

Incidencia del uso de la Gamificación en clases virtuales como herramienta de apoyo en los docentes de la carrera de Contabilidad de la Espoch

Incidence of the use of Gamification in virtual classes as a support tool for teachers of the Accounting career at Espoch

Willian Geovanny Yanza Chávez
Magister en Informática Educativa,
Docente Investigador Escuela Superior
Politécnica de Chimborazo, Riobamba,
Ecuador. willian.yanza@esPOCH.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-9688-7309>

Johana Katerine Montoya Lunavictoria
Licenciada en Ciencias de la Educación
Especialización Administración y
Docencia Intercultural Bilingüe, Docente
Investigadora Universidad Nacional de
Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
Johana.montoya@unach.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-9138-0296>

Luis Eulogio Benítez Cevallos
Ingeniero En Sistemas e Informática.
Docente Investigador del Instituto
Superior Tecnológico Isabel De Godín
luisbenitez2578@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-7340-8205>

Verónica Priscila Chávez Solís
Magister En Auditoría De Gestión De La
Calidad Docente Investigadora del
Instituto Superior Tecnológico Isabel De
Godín veritopchs@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7202-9193>

Resumen

El presente trabajo investigativo tiene como objetivo evaluar el uso de herramientas de gamificación en clases virtuales por parte de los docentes de la Carrera de Contabilidad y Auditoría de la ESPOCH, los



Imaginario Social
Entidad editora
Universidad de Guayaquil –
REDICME (reg-red-18-0061)

e-ISSN: 2737-6362
julio – diciembre 2021 Vol. 4-2-2021
<http://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/index>

Recepción: 5 de febrero 2021
Aceptación: 5 de abril 2021

104- 115

Atribución/Reconocimiento-NoComercial- CompartirIgual 4.0 Licencia Pública Internacional — CC

BY-NC-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.es>

métodos aplicados para esta investigación fueron el método inductivo-deductivo y el método cuasi experimental, no se utilizó grupo de control solo grupo de estudio. Como herramientas para recopilar información se utilizó la encuesta desarrollada el Form del Office 365, la misma que constó de 10 preguntas que tiene relación con la gamificación, la herramienta nos entregó los datos tabulados con porcentajes según la respuesta de cada participante, para de esta forma poder tener datos que se puedan representar gráficamente para su análisis posterior, esta encuesta se la realizó a 38 docentes que participaron en un curso de actualización de herramientas virtuales donde uno de los tópicos del curso fue la gamificación.

Palabras clave: herramientas de gamificación, clases virtuales, quizziz, kahoot, socrative, herramientas didácticas, herramientas de apoyo, office 365

Abstract

The present investigative work aims to evaluate the use of gamification tools in virtual classes by teachers of the Accounting and Auditing Career at ESPOCH, the methods applied for this research were the inductive-deductive method and the quasi-experimental method, no control group was used, only study group. As tools to collect information, the survey developed on the Office 365 Form was used, which consisted of 10 questions related to gamification, the tool gave us the data tabulated with percentages according to the response of each participant, in this way To be able to have data that can be represented graphically for later analysis, this survey was carried out on 38 teachers who participated in a course to update virtual tools where one of the topics of the course was gamification.

Keywords: gamification tools, virtual classes, quizziz, kahoot, socrative, didactic tools, support tools, office 365.

Introducción

Desde hace muchos años atrás el proceso de enseñanza aprendizaje ha sido un tema complicado para los docentes y en especial para el sector Universitario debido a que no existió por parte de los docentes una adecuada capacitación en el uso adecuado de herramientas digitales para la enseñanza aprendizaje. Esto se complicó aún más por efectos de la pandemia de le COVID 19 en donde poca o ninguna preparación en la mayoría de los casos y la falta de capacitación docente en ambientes provoco un abismo entre como impartir los conocimientos a los estudiantes en esta nueva forma virtual de aprendizaje.

Es así que existen varios estudios de investigadores que analizan esta problemática desde varias circunstancias, hoy en día se vive un mundo que está en constante cambio y la transformación de la enseñanza viene de la mano con la tecnología moderna que ofrece un mundo de herramientas didácticas virtuales los docentes que promuevan y motiven la elaboración de actividades lúdicas en el aula de clase a un nivel superior (Candel, 2018, pág. 2).

Desde este punto de vista las dificultades académicas que se presentan hoy en día en lo referente a la enseñanza, en particular en las aulas de nivel superior, es el aprendizaje de los alumnos debido a que los docentes presentan su material didáctico convencional, tradicional donde la información es recibida por el estudiante desde su confort de estudio. Ya en el ámbito de las Universidades Olivia (2017) considera de gran utilidad la estrategia de utilizar herramientas de gamificación para que sea aplicada en el contexto universitario, lo que permitirá que la clase pueda superar la conjugación de conocimiento y la estructura del juego y que pueda generar el interés y compromiso por parte del estudiante.

Por efectos de la pandemia la tecnología virtual sobre todo educativa ha venido a reforzar los procesos de enseñanza-aprendizaje permitiendo el fortalecimiento del aprendizaje y mejorando la calidad en la enseñanza con el empleo de medios de audio, vídeo e imagen que son de gran dominio en los actuales momentos por los jóvenes estudiantes universitarios de esta generación. (Mujica, 2020, p.3).

Existe muchas consideraciones sobre el papel del docente sobre todo considerando lo que menciona Müller (2019) es aquí donde nos encontramos en una educación en dónde el rol del docente se convierte en un orientador cuya primordial tarea es guiar el aprendizaje de sus alumnos para lo cual este debe promover el aprendizaje autónomo a través de ABP (aprendizaje basado en proyectos), preparación de micro actividades motivantes fuera de clase o clases invertidas (Flipped classroom), estudio de casos, promoviendo el aprendizaje autónomo como método de aprendizaje.

Este es el reto de la educación superior, que los docentes conozcan las capacidades y deficiencias de sus estudiantes para orientarlas en desarrollo de habilidades a través de actividades autónomas utilizando los recursos tecnológicos digitales virtuales, de comunicación y virtualidad para cumplir las expectativas que demanda la formación del nuevo profesional. (Rodríguez, 2010, p.1).

La inclusión de elementos de los juegos en contextos que no son juegos (gamificación) como los procesos de enseñanza-aprendizaje es un área prometedora en el ámbito de la educación debido a las posibilidades de interacción y motivación que puede generar en los estudiantes.

El término gamificación viene desde hace mucho tiempo atrás, el mismo que se ha definido como el uso de elementos de diseño de juego de contextos no lúdicos (Deterding, Khaled, Nacke y Dixon, 2011). Un antecedente claro es la estrategia que utilizan en el ámbito comercial muchas empresas, los mismo que ofrecen regalos y acumulación de cupones o puntos para recompensar a los clientes más fieles y con la finalidad de atraer nuevos clientes.

Fue en los años 80 cuando aparecen los primeros trabajos académicos y publicaciones sobre el concepto de gamificación en el aprendizaje (Malone, 1980). En este sentido, en esa década aparecieron los primeros juegos de ordenador con fines netamente educativos mas no comerciales, aunque ninguno de ellos tenía aún una base en internet (Dale, 2014).

En el ámbito de la educación, los docentes consideran, de manera general, que el uso de la gamificación puede resultar positivo en el aula (Porta y Sarasa, 2014; Piñeiro y

Costa, 2015; Hsu, Tsai, Chang y Liang, 2017), (Barros-Bastidas & Gebera, 2020). Más aún si se toma en cuenta un aspecto muy importante que el aspecto lúdico, puede mejorar el recuerdo (Cuesta, Niño y Rodríguez, 2017), favoreciendo así que el aprendizaje sea realmente significativo. En los últimos años ha aparecido una gran cantidad de recursos online de acceso libre que gamifican el proceso de evaluación tipo test (Quizizz, Kahoot!, Plickers, Socrative, Goolge Forms, QuizWorks, Riddle, Testmoz, aPreguntar, etc.), pudiendo ser todos ellos utilizados en el aula como juegos serios que presentan un fin educativo (Chaiyo y Nokham, 2017; Gay y Burbridge, 2016; Howel, Tseng y Colorado-Resa, 2017; Medvedovska, Skarlupina y Turchyna, 2016; Ucar y Kumtepe, 2017).

Finalmente, también existen varios estudios que han concluido que los juegos y video juegos no aportan en gran medida por ser un recurso potenciador del conocimiento (Rodríguez-Hoyos y Joao- Gómes, 2013), y por lo tanto lo más importante es la metodología empleada para el uso del juego.

Para algunos autores estos términos los consideran diferentes (Revelo-Sánchez, Collazos-Ordóñez y Jiménez-Toledo, 2018) debido a la aplicación de cada uno de ellos o también son considerados como sinónimos (Molina, Valencia-Peris y Gómez-Gonzalvo, 2016).

Con estos conceptos se considera al aprendizaje colaborativo como un método de enseñanza aprendizaje en donde los estudiantes forman grupos de trabajo cuya característica es la interacción y la participación de todos los del grupo en la construcción de su propio conocimiento (Revelo-Sánchez et al., 2018).

En cambio, el aprendizaje cooperativo se considera a la forma de estructurar o planificar el trabajo en grupo en la que los estudiantes deben perseguir un objetivo en común para cada uno mientras son evaluados de forma individual (Prince, 2004). En este modelo es fundamental la reflexión compartida del grupo para la construcción de ideas comunes, cuyo fin último es la toma de decisiones negociada por todos los miembros del grupo.

La integración de la gamificación en el aprendizaje colaborativo del aula se refiere, en este sentido, a la incrustación de elementos de juego en contextos que incluyen un entorno de aprendizaje colaborativo en línea. Azmi, Iahad y Ahmad (2015) lo han reconocido como una técnica que maximiza la participación de los estudiantes, además de tener un impacto positivo en el aprendizaje.

En efecto, existen varios estudios que evidencian que la aplicación de herramientas de gamificación en el trabajo en grupo con estudiantes por parte de los docentes fomenta la colaboración, la participación y la eficacia de la comunicación entre los alumnos (Moccozet, Tardy, Opprecht y Léonard, 2013; Dubois y Tamburrelli, 2013). Además, este incremento de la colaboración de los estudiantes mejora positivamente los resultados del curso (Knutas, Ikonen, Nikula y Porras, 2014).

En el contexto de la investigación se ha notado que existen una gran variedad de herramientas virtuales que permiten realizar actividades de gamificación en donde el estudiante de nivel superior puede aprender de forma lúdica, con aprendizajes basado en proyectos, clases investidas, etc., pero que son poco utilizadas por los docentes universitarios, es así que la educación se mantiene en un proceso de actualización docentes, donde las universidades no han escatimado esfuerzos en realizar cursos de capacitación docente para el buen uso de herramientas virtuales entre las que se pueden destacar algunas como kahoot, mentimeter, flipgrid, quizizz, plickers entre otras que en poco o nada son utilizadas por los docentes universitarios.

Para esta investigación se tomó como muestra a los docentes de la carrera de Contabilidad y Auditoría los mismo que participaron en un evento de capacitación organizado por la Epoch y que luego de culminar este proceso, se realizó una encuesta a 38 profesores de la carrera que según la encuesta realizada poco o casi nada han utilizado correctamente estas herramientas de gamificación indican que si conocen algunas herramientas pero que poco las utilizan dentro de su planificación.

Es importante saber identificar la problemática existente entre varios docentes de la Carrera de Contabilidad por cuanto conocen que es la gamificación, utilizan algunas herramientas pero muy pocos docentes y como se analizó anteriormente puede

resultar muy beneficioso para el proceso de enseñanza aprendizaje utilizar herramientas de gamificación en este proceso educativo virtual que estamos pasando para lograr un aprendizaje colaborativo de mejor calidad, motivar al estudiante que genere su propio conocimiento y que no se convierta este proceso educativo en un simple monologo por parte del docente, aplicando la clase magistral que estábamos acostumbrados, sino que este proceso sea más dinámico y participativo.

Si se logra que la gran mayoría de docentes universitarios utilicen herramientas de gamificación se estaría dando un paso gigante en el proceso de enseñanza aprendizaje, no sabes cuánto tiempo más se va a estar en la virtualidad y desconocemos también si estas herramientas virtuales de hoy se quedaran cuando se regrese a la presencialidad en un futuro no muy lejano.

Materiales y Métodos

Los métodos aplicados para esta investigación fueron el método inductivo-deductivo y el método cuasi experimental la misma que se caracteriza por ser descriptiva, la cual consiste en observar el comportamiento de los individuos y de las diferentes variables sociales y registrar datos cualitativos y cuantitativos, no se utilizó grupo de control solo grupo de estudio. Como herramientas para recopilar información se utilizó la encuesta desarrollada el Form del Office 365, la misma que constó de 10 preguntas que tiene relación con la gamificación donde se preguntó entre algunas cosas: si conocen, han utilizado, la frecuencia de uso de las herramientas y cuáles son las herramientas de gamificación que utilizan, esta encuesta e la realizó a 38 docentes de la carrera de contabilidad y auditoría que participaron en un curso de actualización de herramientas virtuales donde uno de los tópicos del curso fue la gamificación. Al final la herramienta nos entregó los datos tabulados con porcentajes según la respuesta de cada participante, para de esta forma poder tener datos que se puedan representar gráficamente para su análisis posterior.

Resultados

La encuesta realizada de 38 docentes encuestados el 14 docentes representan al 37% que indican que nunca han usado herramientas virtuales que se pueden utilizar para la enseñanza docentes; 12 docente que representa el 32% de encuestados indican que rara vez utilizan estas herramientas; 7 docentes que representan el 18% de encuestados indica que casi siempre utilizan herramientas virtuales en su proceso de enseñanza y 5 docentes que representa un 13% manifiesta que siempre utilizan herramientas virtuales como herramientas de enseñanza virtual.

Los docentes de la Carrera de Contabilidad y Auditoría según la gráfica se observa que 20 docentes que representa el 53% conoce que es la gamificación; y 18 docentes que representa el 47% indican que no conoce que es la gamificación, se puede indicar que de 15 docentes que representa el 39% manifiesta que no conocen nada de herramientas de gamificación; hay 11 docentes que representan el 29% que indican que conocen poco de la gamificación y sus herramientas; 8 docentes que representan al 21% indican que conocen algo de gamificación y 4 docentes que representa el 11% de los docentes conocen muchos de herramientas de gamificación, sobre las herramientas de gamificación como apoyo docente se puede indicar que hay 14 docentes que representan del 37% indican que utilizan quizizz como una de las herramientas de gamificación; un 26% de los encuestados que representan a 10 docentes indican que su herramienta de gamificación más utilizada es kahoot; 8 docentes que representan al 21% indican utilizar geneally como herramienta de gamificación; el 13% de encuestados que representa 5 docentes indican que utilizan socrative; y finalmente un docente que representa el 3% indica que no utiliza ninguna herramienta de gamificación como apoyo docente.

Discusión

Una vez realizado el análisis de la respuesta las preguntas que planteo el grupo podemos indicar los siguientes. En la primera pregunta sobre el uso de herramientas virtuales utilizadas en la enseñanza docente se puede notar que hay un gran número de docentes que representan un 37% de docentes que indican que no utilizan ninguna

herramienta docente virtual como apoyo en sus clases frente a un 13% que, si lo utilizan, con estos porcentajes se puede sugerir que se sigan realizando cursos de capacitación con la finalidad de que más docentes utilicen herramientas virtuales y más en esta época de pandemia. En el segundo análisis en donde se consulta a los docentes si conocen que es la gamificación existe un 53% de docente que indican que si conocen de la gamificación y que si la utilizan con frecuencia y un 47% que indica que no conoce, en este punto se sugiere que los docentes se esfuercen un poco mas para conocer las herramientas virtuales que puede utilizar como apoyo docente y que la gamificación es una alternativa didáctica que deberían aplicar. El tercer análisis de esta investigación donde de acuerdo a al grafica se indica que el 39% que representan a 15 docentes indican que no conocen nada de las herramientas de gamificación como apoyo en las actividades académicas el 29% que constituyen 11 docentes que indican que conocen poco de la gamificación y sus herramientas; un 21% que representan a 8 docentes manifiestan que conocen algo de gamificación y finalmente un 11% que representan a 4 docentes manifiestan que conocen muchos de herramientas de gamificación y que as utilizan como apoyo didáctico. En este contexto y como discusión final hay 14 docentes que representan del 37% indican que utilizan quizizz como una de las herramientas de gamificación en su actividad docente; un 26% de los encuestados que representan a 10 docentes indican que su herramienta de gamificación más utilizada es kahoot; 8 docentes que representan al 21% indican utilizar geneally como herramienta de gamificación; el 13% de encuestados que representa 5 docentes indican que utilizan socrative; y finalmente un docente que representa el 3% indica que no utiliza ninguna herramienta de gamificación como apoyo docente. De esta forma se puede indicar que la gamificación puede ayudar al docente en cualquier nivel a utilizar alguna herramienta de gamificación que permita generar un mejor conocimiento utilizando el juego para crear ambientes dinámicos en las asignaturas que imparte el docente.

Referencias

Azmi, S., Iahad N.A., & Ahmad, N. (2015). Gamification in online collaborative learning for programming courses: A literature review. *ARPN Journal of Engineering and Applied Sciences*, 10 (23), 18087–18094. Recuperado de:

http://www.arpnjournals.org/jeas/research_papers/rp_2015/jeas_1215_3272.pdf (8/05/2018).

Barros-Bastidas, C., & Gebera, O. T. (2020). Training in research and its incidence in the scientific production of teachers in education of a public university of Ecuador. *Publicaciones de La Facultad de Educacion y Humanidades Del Campus de Melilla*, 50(2), 167–185.

<https://doi.org/10.30827/publicaciones.v50i2.13952>

Carrión-Candel, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia* (36),14 Recuperado de: <http://dimglobal.net/revista.htm>.

Chaiyo, Y. & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. Proceedings of the International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT), 178-182. Chiang Mai (Thailand). doi: 10.1109/ICDAMT.2017.7904957

Dale, S. (2014). Gamification: Making work fun, or making fun of work? *Business Information Review*, 31 (2), 82-90. doi: 10.1177/0266382114538350.

Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D. (2011). Gamification: toward a definition. Proceedings of the CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings. Presented at CHI 2011. Vancouver, BC: ACM. Recuperado de: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> (20/07/2017).

Hsu, C.Y., Tsai, M.J., Chang, Y.H., & Liang, J.Ch. (2017). Surveying in-service teachers' beliefs about game-based learning and perceptions of technological pedagogical and content knowledge of games. *Journal of Educational Technology & Society*, 20 (1), 134-143.

- Knutas, A., Ikonen, J., Nikula, U., & Porras, J. (2014). Increasing collaborative communications in a programming course with gamification: a case study. *Proceedings of the 15th International Conference on Computer Systems and Technologies*, 370-377. Doi:10.1145/2659532.2659620
- Malone, T.W. (1980). *What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games*. Palo Alto, California: Xerox, Palo Alto Research Center.
- Molina, P., Valencia-Peris, A., & Gómez-Gonzalvo, F. (2016). Innovación docente en educación superior: edublogs, evaluación formativa y aprendizaje colaborativo. *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 20 (2), 432– 449. Recuperado de: <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev202COL24.pdf>. (25/05/2018)
- Moccozet, L., Tardy, C., Opprecht, W., & Léonard, M. (2013). Gamification-based assessment of group work. *International Conference on Interactive Collaborative Learning (ICL)*, 171-179. doi: 10.1109/ICL.2013.6644565
- Mujica, R. (2020). Fundamentos de la Tecnología Educativa. *Revista. Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 8(1), 15-20. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v8i1.82>
- Müller-Ponce, M. (2019). *La educación de las virtudes humanas. El profesor como modelo de virtud para sus*. Facultad de Artes y Humanidades, Psicopedagogía. Quito: Universidad de los hemisferios.
- Piñeiro, T., & Costa, C. (2015). ARG (juegos de realidad alternativa). *Contribuciones, limitaciones y potencialidades para la docencia universitaria. Comunicar*, 44 (XXII), 141-148. doi: 10.3916/C44-2015-15 Recuperado de <http://dspace.uhemisferios.edu.ec:8080/xmlui/handle/123456789/860>
- Porta, L.G., & Sarasa, M.C. (2014). Resignificar la buena enseñanza desde la voz de docentes memorables en educación superior confrontada con Ortega y Gasset y otros académicos. *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 18 (1),

294-306. Recuperado de <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev181COL6.pdf> (16/01/2017).

Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of engineering education*, 93(3), 223-231. doi: 10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x

Revelo-Sánchez, O.R., Collazos-Ordóñez, C.A.C., & Jiménez-Toledo, J.A. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecnológicas*, 21(41),115-134. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6289046> (2/06/2018)

Rodríguez-Hoyos, C., & Joao-Gomes, M. (2013). Videojuegos y educación: una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional. *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 17 (2), 479-494. Recuperado de <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev172COL14.pdf> (16/01/2017).

Rodríguez, M. D. (2010). Una renovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Recuperado de: <https://www.gestiopolis.com/una-renovacion-proceso-ensenanza-aprendizaje/>