

VII ENCUENTRO NACIONAL II INTERNACIONAL PROFESORES DE CONTADURÍA PÚBLICA

Retos y desafíos para la formación en la profesión contable Estrategias de enseñanza basadas en lúdica en la profesión contable: un estudio de preferencias estudiantiles

D A Angarita Vargas - M A Bothia Gómez - Y J Guerrero Rojas

contaudi@unab.edu.co

La aplicación de metodologías de enseñanza basadas en la lúdica ha sido limitada en la educación de contadores, lo anterior podría obedecer a la característica misma de la formación técnica, rígida basada en reglamentos de un contador. En efecto, esta situación ha llevado a estudiar el interés y la disposición de los estudiantes a participar de estrategias lúdicas adaptadas a la enseñanza de la contabilidad, buscando medir el grado de aceptación, antes de su uso en las aulas de clase, y con ello tener en cuenta las preferencias de aprendizaje de los alumnos.

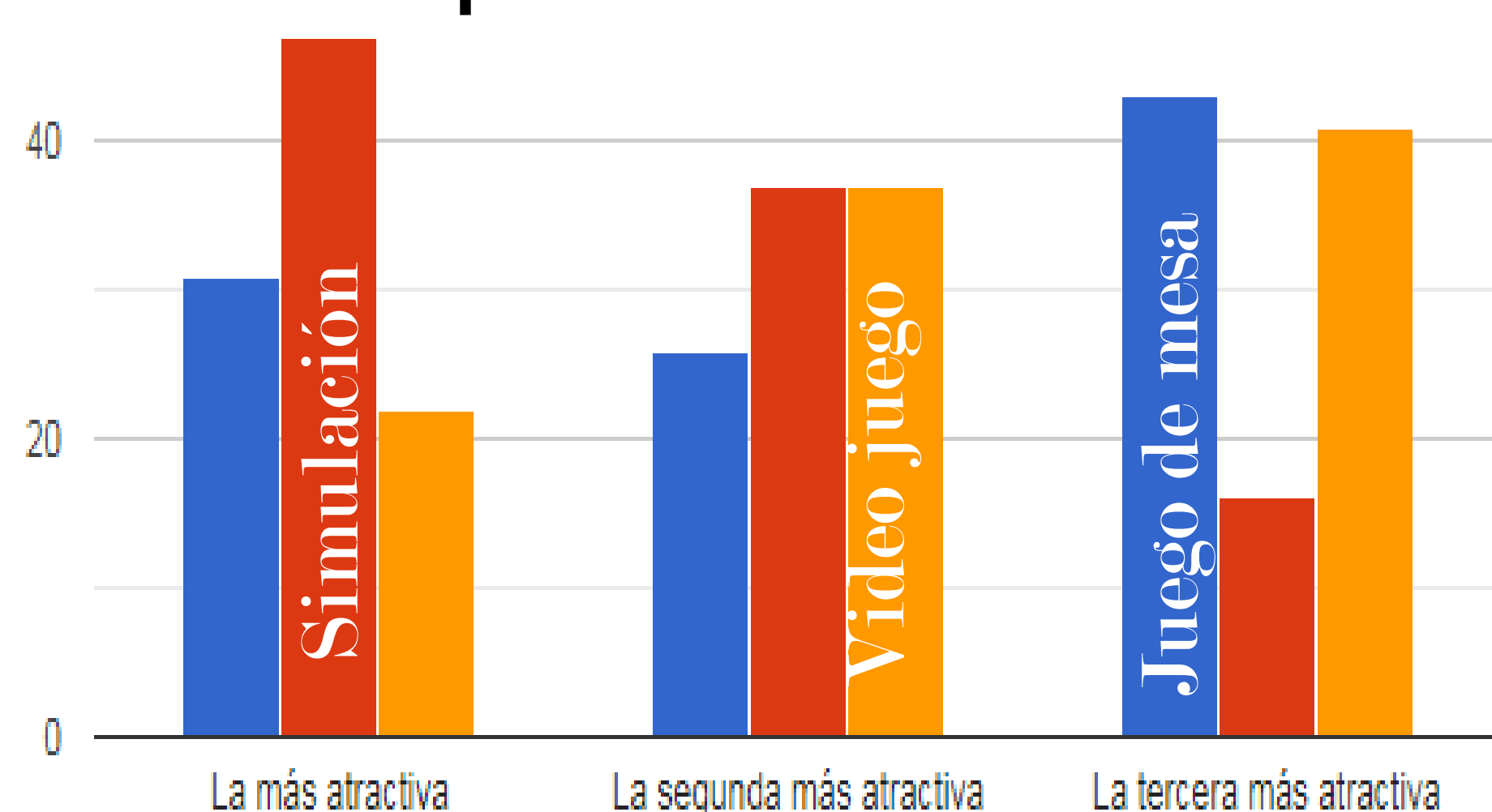
Resumen

Metodología

Se diseñó un instrumento donde se pusieron a consideración de 100 estudiantes de contaduría pública, 3 estrategias pedagógicas basadas en lúdica: juegos de mesa, simulación y juegos de video, para que priorizaran de la estrategia más atractiva a la menos atractiva para aplicar en sus clases de línea contable.

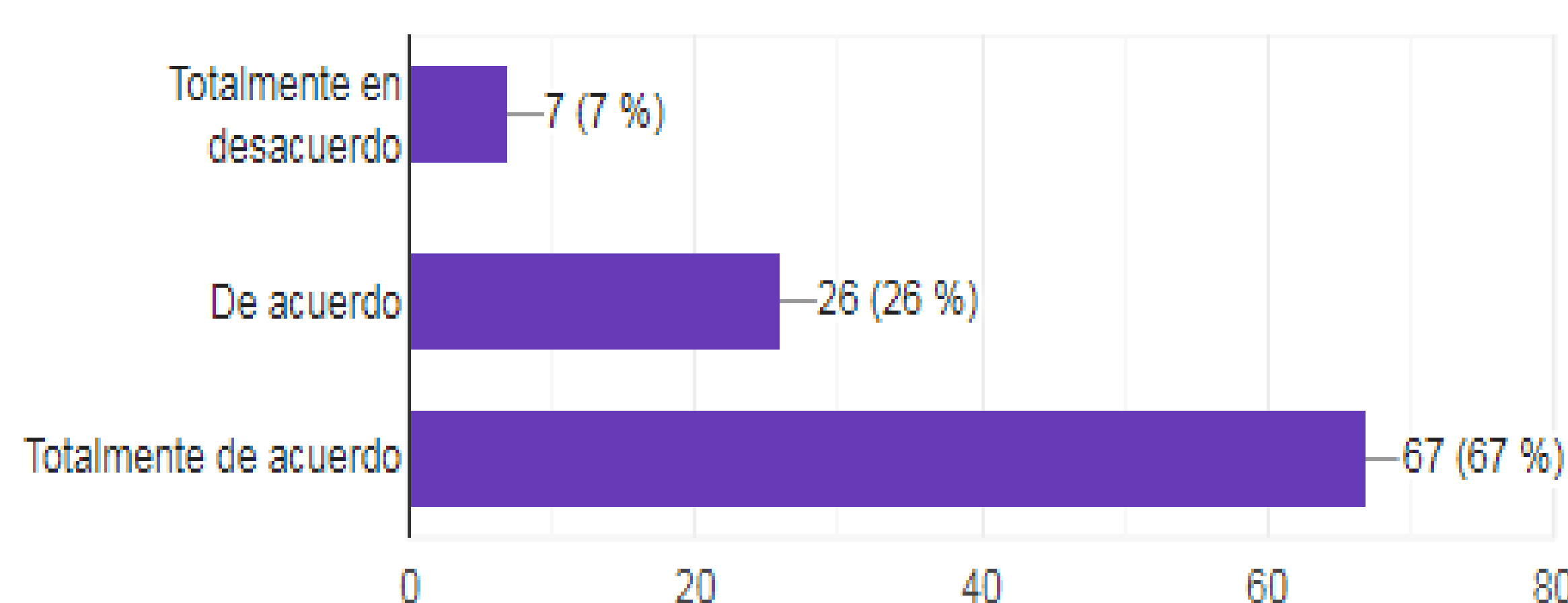
RESULTADOS

¿Cuál de las estrategias seleccionadas le parece más atractiva?



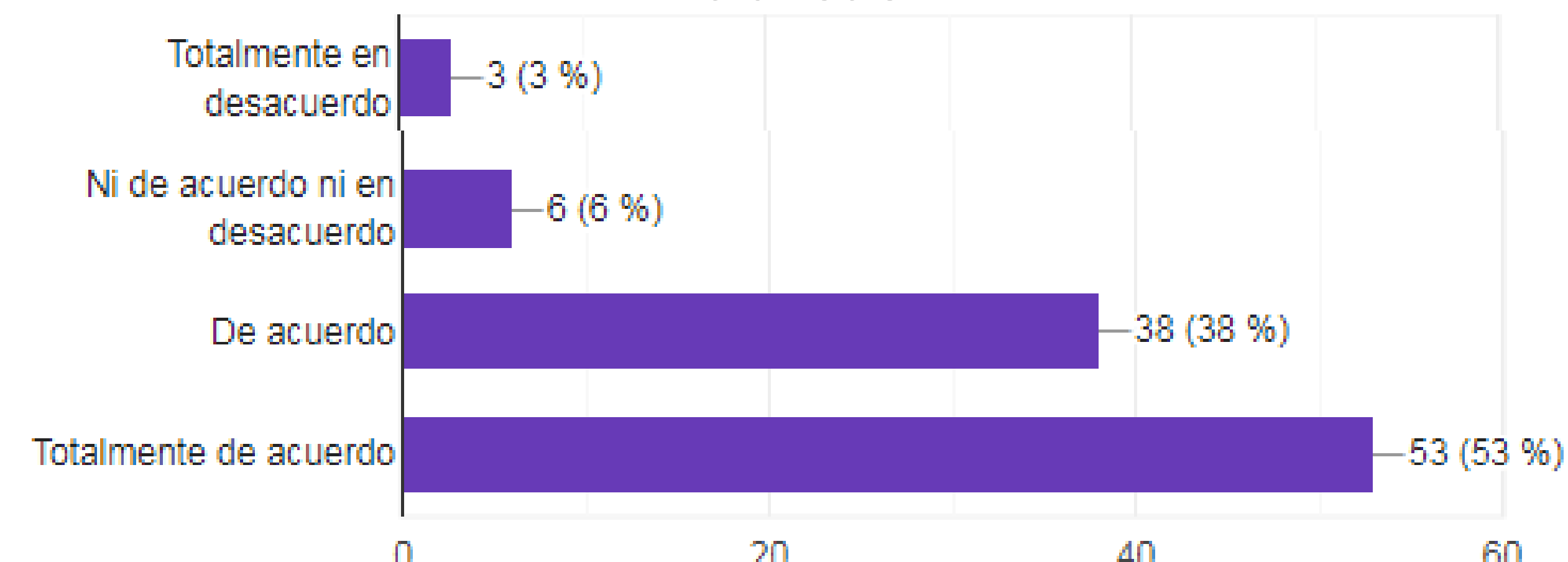
Se evidenció inclinación a estrategias lúdicas basadas en tecnología, mostradas en las dos primeras opciones, ambas caracterizadas por llevarse a cabo mediante entornos tecnológicos (simulación y el videojuego).

¿Le gustaría que sus clases de línea profesional tuvieran estrategias de enseñanza basadas en lúdica?



Los estudiantes si están de acuerdo con el uso de estrategias de enseñanza basadas en lúdica para sus clases de contabilidad.

¿Considera que los temas específicos de la profesión contable abordados en clase, se pueden llevar a cabo con estrategias lúdicas?



Junto a la tecnología, y gracias a la elección de las herramientas basadas en lúdica, se aprecia que los estudiantes prefieren actividades retadoras en el desarrollo de su aprendizaje.

CONCLUSIONES

La simulación como estrategia lúdica favorita, sugiere que los estudiantes quieren una herramienta que se asemeja a los entornos reales de trabajo para poder así tener una preparación apta para resolver problemas del día a día en las empresas. De igual forma se determinó una percepción positiva de los estudiantes hacia el uso de la lúdica, donde el 71% de los encuestados estuvieron totalmente de acuerdo con su uso.

Bibliografía

- Chirinos, L. (2016). *El aprendizaje de la contabilidad a través de juegos didácticos*. Dialnet.
- Calabor, M. S., Mora, A., & Moya, S. (2019). *The future of 'serious games' in accounting education: A Delphi study*. *Journal of Accounting Education*, 46(April 2017), 43–52. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2018.12.004>
- Sugahara, S., & Lau, D. (2019). *The effect of game-based learning as the experiential learning tool for business and accounting training: A study of Management Game*. *Journal of Education for Business*, 94(5), 297–305. <https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1527751>
- Hyndman, K., & Müller, R. (2020). *The role of incentives in dynamic favour exchange: An experimental investigation*. *Journal of Economic Behavior and Organization*, 172, 83–96. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2020.02.008>