisa: revisão bibliográfica, analítico-sintética e estatística; bem como a técnica de pesquisa. Entre os principais achados, destaca-se a percepção de professores e alunos sobre a importância das atividades lúdicas em ambientes virtuais de aprendizagem, que consideram que a gamificação do ensino favorece significativamente as dimensões cognitiva, procedimental e atitudinal da aprendizagem.

Palavras-chave: atividades lúdicas, ambientes virtuais, estratégia didática, gamificação, contabilidade

INTRODUCCIÓN

El tecnólogo en contabilidad que egresa del Instituto Superior Universitario Bolivariano de Tecnología (ITB-U), debe estar altamente calificado para resolver los problemas que presentan las ciencias contables y financieras en el mundo actual y particularmente en Ecuador. Es por ello, que los docentes encargados de su preparación buscan vías para lograr que el proceso de enseñanza aprendizaje se realice con calidad.

Esta tarea se torna difícil cuando se trata de educar en tiempos de aislamiento social, pues se trata de proveer a los estudiantes no solamente los conocimientos técnicos, sino de un universo de valores necesarios para enfrentar problemas profesionales dentro y fuera del país, sin perder de vista el contexto real en que se desenvuelve la economía ecuatoriana y del mundo en general.

Según la Comisión Económica para América Latina (CEPAL, 2020), la humanidad vive una crisis sanitaria, humana y económica sin precedentes en el último siglo, provocada por la pandemia del Covid-19. Esto se ve reflejado en la esfera de la educación, dando lugar al cierre masivo de las actividades presenciales de las instituciones educativas en más de un centenar de países con el fin de evitar la propagación del virus y mitigar su impacto. También, plantea que la interrupción de las actividades en centros educativos tendrá efectos significativos en el aprendizaje, especialmente de los más vulnerables.

A mediados de mayo de 2020, más de 1200 millones de estudiantes de los diferentes niveles de enseñanza, en todo el mundo, habían dejado de tener clases presenciales en la escuela. De ellos, más de 160 millones eran estudiantes de América Latina y el Caribe (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO, 2020).

Esta situación obligó a cambiar las clases presenciales por clases virtuales, siendo necesario y urgente que los docentes se adaptarán a nuevas formas y métodos de enseñanza mediados por plataformas didácticas. De ahí que, los entornos virtuales alcancen su máximo protagonismo en estos últimos años, lo cual constituye un reto para docentes y estudiantes (Sánchez et al., 2020).

En el ámbito educativo, el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) es vital para el proceso de enseñanza-aprendizaje (UNESCO, 2018); lo que, quedó evidenciado al ser utilizado por los docentes para transmitir los conocimientos en tiempos de Covid-19; las innovaciones en este sentido fueron de gran utilidad, no solo para dar continuidad al proceso educativo sino también para su mejora y elevación de la calidad (Méndez Escobar, 2021; Parrales Rodríguez, 2021; Orellana et al., 2022)).

La Ley Orgánica de la Educación Superior (LOES) aborda la temática del empleo de las TIC, haciendo referencia a la necesidad de promover “la creación, desarrollo, transmisión y difusión de la ciencia, la técnica, la tecnología y la cultura” (Presidencia de la República, 2017, art. 13, literal b), cumpliendo así con lo estipulado en la Constitución de la República del Ecuador, cuando indica que se debe: “incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo ...” (Asamblea Nacional Constituyente, 2008, art. 347, numeral 8).

De esta forma se asientan las bases propicias para incorporar al proceso de enseñanza-aprendizaje metodologías activas, donde las actividades lúdicas encuentran un lugar singular, toda vez que, permiten al docente crear espacios innovadores de aprendizaje en los cuales los estudiantes desarrollan sus competencias, de manera lúdica, mediante la búsqueda de alternativas de solución a las contradicciones que generan la necesidad de la adquisición de nuevos saberes. Los espacios de aprendizaje lúdicos motivan y despiertan el interés del estudiante por el aprendizaje de conceptos, teorías y procedimiento, facilitando la construcción de los conocimientos de forma autónoma, colaborativa y significativa; a la vez que se fomentan valores tales como la responsabilidad, la solidaridad y el colectivismo, de manera amena y divertida (Pita-Ventura & Cárdenas-Tauler, 2017).

Las actividades lúdicas como estrategia didáctica, combinan la atracción, el placer y la creatividad con la adquisición de saberes, habilidades y valores necesarios para interpretar, aplicar y explicar conocimientos relacionados con diferentes campos del saber (Daquilema et al., 2019).

Si se logra la integración en el uso de las TIC con el juego didáctico se pondrá a disposición del estudiante, una interesante herramienta para la adquisición de los conocimientos. Esta

integración en el ámbito educativo recibe el nombre de gamificación de la enseñanza. Este enfoque requiere de un modelo de aprendizaje fundamentado en problemas que promueva la interactividad del aprendiz con las tecnologías digitales en contextos lúdicos (Área & González, 2015).

Sobre la gamificación de la enseñanza se han desarrollado diversos estudios, entre los cuales, por el interés para el presente estudio se pueden mencionar los realizados por, Contreras Espinoza y Eguia (2016), Echegaray et al. (2016), Parente (2016) y Ortiz et al. (2018), quienes desde diferentes perspectivas metodológicas coinciden en que, las tecnologías digitales en el contexto educativo se han convertido en un paradigma de enseñanza y aprendizaje, fundamentado en la participación activa del estudiante.

En este contexto se desarrolla el presente estudio con el objetivo de analizar la importancia de las estrategias didácticas basadas en la lúdicas en entornos virtuales para lograr la calidad en la actividad cognitiva del estudiante de contabilidad. En el trabajo se reflexiona sobre las actividades lúdicas en entornos virtuales de aprendizaje, considerándolas no solo como una herramienta para la enseñanza de conocimientos técnicos, sino que incorpore valores a los futuros profesionales y de esta forma honrar el título obtenido, ejerciendo sus funciones con la ética que la profesión exige en el campo de la contabilidad.

REVISIÓN DE LA LITERATURA

Según Granados Romero et al. (2017), la transformación educativa precisa de los procesos de innovación, reforma que implica un cambio de paradigma en las formas y métodos de enseñanza para obtener un nivel cualitativo de desarrollo superior, de acuerdo con los referentes histórico-sociales del contexto educativo. Esencialmente las transformaciones educativas, deben encaminar a los sujetos que hacen posible el proceso de transformación, a nivel de instituciones.

El mayor desafío de la educación no es llevar al hombre a realizar tareas y dominar el mundo que le rodean sino conducirlo a liderar sus propios pensamientos, su mundo intelectual. Este modo de guiar el aprendizaje deja enseñanzas significativas al alumno y se convierte en aventura placentera para el docente (De Aparicio et al., 2017).

El mejoramiento de la enseñanza es una exigencia de la sociedad actual que se manifiesta en la búsqueda de la excelencia académica (López-Calvajar et al., 2017). En tal sentido, se deben buscar estrategias didácticas en función de esta necesidad, como es el caso de la incorporación de la lúdica en el campo educativo, que dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje (Maila-Álvarez et al., 2020). Además, facilita la comprensión de temáticas que por su naturaleza son complejas. La investigación realizada por estos autores, conciben la lúdica como una estrategia didáctica.

Las TIC en tiempos de Covid-19

Por otro lado, y como parte al aislamiento social, decretado como medida sanitaria producto a la aparición del Covid-19, fueron cerradas las instituciones escolares de los diferentes niveles de enseñanza; situación que se presentó en todo el mundo. El 20 de marzo de 2020, los países de América Latina, Argentina, Bolivia, Chile, Colombia, El Salvador, Guatemala, Honduras, Jamaica, Panamá, El Paraguay, El Perú, Santa Lucía, Trinidad y Tabago, El Uruguay y La República Bolivariana de Venezuela habían suspendido las clases y en Brasil se habían aplicado cierres de centros educativos localizados (CEPAL, 2020). Como respuesta a esta emergencia sanitaria los sistemas educativos siguiendo las indicaciones de las organizaciones internacionales de salud como la Organización Mundial de Salud (OMS) y la Organización Panamericana de Salud (OPS), así como las de sus propios gobiernos asumieron la educación a distancia soportada en las TIC para dar continuidad a los procesos educativos.

Por esta misma razón y por la necesidad que tienen muchas personas de estudiar desde sus casas, debido a diferentes causas, también, en Ecuador se implementó el uso de las tecnologías en el ámbito educativo con carácter obligatorio; para lo cual, se crearon entornos virtuales de aprendizaje en línea, en los cuales se establecen relaciones colaborativas entre los participantes de manera dinámica y activa. Experiencia extendida a los tiempos de pos pandemia.

En la modalidad en línea, los componentes de aprendizaje autónomo, están mediados en su totalidad por el uso de tecnologías interactivas multimedia y entornos virtuales de aprendizaje que favorecen la interacción entre los actores del proceso educativo, de forma sincrónica o asincrónica, a través de plataformas digitales (Valderrama, 2016; Ortiz et al., 2018).

Entornos virtuales de aprendizaje lúdicos

A criterio de Granda et al. (2019), incorporar las TIC en la enseñanza, no es una moda, sino que constituye una necesidad, toda vez que el uso de la informática agiliza los procesos en los más diversos campos del quehacer humano, convirtiéndose en una exigencia para la educación que impone la vida moderna (Faúndez et al., 2017; Fernández, 2018); de aquí, el requerimiento de que, la enseñanza tecnológica cuente con entornos virtuales de aprendizaje.

Según Delgado Fernández y Solano González (2009), un entorno virtual de aprendizaje es un espacio digital donde se brindan diferentes servicios y herramientas, que permiten a los participantes la construcción del conocimiento mediante la cooperación y la interacción con otros, entre otras características. Del mismo modo, los ambientes virtuales hacen posible que la educación llegue a todos e incrementa la posibilidad de acceder a la educación desde cualquier lugar.

Entre las herramientas de estos entornos se encuentran los juegos digitales. El juego, según Sáez Rodríguez y Monroy Antón (2021), es una de las manifestaciones más habituales en el ser humano desde su nacimiento. El niño, antes de dar sus primeros pasos, tiende a buscar juegos rudimentarios que le producen una sensación de bienestar interno. Al ser, por tanto, un componente básico de la naturaleza humana, es perfectamente comprensible que haya estado presente en el mundo desde las sociedades más primitivas.

Así, han llegado hasta la actualidad diversos artilugios que los antropólogos han reconocido como lúdicos. Sáez Rodríguez y Monroy Antón (2021) plantean que, no todo ha sido descubierto con relación al tema y que se espera, mediante métodos más modernos, científicos y profesionales, conseguir poco a poco desenmascarar toda la serie de enigmas que aún perduran en cuanto al origen de las actividades lúdicas.

La actividad lúdica no está relacionada solamente con las primeras edades, sino también con el adulto, así lo prueban diferentes investigaciones realizadas por: Alcedo y Chacón (2011), Domínguez et al. (2015), Angarita y Torres (2016) y Caballero Calderón (2021), quienes demuestran que, el juego está presente en el hombre desde que nace hasta que muere, de maneras diferentes y teniendo en cuenta las características evolutivas de cada generación.

Las actividades lúdicas, según Candela Borja y Benavides Bailón (2020), constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo. La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad; es decir, sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual y/o mental. Propicia el desarrollo de las aptitudes y actitudes, las relaciones y la motivación para el aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica, introduciendo al aprendizaje en ambientes agradables de manera atractiva y natural.

Por su parte, Alcedo y Chacón (2011) plantean como enfoque lúdico en el ámbito educativo, a todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo a través del juego.

La lúdica, para Candela Borja y Benavides Bailón (2020), es una estrategia didáctica a través de la cual se potencian manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, la curiosidad, la alegría, la sociabilidad, la atención, la seguridad, la autoestima alta, el dinamismo, el diálogo y la disposición para participar, aportar ideas y construir soluciones; asimismo, a través de ella el aprendiz se esmera por competir y en pasarla bien, todo lo que conlleva al aprendizaje significativo.

De aquí que, una estrategia de aprendizaje basado en la lúdica debe incorporar los juegos, entre otras experiencias pedagógicas, organizadas en diferentes escenarios, que posibiliten investigar, descubrir y conocer el entorno (Espinoza et al., 2022). También, como las actividades lúdicas motivan, entretienen y enseñan, se puede decir que lo lúdico está relacionado con la sensibilidad, creatividad, emociones y afectos.

La gamificación del aprendizaje

A esta manera de aprender se le denomina gamificación. Algunos autores la reconocen como un método y otros como técnica, que tiene como objetivo lograr que el estudiante aprenda de manera significativa jugando (Ordoñez et al., 2021). Para ello, existe una amplia variedad de software didácticos, entre estos los videojuegos, que son una potente herramienta para contribuir al desarrollo de meta-competencias y en particular de actitudes participativas, colaborativas y autónomas (Godoy, 2019).

De esta manera, la gamificación se convierte en un factor de influencia para alcanzar la motivación y el interés del aprendiz, preparando así las estructuras cognitivas para aprehender los nuevos saberes de forma autónoma (Valderrama, 2016; Ortiz et al., 2018).

La gamificación de la educación se caracterizan por posibilitar la creación de entornos flexibles de aprendizaje, el fomento de una cultura de indagación, los contenidos interactivos y el rol del docente como facilitador (Flipped Learning Network, 2014).

- Entornos flexibles de aprendizaje. La gamificación propicia la diversidad de formas de aprendizaje, como el aprendizaje autónomo y la combinación de características del aprendizaje presencial con el aprendizaje a distancia.
- Cultura de indagación. Mediante la gamificación el estudiante indaga sobre la información, desarrollando así habilidades investigativas.
- Contenidos interactivos. Una de las particularidades de la gamificación es el aprendizaje a través de la interacción independiente del estudiante con el contenido objeto de estudio.
- Rol de docente como facilitador. El papel fundamental del docente en la gamificación es el de facilitador, moderador y guía de la actividad del aprendizaje; es quien estimula el trabajo del estudiante; exige el cumplimiento de las tareas didácticas; atiende las diferencias individuales y aclara las dudas, controla y evalúa la actividad del alumno.

Los entornos virtuales de aprendizaje en el Instituto Superior Universitario Bolivariano de Tecnología

Según Espinoza (2018), la gamificación de la enseñanza constituye un reto para los docentes del Instituto Superior Universitario Bolivariano de Tecnología (ITB-U), quienes deben formar tecnólogos competentes, utilizando las TIC como herramientas que posibiliten no solo enseñar a aprender y enseñar a hacer, sino también enseñar a ser, recordando que ante la situación de aislamiento social debe prevalecer la educación.

Para el aseguramiento de la gestión académica del ITB-U, se cuenta con un equipo técnico académico que jerarquiza la preparación de las asignaturas (elaboración de materiales, guías didácticas, videos tutoriales, videos charlas magistrales, ejercicios, foros, wiki y proyección de metodologías de orientación-aprendizaje, entre otros recursos y herramientas de apoyo), el

seguimiento a la actividad de aprendizaje y la preparación metodológica del personal docente.

De la misma forma, el uso de estrategias novedosas y creativas que posibilitan el cumplimiento de los objetivos de las carreras, siempre ha sido una prioridad en el ITB-U. Premisa que se cumple en el logro de los objetivos específicos del diseño de la carrera de Tecnología en Contabilidad y Auditoría, a través de las diferentes estrategias didácticas que potencian el aprendizaje significativo de los contenidos profesionales relacionados con esta especialidad.

Según estudio empírico realizado se han detectado las siguientes dificultades en los estudiantes que reciben las clases en la modalidad en línea en el ITB-U:

- Poca motivación en cuanto a participación activa en las clases.
- Prevalencia de la comunicación unidireccional del docente hacia el estudiante.
- Los estudiantes no se conectan.
- Los estudiantes no responden cuando se les pregunta.
- Los estudiantes no interactúan entre ellos, apenas se conocen.
- Carencia de ejercicios prácticos en las conferencias y en las consultas.
- No se desarrollan valores necesarios para la convivencia social.

METODOLOGÍA

Este estudio se realizó teniendo en cuenta la experiencia obtenida al impartir asignaturas en la carrera de Tecnología en Contabilidad y Auditoría perteneciente a la modalidad en línea del Instituto Superior Universitario Bolivariano de Tecnología.

La metodología utilizada responde a una investigación descriptiva con enfoque cuantitativo; donde se emplearon los métodos de investigación: revisión bibliográfica, analítico-sintético y estadístico; así como la técnica de encuesta (Espinoza, 2022).

A través de la revisión bibliográfica y método analítico-sintético se realizó el estudio, interpretación y síntesis de los textos encontrados en la literatura consultada (libros, documentos, artículos científicos, etc.). De esta forma se logró la fundamentación teórica y la elaboración de las conclusiones del estudio.

El método estadístico estuvo presente en la planificación, recolección, procesamiento y análisis de los datos obtenidos mediante la aplicación de un cuestionario, que fue validado por un equipo de siete especialistas; los cuales consideraron eran bastante pertinentes y adecuados.

Para la recolección de la información se contó con la participación de 11 docentes y 31 estudiantes de la carrera de Tecnología en Contabilidad y Auditoría del ITB-U, los que fueron seleccionados de manera aleatoria, de la población que constituye el claustro y matrícula de la carrera.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Todo lo hasta aquí analizado conlleva a analizar un conjunto de software y aplicaciones virtuales factibles de ser utilizadas en los entornos virtuales de aprendizaje para la carrera. En Internet existen varias plataformas y/o aplicaciones para crear juegos didácticos dentro de ellas: Prezzi, Scoop.it, Educaplay, Kahoot, Flippity, Proprofs, entre otras.

La experiencia anterior ha sido con Flippity y con Educaplay, las cuales han permitido el diseño de manera gratuita de juegos didácticos variados, experimentándolo en algunas asignaturas, como: Contabilidad General I y II, Contabilidad de Costos I y II, Auditoría II y Ética Profesional.

Esta experiencia práctica desveló que, en ocasiones el estudio de las asignaturas del currículo provoca rechazo por parte de los estudiantes; sin embargo, cuando el proceso de enseñanza-aprendizaje se logra realizar con diversión mediante el empleo de videojuegos y se resuelven los problemas con placer, estimulando la creatividad de una manera respetuosa y con límites de acuerdo a la materia impartida, se alcanza resultados excepcionales. Entre los videojuegos empleados se encuentran: Scavenger Hunt, Quiz Show, Matching Game, Board Game, Flashcards, entre otros. A continuación, se describen los más utilizados por los docentes de la carrera de Tecnología en Contabilidad y Auditoría del ITB-U:

Scavenger Hunt:

Es un juego en el cuál los estudiantes abren candados si responden correctamente las preguntas realizadas. Mediante esta actividad se desarrollan habilidades del pensamiento mediante la memorización de conceptos y, relacionando, clasificando y describiendo determinados aspectos teóricos y prácticos.

Quiz Show

Videojuego que consiste en la respuesta aleatoriamente preguntas de aplicación práctica por parte de varios equipos. Esta actividad promueve valores como el trabajo en equipo, cordialidad, honestidad y el respeto en las opiniones ajenas sin usar lenguaje ofensivo.

En él se desarrollan habilidades sociales incentivando a la aplicación de conocimientos técnicos. Se realizan estudios de casos, los cuales son ampliamente debatidos, motivando el desarrollo del lenguaje y de la reflexión crítica.

Matching Game

Es un juego que se practica en la asignatura de Ética Profesional para que cada estudiante de una manera divertida desarrolle habilidades con rapidez para memorizar y relacionar. En él, se han ubicado cartas donde se muestra el valor y se debe relacionar con los antivalores.

Board Game

Consiste en mover piezas en un tablero, previamente establecido con preguntas aleatorias sobre casos prácticos o teóricos, que al ser respondidas correctamente se puede avanzar según los puntos que salgan al tirar un dado.

Es divertido pues no solo tiene la posibilidad de avanzar de acuerdo a los números obtenidos al azar, además, presenta problemas que, si son resueltos correctamente, entonces el jugador podrá seguir avanzando, así hasta completar el juego.

Además, en la asignatura Ética Profesional, se han elaborado test para aplicar los conocimientos sobre la materia en cada estudiante, obteniéndose buenos resultados y desarrollando habilidades de reflexión y del pensamiento crítico.

Una vez concluida la puesta en práctica de la estrategia didáctica conformada por la implementación de estos juegos se aplicó una encuesta a 11 docentes y 31 estudiantes de la carrera de Tecnología en Contabilidad y Auditoría, obteniendo los resultados que se brindan en la tabla 1:

Tabla 1. Ventajas del empleo de videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Preguntas	Docente		Estudiante	
	Cant.	%	Cant.	%
¿Los ambientes de aprendizaje lúdicos propician una excelente actitud para la realización de las actividades docentes?	11	100	30	96,8
¿El empleo de juegos desarrollan habilidades y destrezas en la asignatura impartida?	11	100	30	96,8

La gamificación como estrategia didáctica en la educación del tecnólogo de contabilidad

¿Mediante el juego se adquieren los conocimientos técnicos necesarios en cada materia?	11	100	30	96,6
¿Los juegos didácticos desarrollan el pensamiento crítico y creativo?	11	100	28	90,3
¿Los juegos contribuyen a mejorar el rendimiento académico?	11	100	29	93,5
¿En los entornos virtuales lúdicos de aprendizaje los estudiantes aprenden a trabajar en equipo y reafirman los valores de responsabilidad social y respeto?	11	100	31	100

Fuente: Cuestionario

Los datos de la tabla 1 desvelan que, la totalidad de los docentes conceden a los videojuegos un importante rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los tecnólogos de contabilidad; de igual forma los estudiantes encuestados en una amplia mayoría estiman que los entornos lúdicos son favorables para la realización de las actividades docentes, asumiendo este tiempo como un espacio placentero; donde se desarrollan habilidades y destrezas en las asignaturas impartidas; se adquieren los conocimientos técnicos necesarios; se fomenta el pensamiento crítico y creativo; se mejora el rendimiento académico y se aprenden a trabajar en equipo, además se reafirman los valores de responsabilidad social, la colaboración y el respeto a los demás, entre otros.

Estos resultados coinciden con las aportaciones teóricas de los estudios realizado por Echegaray et al. (2016), Valderrama (2016) y Ortiz et al, (2018), quienes estiman que, los videojuegos son instrumentos didácticos que bien utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje proporcionan resultados académicos positivos, incrementa la motivación y la participación de los alumnos; de igual forma contribuyen al trabajo cooperativo, fomenta la empatía entre los pares y fomenta valores tales como la solidaridad, la responsabilidad y colaboración.

De igual forma, estos hallazgos se corresponden con las apreciaciones de Fernández y Torres (2015), quienes enfatizan en que, los entornos de aprendizaje virtuales fundamentados en la lúdica están orientados a construir conocimientos significativos, convirtiendo el proceso de aprendizaje monótono en activo. Los videojuegos adecuadamente utilizados permiten crear ambientes innovadores; opinión también compartida por Parente (2016), quien estima que en sentido general los softwares educativos potencian y estimulan la reflexión y la discusión respetuosa entre los estudiantes.

Por otra parte, los docentes señalan dentro de la restricción en la aplicación de los juegos las siguientes:

- Las ofertas gratuitas son de aplicación limitada, por lo que, su adquisición depende de valores monetarios que sean asignados para este fin dentro de un presupuesto.
- Los docentes deben prepararse constantemente en el uso de las herramientas informáticas, por lo que la capacitación en este sentido, también, debe ser sistemática.

La aplicación de esta estrategia didáctica permite al docente de la modalidad en línea transformar el aprendizaje en un proceso activo, donde el alumno adquiera los conocimientos técnicos con mayor facilidad, fortalezca los valores humanos, desarrolle un mejor ajuste emocional y los prepare para la vida en sociedad.

CONCLUSIONES

Mediante los métodos aplicados y los resultados obtenidos a través del cuestionario a los docentes y estudiantes seleccionados se llegó a las siguientes conclusiones:

- Durante la crisis sanitaria generada por la Covid-19 se confirmó la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje basados en la lúdica para la formación de los futuros profesionales de la carrera de Tecnología en Contabilidad y Auditoría del ITB-U, experiencia que se ha extendido a los cursos presenciales pos pandemia.
- Los docentes y estudiantes de la carrera de Tecnología en Contabilidad y Auditoría del ITB-U reconocen la importancia de las actividades lúdicas en los entornos virtuales de aprendizaje, exponiendo los principales logros alcanzados en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, toda vez que favorecen el aprendizaje significativo de conocimientos técnicos, la adquisición de habilidades y destrezas en las asignaturas del currículo; el desarrollo del pensamiento crítico y creativo; así como el fomento de valores como: la responsabilidad, colaboración y respeto a los demás.
- Entre los aspectos a mejorar en la estrategia propuesta se debe tener en cuenta el presupuesto monetario para adquirir las aplicaciones y videojuegos necesarios, así como programar la capacitación metodológica y tecnológica sistemática de los docentes para hacer uso adecuado de las herramientas informáticas.
- Se considera de gran importancia de la continuidad de la estrategia didáctica propuesta para el desarrollo de nuevas actividades que garanticen la asimilación de los conocimientos por parte de los estudiantes, así como generalizar la experiencia a las carreras dentro de la modalidad en línea.

Limitaciones y estudios futuros

La principal limitación del estudio está dada por su carácter descriptivo. Los autores se proponen continuar esta línea de investigación y abordar en un próximo trabajo la problemática desde una perspectiva causal donde se relacionen los entornos virtuales de aprendizaje con el rendimiento académico.

Reconocimiento

Los autores reconocen la participación de los estudiantes y docentes de la carrera de Tecnología en Contabilidad y Auditoría del Instituto Superior Universitario Bolivariano de Tecnología de Guayaquil.

Contribución de los coautores

Odalys del Carmen Toledo Rodríguez

- Determinación del tema y objetivo del estudio.
- Análisis de la literatura y construcción del marco teórico referencial.
- Análisis y discusión de los resultados.
- Redacción del artículo.

Oscar José Alejo Machado

- Recuperación y selección de la información utilizar mediante el empleo de las TIC.
- Elaboración del cuestionario.
- Análisis y procesamiento de la información obtenida mediante el cuestionario.
- Elaboración de la tabla.
- Discusión de los resultados.

- Revisión del artículo.

Sergio Alberto Vitlloch Fernández

- Aplicación del cuestionario.
- Análisis y procesamiento de la información obtenida mediante el cuestionario.
- Discusión de los resultados.
- Revisión final del artículo.

REFERENCIAS

- Alcedo, Y., y Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *Saber*, 9. <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>
- Angarita, C., y Torres, C. (2016). *Impacto de la lúdica en el Adulto Mayor*. UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS, Bogotá. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/3949/TorresArtunduagaDianaCarolina2016.pdf;jsessionid=0C3B997868EB5018519FB6403C3A3628?sequence=2>
- Área, M, y González González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. Universidad de La Laguna, España. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-38. <http://dx.doi.org/10.6018/j/240791>
- Asamblea Nacional Constituyente (2008). *Constitución de la República del Ecuador 2008*. Registro Oficial 449 (Modificaciones) Quito: CEP. <https://www.cec-epn.edu.ec/wp-content/uploads/2016/03/Constitucion.pdf>
- Caballero Calderón, G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú. Perú: Ciencias de la educación. <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf>
- Candela Borja, Y., y Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- CEPAL. (2020). *América Latina y el Caribe ante la pandemia del COVID-19. Efectos económicos y Sociales*. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45337/6/S2000264_es.pdf
- Contreras Espinoza, R. (2016). Juegos Digitales y Gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Ried. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33.
- Contreras Espinoza, R. y Eguia, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona, España: Universitat Autònoma de Barcelona. Institut de la Comunicació (InCom). http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf
- Daquilema Cuásquer, B. A., Benítez Flores, C. R., & Jaramillo Alba, J. A. (2019). Desarrollo de las habilidades TIC en los estudiantes. *Sociedad & Tecnología*, 2(2), 36-44. <https://doi.org/10.51247/st.v2i2.48>
- De Aparicio, X., Chinín Macanchi, M., y Toledo Rodríguez, O. (2017). El rol de la vinculación en la integración de las funciones sustantivas de la Universidad Metropolitana del Ecuador. *Universidad y Sociedad*. 9(4) Cienfuegos oct.-dic.

- http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202017000400005&script=sci_arttext&lng=en
- Delgado Fernández, M., y Solano González, A. (2009). Estrategias Didácticas Creativas en Entornos Virtuales para el aprendizaje. (U. d. Rica, Ed.) *Revista Electrónica Actualidades*. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713058027.pdf>
- Domínguez, C., Molano, O. P., y Rodríguez Calderón, S. (2015). *La lúdica una estrategia pedagógica depreciada*. Colección Reportes Técnicos de Investigación Ciudad Juárez, Chihuahua, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Echegaray, J. P., Espinosa, J. y Ladrón, C. (2016). *Class of Clans. Gamificando cuatro asignaturas en un viaje emocionante*. *Telefónica Explorador de Innovación educativa*. <http://innovacioneducativa.fundaciontelefonica.com/blog/2016/02/22/class-of-clans-gamificando-cuatro-asignaturas-en-un-viaje-emocionante/>
- Espinoza Freire, E. E. (2018). Enseñanza mediante la gamificación. *Ciencias Sociales y Económicas*, 2(2), 75-89.
- Espinoza Freire, E. E. (2022). El problema, el objetivo, la hipótesis y las variables de la investigación. *Portal De La Ciencia*, 1(2), 1-71. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v1i2.320>
- Espinoza-Freire, E. E., Quinde Zambrano, D. L., Morocho Iñaguazo, E. G., & Ordoñez-Ayavaca, M. A. (2022). La planificación de clases, herramienta fundamental para la enseñanza efectiva. *Portal De La Ciencia*, 3(1), 48-59. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v3i1.310>
- Faúndez, C., Bravo, A., Ramírez, G., y Astudillo, H. (2017). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de Conceptos de Termodinámica como Herramienta para Futuros Docentes. *Formacion Universitaria*, 10 (4), 43-54. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v10n4/art05.pdf>
- Fernández, B. M. & Torres, G. J. (2015). Actitudes docentes y buenas prácticas con TIC del profesorado de Educación Permanente de Adultos en Andalucía. Universidad Complutense *Revista Complutense de Educación*, 26, Especial. http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.43812.
- Fernández, I. F. (2018). Las TIC's en el ámbito educativo. *Educrea*. <https://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/>
- Flipped Learning Network (2014). What is Flipped Learning? *The four pillars of F-L-I-P™*, 50, 1-2. http://Flippedlearning.Org/Wp-Content/Uploads/2016/07/Flip_Handout_Fnl_Web.Pdf#_Blank
- Godoy, M. (2019). La gamificación desde una reflexión teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacios*, 40 (15), p 25.
- Granda Ayabaca, D. M., Jaramillo Alba, J. A., & Espinoza Guamán, E. E. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad & Tecnología*, 2(2), 45-53. <https://doi.org/10.51247/st.v2i2.49>
- Granados Romero, M. J. F., Vargas Pérez, M. C., y López Fernández, D. C. R. (2017). Estrategia de formación continua del docente universitario en la didáctica de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA). *Revista Conrado*, 13(1), 78-86. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/651>
- López Calvar, G., Toledo Rodríguez, O., y Meza Salvatierra, J. (2017). *La formación de habilidades investigativas en los estudiantes a través de estudios de casos*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000400013

- Maila Álvarez, V., Figueroa Cepeda, H., Pérez Alarcón, E. y Cedeño López, J. (2020). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la nomenclatura química inorgánica. *Revista Cátedra*, 3(1), 59-74. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/1966/3064>
- Méndez Escobar, A. (2021). Educación en tiempos de pandemia (Covid-19). *Revista de la Universidad de La Salle* (85), 51-59. doi:<https://doi.org/10.19052/ruls.vol1.iss85.4>
- Orellana Puente, S. V., Farfan Farfan, L. K., & Benavides Aponte, M. J. (2022). Tecnologías de la información geográfica y su aplicabilidad en la enseñanza-aprendizaje de la Geografía. *Portal De La Ciencia*, 2(1), 41-54. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v2i1.298>
- Ordoñez Ocampo, B. P., Ochoa Romero, M. E., Erráez Alvarado, J. L., León González, J. L., & Espinoza Freire, E. E. (2021). Consideraciones sobre aula invertida y gamificación en el área de ciencias sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2018). *Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación*. <http://www.unesco.org/new/es/havana/areas-of-action/education/tic-en-la-educacion/>
- _____. (2020). *INFORME CEPAL, OREALC Y UNESCO: "LA EDUCACIÓN EN TIEMPOS DE LA PANDEMIA DE COVID-19"*. <https://www.iesalc.unesco.org/2020/08/25/informe-cepal-y-unesco-la-educacion-en-tiempos-de-la-pandemia-de-covid-19/>
- Ortiz, C., A., Jordán, J. & Agredal, M. (2018). Gamificación En Educación: Una Panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. <https://Www.Redalyc.Org/Articulo.Oa?Id=29858802073>
- Parente, D. (2016). *Gamificación en la educación. Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona: España: Universitat Autònoma de Barcelona. Instituto de la comunicación. http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf
- Parrales Rodríguez, V. D. (2021). Las TIC y la educación en los tiempos de pandemia. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 14(6), 104-117.
- Pita Ventura, G. y Cárdenas Tauler, M. (2017). Los juegos de roles como método de enseñanza aprendizaje. Sus potencialidades en la asignatura orientación educativa de la sexualidad. *Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/12/juegos-roles-aprendizaje.html>
- Presidencia de la República (19 de mayo de 2017). *Ley Orgánica de Educación Superior (LOES)*. Registro Oficial Suplemento No 298 de 12 de octubre de 2010 (Modificación 19 de mayo de 2017). Quito. Ecuador.
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. México D.F., Mexico: Amazon.
- Sáez Rodríguez, R., y Monroy Antón, A. (2021). *Evolución del juego a lo largo de la historia. Universidad autónoma de Madrid*. <https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- Sánchez, M. M. et al. (2020). Retos educativos durante la pandemia de COVID-19: una encuesta a profesores de la UNAM. *Revista Digital Universitaria*.
- Valderrama, B. (2016). Los Secretos de la gamificación: 10 Motivos para jugar. *Capital Humano* (295), 72-78. https://www.Researchgate.Net/Publication/282869861_Los_Secretos_De_La_Gamificacion