

Actividades de Gamificación como Técnica Pedagógica en la Cátedra Finanzas de Empresas

Introducción

La gamificación se refiere a las actividades que usan elementos propios de los juegos, como la puntuación y los desafíos individuales o grupales, especialmente en los ámbitos laborales y educativos, cuya finalidad es motivar, comprometer y generar participación, incorporar nuevos conocimientos y técnicas y desarrollar habilidades blandas, con lo cual se busca generar productividad individual y de equipo. El término fue acuñado por Nick Pelling¹ en el año 2002.

Definió la gamificación como el "diseño de una interfaz de usuario para realizar transacciones electrónicas divertidas y rápidas en su Web", aunque su actual relevancia data del 2008.

Otros autores destacados en la materia, como Gabe Zichermann y Christopher Cunningham², relacionan a la gamificación con "la relación del proceso cognitivo del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y posibilitar la resolución de problemas", desarrollando marcos teóricos como Mecánicas-Dinámicas-Estética (MDE) para diseñar experiencias gamificadas tan eficaces como eficientes. En el ámbito nacional, María Belén Montes de Oca y Damián Prado³, abordan cómo el juego puede convertirse en una estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje, en especial en contextos universitarios, que es nuestro ámbito.

Actividades de Gamificación en las clases

Hace años, la cátedra incorporó como actividades prácticas lo que hoy se denomina actividades de gamificación como técnica pedagógica, con el objetivo de generar en los estudiantes una retroalimentación sobre la incorporación y apropiación de los conocimientos que se imparten en la misma. Las primeras actividades implementadas de forma individual fueron el crucigrama y la sopa de letras, en ambas se esperaba que los alumnos identifiquen los términos correctos de acuerdo a las definiciones proporcionadas, aunque en diferentes formatos.

Otras actividades que se implementaron en formato de equipos consisten en una variación de preguntas y respuestas, donde se reparte a cada equipo al azar una cantidad de cartas o sobres con preguntas para el equipo contrario. El equipo que logre responder mayor cantidad de preguntas es el ganador. Las respuestas, en nuestro caso, las controla el ayudante estudiantil. Los juegos de roles también se implementan para explicar la determinación de una tasa de financiamiento externo en el mercado de capitales, asignando a tres alumnos o equipos de alumnos que lean ideas de negocios y luego, delante del resto de compañeros,

expliquen las mismas y soliciten el financiamiento correspondiente mediante el instrumento CON (obligaciones negociables). El resto de los alumnos, a quienes se les proporciona dinero fiduciario (de juguete - ficticio), ofrecen fondos para adquirir dichas ON, sea cupón cero o tasa de corte, buscando que experimenten el proceso para establecer el costo financiero de dicho financiamiento para aquellos alumnos cuyo rol fue emitir ON, o el rendimiento estimado para quienes desempeñan el rol de inversor.

En general, la reacción de los alumnos cuando se presentan dichas actividades es de sorpresa y escepticismo, en muchos casos por falta de experiencia previa en participar de juegos off line y en particular con contenido académico específico de la Licenciatura en Administración. Al ir avanzando las actividades lúdicas, el nivel de involucramiento se afianza, lo cual se nota en sus actitudes al realizarlas, y en muchos casos demuestran un alto nivel de competitividad y compromiso en particular al formar equipos.

¹ Su primera mención documentada en 2002 se encuentra en el blog nanodome.wordpress.com/.

² Su trabajo se enfoca en implementar mecanismos de juego en aplicaciones web y móviles.

³ Desarrollaron sus teorías y aplicaciones desempeñándose en la Universidad Nacional de Flores.

El Tablero de desafío de los conocimientos de la asignatura

Desde 2022 se implementó en las asignaturas de Finanzas de Empresas I y Finanzas de Empresas II un tablero, el cual contiene 55 casilleros desde el inicio hasta la meta. En el recorrido se encuentran casillas con actividades, penalidades, pausas y beneficios para los participantes. Para avanzar se debe lanzar un dado (que posee los colores del logo de nuestra facultad) y, al tener solo 6 posibilidades, esto hace que el recorrido sea bastante complejo, ya que se dificultan los resultados que permitan un avance sin tener que realizar alguna actividad, esperar un turno o retroceder casilleros.

Al avanzar a un casillero con actividades, el equipo de alumnos debe retirar una tarjeta de un mazo, la cual contiene la actividad o pregunta respecto a los conceptos de la asignatura. El equipo docente espera un minuto para la respuesta y luego informa, mostrando la cartilla con la respuesta en la hoja correspondiente a la tarjeta elegida, si la respuesta es correcta o incorrecta. En caso de ser correcta, se avanzan 2 casilleros;

en caso contrario, se penaliza con retroceder 3 casilleros.

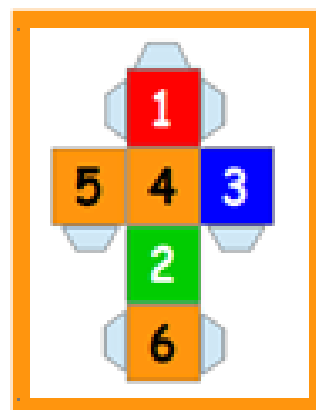
La actividad se realiza con la participación de hasta cuatro alumnos o equipos de hasta tres alumnos, en función a la cantidad de alumnos que se encuentren cursando. La finalidad es de hacer ágil y amena la misma. En caso de que se requiera mayor número de equipos, se habilita otro tablero y se divide la coordinación entre los tres integrantes de la cátedra.

Como el objetivo es que los alumnos posean una retroalimentación de la incorporación de los conocimientos impartidos en la cátedra, la actividad se realiza en las dos últimas semanas de clases del primer cuatrimestre para la asignatura Finanzas de Empresas I y en las dos últimas semanas del segundo cuatrimestre para Finanzas de Empresas II. La sorpresa de la actividad en sí perdió su efecto ya que las camadas anteriores que la realizaron conversan con las futuras sobre las mismas, lo que obliga a la cátedra a tener actualizado el contenido de las consignas de las tarjetas y su libro de respuestas.

Modelo de Tarjetas Finanzas de Empresas I

25 - ¿Maximizar el valor de la empresa es una de las funciones del Administrador Financiero?

Modelo Dado



Modelo de hojas de Respuestas Finanzas de Empresas I

HOJA 25

¿Maximizar el valor de la empresa es una de las Funciones del Administrador Financiero?

Respuesta:

“La respuesta es negativa. Maximizar el valor de la empresa es uno de los dos **OBJETIVOS principales en las funciones de un licenciado en administración**

Conclusiones de las actividades de gamificación

La aplicación de las actividades de gamificación en la cátedra de Finanzas de Empresas nos permitió sumar dinamismo y atractivo al impartir los conocimientos que se dictan en la misma, además de que se utilice como una instancia más de aprendizaje. También permite a los integrantes de la cátedra aplicar la creatividad para desarrollar y mejorar las mismas a lo largo de los períodos académicos.

Alumnos de las Cátedras de Finanzas de Empresas I y Finanzas de Empresas II años 2023 – 2024 y 2025



Este artículo, además de difundir las actividades que lleva a cabo la cátedra, también busca invitar al lector a incorporar en sus cátedras, siempre en la medida de los tiempos y posibilidades, actividades de gamificación en el dictado de la asignatura. El beneficio para los docentes que incorporen la gamificación como técnica pedagógica es ejercitar tanto la creatividad y la innovación además del desarrollo de habilidades blandas, un beneficio adicional de esta técnica.

Bibliografía

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamificación por diseño: Implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles*. O'Reilly.

Montes de Oca, M. B. y Prado, D. (2024). Gamificación y pedagogía: Cambiando la partida *El Faro*. Revista de Docencia Universitaria, Vol. 1, Nº 1. UFLO.

Montes Rodríguez, A. J. (2018). *La Gamificación como metodología didáctica: una experiencia real en el aula*. Publicación Independiente.

Vazques Cano, E. (2021). *Gamificación en el aula*. Mc Graw Hill.