

## Sumilla

Surge la necesidad de implementar herramientas de aprendizaje digital como la app blippar para mejorar el desempeño académico de los alumnos.

De este modo, se identificó un problema con base en las siguientes preguntas ¿El uso de la app blippar generará que los alumnos mejoren su entendimiento de las normas contables? ¿Habrá diferencias significativas entre alumnos que usan la app blippar y alumnos que no utilizan la app blippar en cuanto a su aprendizaje de las normas contables?

La hipótesis fue si implementar del uso de la app blippar en los cursos de NIIF empresas globales y Fusiones y Adquisiciones puede mejorar el desempeño académico de los alumnos.

Así, la metodología utilizada para responder al planteamiento del problema fue el diseño cuantitativo experimental.

Con relación a los resultados, se pudo observar que los alumnos aumentaron su participación en clase y mejoraron su desempeño en las evaluaciones.

## Introducción

Los cursos de NIIF empresas Globales y Fusiones y Adquisiciones de la carrera de contabilidad en la Facultad de Negocios permiten a los alumnos aprender y tener un mayor conocimiento sobre las normas internacionales de información financiera. Asimismo, en los últimos años somos parte de un entorno impactado por la digitalización donde los alumnos podrían mejorar su desempeño académico usando la app blippar. Dado este escenario, el problema se podría postular en base a las siguientes preguntas de investigación:

- ¿El uso de la app blippar generará que los alumnos mejoren su entendimiento de las normas contables?
- ¿Habrá diferencias significativas entre alumnos que usan la app blippar y alumnos que no utilizan la app blippar en cuanto a su aprendizaje de las normas contables?

Para poder responder las preguntas de investigación, entonces, debemos formular una hipótesis que será sometida a verificación. “La hipótesis es una respuesta tentativa al problema, no sabemos necesariamente si es verdadera o falsa aún, pero pretendemos determinarlo. Expresa la posición que el investigador asumen frente al problema” (Alayza, Cortes, Hurtado, Mory y Tarnawiecki, 2015, p. 117)

### Hipótesis

La implementación del uso de la app blippar en los cursos de NIIF empresas globales y Fusiones y Adquisiciones puede mejorar el desempeño académico de los alumnos.

Cabe precisar que la hipótesis esta formulada en base a un alcance explicativo (causal) para la presente investigación. “Estudios explicativos pretenden establecer las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 95).

### Objetivo general

- Demostrar que el uso de la app blippar puede mejorar el desempeño académico de las NIIFs en los alumnos.

### Objetivos específicos

- Describir la app blippar como experiencia de aprendizaje digital.
- Mostrar que el uso de la app blippar en la sala creativa<sup>1</sup> hizo posible que se mejore el desempeño académico de los alumnos.
- Identificar si existen diferencias significativas entre alumnos que usan la app blippar y alumnos que no utilizan la app blippar

---

<sup>1</sup> Maker Space: Un espacio para la creatividad y la gestión del conocimiento

## Descripción narrativa de la experiencia de aprendizaje

Una vez que precisamos el planteamiento del problema, formulamos la hipótesis y definimos los objetivos de la investigación, es necesario responder satisfactoriamente a las preguntas de investigación seleccionando la metodología (Alayza, Cortes, Hurtado, Mory y Tarnawiecki, 2015). De este modo, nuestra metodología se basará en un diseño cuantitativo experimental, es decir, se utilizarán una o más variables independientes (causas) para analizar su relación con las variables dependientes (efectos). Asimismo, debemos considerar las 3 condiciones necesarias de los diseños experimentales: variación de las variables independientes, medición de las variables dependientes y control sobre la situación experimental (Hernandez y Mendoza, 2018)

En ese sentido, nos corresponde explicar de manera detallada sobre nuestro trabajo de investigación por lo que empezaremos por describir la app blippar la cual es una plataforma que permite crear realidad aumentada <sup>2</sup> y publicarla a través de sus diversas herramientas.

Así, se comunicó a los alumnos a través de anuncios de su aula virtual que el profesor reservo la sala creativa y se usara blippar para explicarles las normas internacionales de información financiera en realidad aumentada. La dinámica fue grupal (5 alumnos por grupo) y en base a su talento y creatividad usaban papelógrafos en los cuales dibujaban, escribían textos, pegaban figuras, entre otros sobre las NIIFs. Al mismo tiempo, tenían que enviar mediante un link al Google drive los siguientes contenidos: fotos, link de paginas web, videos y audios los cuales a través del blippar se visualizarían como realidad aumentada en su papelógrafo.

Entonces, el profesor enseñaba en la sala creativa a los alumnos a usar el blippar (también se les envió por aula virtual un tutorial de YouTube) de tal manera que al final de la clase en la sala creativa el profesor usaba la app blippar mostrando a los alumnos sus papelógrafos en realidad aumentada en el Apple tv. Es decir, veían su papelógrafo y a la vez fotos, link de páginas web, videos y audios en realidad aumentada. En función de todo ello, se les pidió que realicen la misma experiencia de aprendizaje digital para su trabajo final.

En ese sentido, nuestra variable independiente será el uso de la app blippar. En consecuencia, el incremento del aprendizaje de las NIIFs en los alumnos será la variable dependiente (efecto).

A partir de lo anterior podemos decir que nuestro experimento se lleva a cabo para analizar si la variable independiente afecta a la variable dependiente. Entonces, la variable independiente es la supuesta causa (antecedente) y el efecto provocado por dicha causa es la variable dependiente (consecuente). (Hernandez y Mendoza, 2018)

---

<sup>2</sup> Se usa para describir al conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica añadida por este dispositivo.

## **Variable independiente**

X<sub>1</sub>: Uso de la app blippar como experiencia de aprendizaje digital

## **Variable dependiente**

Y: Mejora en la nota de participación y desempeño (trabajo final) en clase

Con relación a las condiciones necesarias de los diseños experimentales, podemos mencionar lo siguiente:

### *a) Variación de la variable independiente*

Los alumnos en la clase del curso “NIIF empresas globales” y del curso “Fusiones y Adquisiciones” de la carrera de contabilidad de la Facultad de Negocios de manera voluntaria como parte de su nota de participación podrían usar la app blippar para exponer en clase y utilizarlo en su trabajo final. Es decir, existieron dos grupos de alumnos, un grupo que uso la app blippar; otro grupo (la minoría) que no uso la app blippar en clase como nota de participación ni uso esa experiencia de aprendizaje digital en su trabajo final. En ese sentido, la variación está impactada por esos dos grupos de alumnos.

### *b) Medición de la variable dependiente*

La variable dependiente se mide para ver el efecto de la variación de la variable independiente tiene en ella (Hernandez y Mendoza, 2018). En ese sentido, la variable dependiente que consiste en medir el mejoramiento del desempeño de NIIFs de los alumnos en los 2 cursos dependerá en base a los dos grupos de alumnos: grupo que considero la experiencia de aprendizaje digital y el otro grupo que no lo consideró. En nuestro experimento, el 80% de alumnos que consideraron la experiencia de aprendizaje digital obtuvieron mejor desempeño y muy buenas calificaciones en su nota de participación y nota de trabajo final.

Ante esto, entonces, ¿Cuáles serían las evidencias para demostrar que efectivamente los alumnos mejoraron su desempeño de las NIIFs? Consideramos que la evidencia se basa en lo siguiente:

- Notas de participación en clase y notas de trabajo final: 17 en promedio
- Resultados de la encuesta académica realizado por Calidad Educativa al profesor: Más de 8.5 sobre 10. Excelentes comentarios de los alumnos por los 2 cursos.
- Videos de la experiencia de aprendizaje digital en la sala creativa y en el salón cuando presentaron su trabajo final. Los comportamientos observables demuestran que los alumnos son creativos y están motivados.

### *c) Control sobre la situación experimental*

“El control se refiere a que, si en el experimento observas que una o mas variables independientes hacen variar a las dependientes, la variación de estas ultimas se debe verdaderamente a la variación de las variables independientes y no a otros factores o causas” (Hernandez y Mendoza, 2018, p. 158). En función de todo ello, podemos mencionar que en nuestro experimento se tuvo control porque la relación causa y efecto se basó solamente en que el uso de la app blippar y su contenido digital mejoraron el desempeño académico y participación de los alumnos en clase. La evidencia de la participación de los alumnos se puede visualizar en el video adjunto al reporte.

El presente reporte ha considerado la participación de 50 alumnos en el ciclo 2019-1 para el curso de NIIF para empresas globales (CA73) y curso de Fusiones y Adquisiciones (CA89) para las secciones CAA1 y AX73 en las sedes Monterrico y San Isidro, respectivamente.

Cabe precisar que el uso de la app blippar es un nuevo proyecto del personal digital NIIFMAN <sup>3</sup> quien es la primera opción de búsqueda en Google y esta patentado ante INDECOPI con los registros de derechos de autor correspondientes.

NIIFMAN difundirá las experiencias de aprendizaje digital del uso de la app blippar en sus redes sociales para que sirva de motivación a otros docentes o capacitadores en cualquier parte del mundo.

---

<sup>3</sup> Mayor información en [www.niifman.com](http://www.niifman.com) y las redes sociales de Facebook, YouTube e Instagram de NIIFMAN.

## Conclusiones

En base al diseño cuantitativo experimental, se obtuvieron los siguientes resultados:

- Se demostró que las experiencias de aprendizaje digital mejoraron el desempeño académico de las NIIFs en los alumnos en base a la evidencia mencionada y registros académicos en Sócrates.
- Usar la app por los alumnos les generan ventajas porque impactan positivamente en su educación, motivan su creatividad y los incentiva a investigar en entornos digitales. En se sentido, si existen diferencias significativas entre alumnos que usan la app blippar y alumnos que no utilizan la app blippar.

Con base en las preguntas de investigación del problema identificado, se concluye que:

- Las herramientas de aprendizaje digital para enseñar las NIIFs implementada fue blippar para que los alumnos puedan mejorar su desempeño en clase en base a experiencias de aprendizaje digital.
- Alumnos que no participaron en las experiencias de aprendizaje digital no alcanzaron a mejorar su desempeño académico.
- No solamente se puede aplicar experiencia de aprendizaje digital para mejorar el entendimiento de las normas contables, sino que puede aplicar para cualquier contenido académico porque la app blippar se puede adaptar y personalizar en base a las competencias de cada curso.
- Los alumnos pueden utilizar las experiencias de aprendizaje digitales aprendidas en otros cursos de su desarrollo académico. De este modo, están motivados e incentivados de mejorar su entendimiento en otros cursos de su carrera.

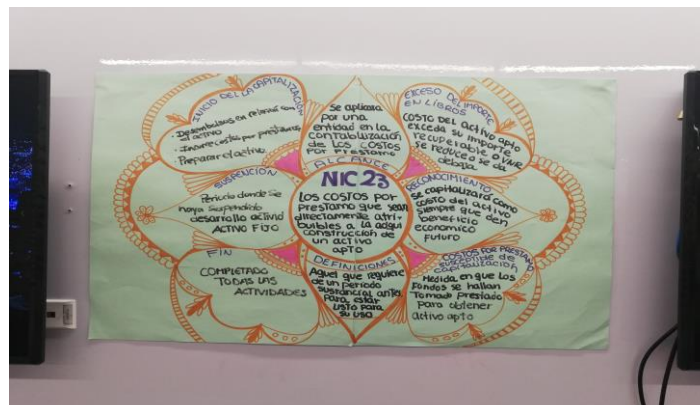
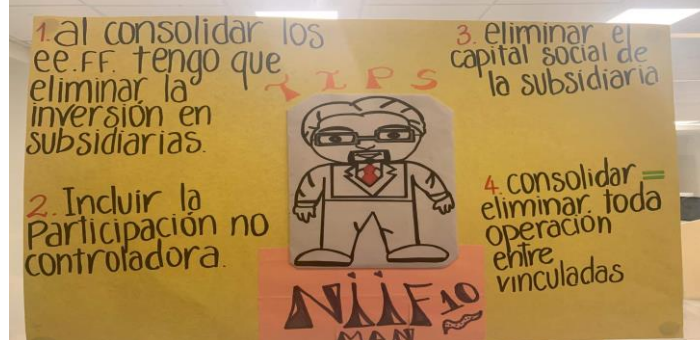
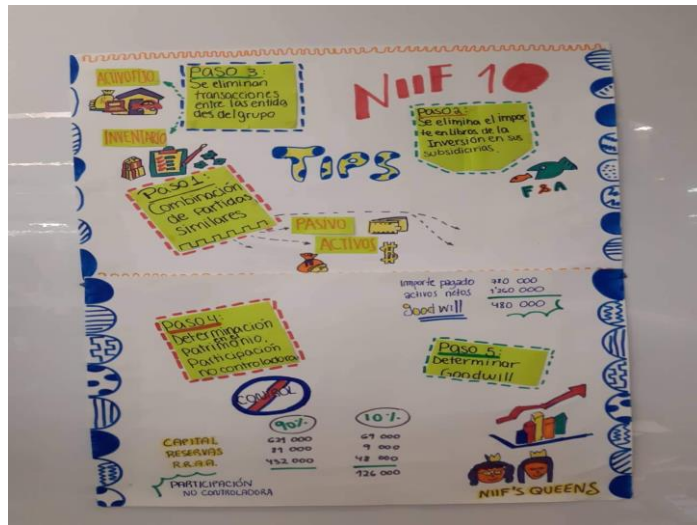
## Referencias bibliográficas

Alayza, Cortes, Hurtado, Mory y Tarnawiecki (2015)  
*Iniciarse en la investigación académica* (6<sup>a</sup> ed.). Perú  
Perú: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

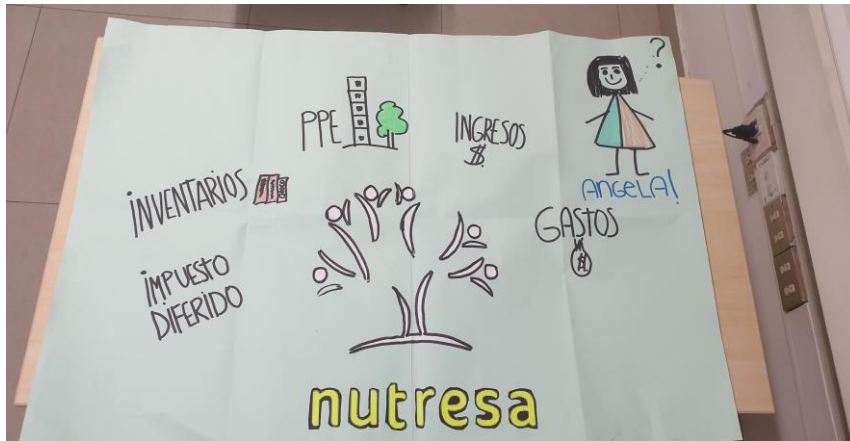
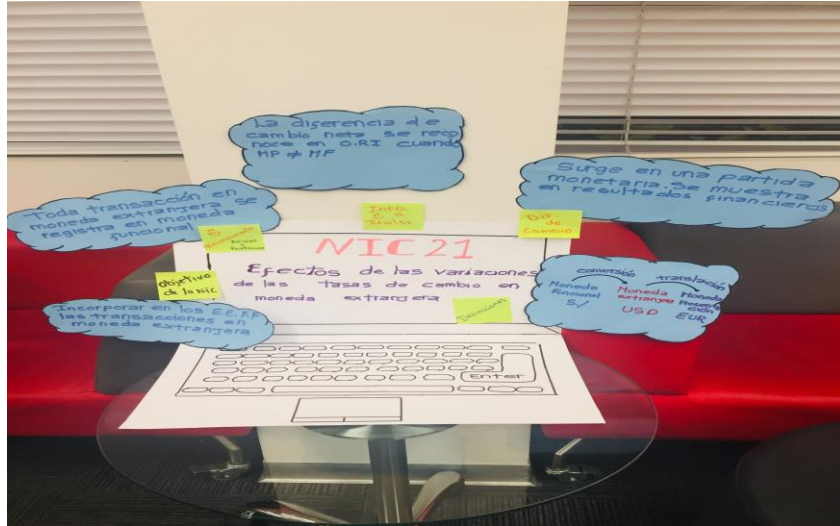
Hernandez, R., y Mendoza, P. (2018)  
*Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1<sup>a</sup> ed.). México, DF.,  
México: McGraw-Hill Interamericana.

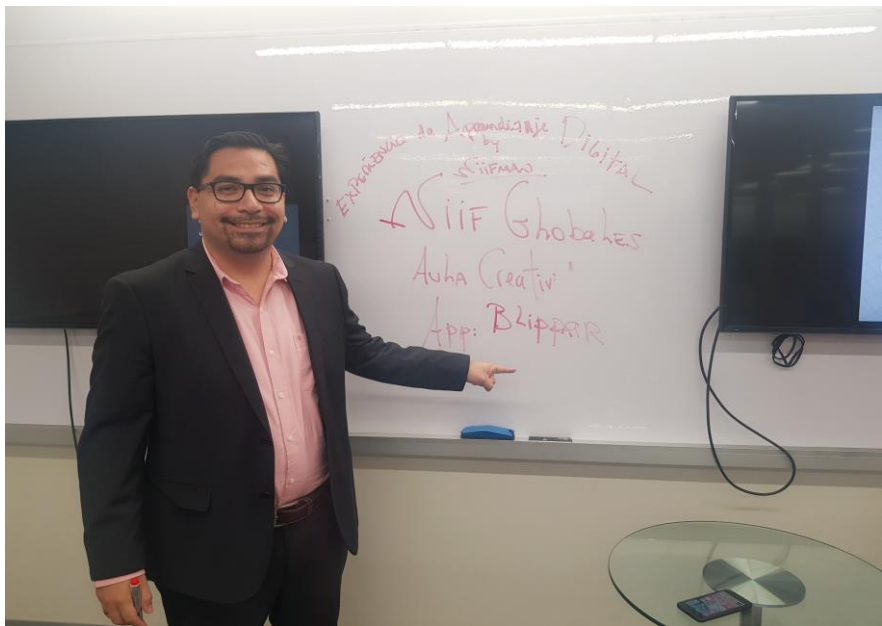
Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014).  
*Metodología de la investigación* (6<sup>a</sup> ed.). México, D.F.,  
México: McGraw-Hill Interamericana

Anexos: fotos y video













Fotos: Experiencias de aprendizaje digital en sala creativa en San Isidro y Monterrico

Video evidencia: <https://youtu.be/WuBA-504vyw>

FIN DEL DOCUMENTO