



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA

**Aprendizaje basado en juegos mediante el uso de herramientas digitales que beneficie el
proceso de enseñanza - aprendizaje de Contabilidad**

Autores:

Guerrero Avelino Nelson Enrique

Espinosa Núñez María Eugenia

Tutor:

Morán Cervantes Jesús Alex

ECUADOR

2024

DEDICATORIA

Dedico esta tesis de maestría en primer lugar a mi amada esposa Yadira, faro de luz en mi camino académico y compañera incansable en este viaje de crecimiento. Tu apoyo incondicional ha sido el pilar que sostuvo mis esfuerzos en los momentos más desafiantes, los sacrificios personales que has tenido que realizar por mí, representan tanto valor y los llevo en mi corazón por siempre. A mis queridos hijos, Neythan y Sarah, fuentes inagotables de inspiración y alegría. Vuestras sonrisas han sido el mejor estímulo para perseverar en este proyecto. A mis padres, por sembrar en mí la semilla de la curiosidad y el amor por el conocimiento. Vuestro ejemplo de perseverancia y dedicación ha sido mi guía constante. A mis hermanos, por su apoyo silencioso pero inquebrantable, por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Esta tesis es el fruto de un esfuerzo colectivo, tejido con el amor y el apoyo de mi familia. A todos vosotros, dedico mis logros.

Nelson Enrique Guerrero Avelino

A mi familia, mi roca firme, les dedico este logro. Su apoyo incondicional ha sido el motor que me ha impulsado a alcanzar esta meta. A mis mentores, quienes con su sabiduría y experiencia han moldeado mi visión de la educación digital. A mis compañeros, con quienes he compartido risas, aprendizajes y desafíos, formando una comunidad invaluable. A la tecnología, esa herramienta que ha revolucionado el mundo y ha abierto un sinfín de posibilidades. Y a mi futuro, que espero esté lleno de oportunidades para seguir aprendiendo y creciendo.

Espinosa Núñez María Eugenia

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a Dios por su bondad, su gracia, favor, misericordia, providencia, guía y fortaleza a lo largo de este camino académico. Expreso mi gratitud a mi amada esposa Yadira por su incansable esfuerzo en darme este espacio de desarrollo profesional, por su empuje y ánimo cuando estuve agotado por las demandas de estudiar la maestría. A mis hijos Neythan y Sarah, por su amor incondicional y paciencia durante las largas jornadas de estudio, y haber sacrificado horas de compartir tiempos en familia. A mis padres y hermanos, por su apoyo constante y fe inquebrantable en mí. A mis compañeros de maestría, por las experiencias compartidas. A los docentes, por transmitir su conocimiento y pasión por la educación. Un agradecimiento especial al Tutor Alex Morán, por su dedicación y orientación invaluable en este proceso de investigación. A todos ustedes, mi más profunda gratitud por ser parte fundamental de este logro académico y personal.

Nelson Enrique Guerrero Avelino

Expreso mi más sincero agradecimiento a la Universidad Bolivariana del Ecuador, en especial a la carrera: en Educación Entornos Digitales, por brindarme la oportunidad de cursar esta maestría y por proporcionarme los recursos necesarios para la realización de este trabajo de investigación. Agradezco profundamente al MSc. Jesús Alex Moran Cervantes, mi tutor de tesis, por su invaluable guía, paciencia y conocimientos. Sus aportes fueron fundamentales para el desarrollo de este trabajo.

Quiero expresar mi gratitud a Nelson Enrique Guerrero Avelino, mi compañero de tesis, por su colaboración, dedicación y amistad. Trabajar juntos ha sido una experiencia enriquecedora. Agradezco a los compañeros y compañeras de estudio del Grupo PM-EED-A23-03P3-21 por el apoyo mutuo y los conocimientos compartidos durante todo el proceso de la maestría.

Espinosa Núñez María Eugenia

RESUMEN

El contexto de la investigación está situado en la Unidad Educativa Nueve de Octubre en Guayaquil, durante el año lectivo 2024-2025, con estudiantes de segundo de bachillerato. El problema de la investigación se centra en la falta de motivación y bajo rendimiento de los estudiantes en la asignatura de Contabilidad, debido a métodos de enseñanza tradicionales. El propósito del trabajo es implementar el aprendizaje basado en juegos (ABJ) mediante herramientas digitales como Educaplay y Wordwall para mejorar la motivación y el aprendizaje. La metodología utilizada fue de enfoque mixto, combinando encuestas, entrevistas y observaciones. Se realizaron diagnósticos iniciales que mostraron el desinterés de los estudiantes hacia la asignatura y la baja utilización de recursos tecnológicos por parte de los docentes. La propuesta se basa en la implementación de juegos educativos para dinamizar las clases, mejorar la participación activa y fomentar un aprendizaje significativo. Los resultados más importantes revelaron un incremento en la motivación y la comprensión de los conceptos contables por parte de los estudiantes tras la implementación del ABJ. Los juegos educativos ayudaron a reducir el estrés y facilitaron la colaboración entre compañeros. La propuesta de la investigación incluye la creación de actividades interactivas que integren herramientas digitales, con una estructura secuencial para su implementación y evaluación. En cuanto a las conclusiones, se determinó que el ABJ no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve una experiencia de aprendizaje más agradable y efectiva.

Palabras clave: Aprendizaje basado en juegos, herramientas digitales, Contabilidad, motivación, enseñanza, Educaplay, Wordwall.

ABSTRACT

The research context is the Unidad Educativa Nueve de Octubre in Guayaquil, during the 2024-2025 school year, with second-year high school students. The research problem focuses on the lack of motivation and low performance of students in the subject of Accounting, mainly due to traditional teaching methods. The purpose of this study is to implement game-based learning (GBL) through digital tools such as Educaplay and Wordwall to improve motivation and learning outcomes. The methodology used was a mixed approach, combining surveys, interviews, and observations. Initial diagnostics revealed students' disinterest in the subject and the limited use of technological resources by teachers. The proposal focuses on implementing educational games to make classes more dynamic, increase active participation, and foster meaningful learning. The most important results showed an increase in student motivation and understanding of accounting concepts after the implementation of GBL. Educational games helped reduce stress and facilitated peer collaboration. The research proposal includes the creation of interactive activities that integrate digital tools, with a sequential structure for their implementation and evaluation. As for the conclusions, it was determined that GBL not only improves academic performance but also promotes a more enjoyable and effective learning experience.

Keywords: Game-based learning, digital tools, Accounting, motivation, teaching, Educaplay, Wordwall.

ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	ii
INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	iv
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)	v
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
ÍNDICE GENERAL	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xvi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xvii
LISTADO DE ANEXOS.....	xix
Introducción	1
Presentación y Contextualización	1
Justificación del problema.....	2
Planteamiento del problema	3
Precisión del tema	4
Objeto de Investigación.....	4
Objetivo General	4
Preguntas Científicas.....	4
Variables.....	5
Variable Independiente.....	5
Variable dependiente	5
Objetivos Específicos.....	6

Identificación de los Métodos a Emplear	6
Métodos teóricos.....	6
Métodos Empíricos.....	7
Métodos estadísticos.....	7
Declaración de la Población y Muestra.....	7
Población	7
Muestra	8
Declaración del tipo de investigación.	8
Enfoque: Mixto:.....	8
Principales aportes	8
Importancia.....	9
Necesidad Social.....	9
Actualidad Científica	9
Descripción Breve del Contenido de los Capítulos.....	10
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	11
1.1 Desarrollo por Competencias	11
1.2 Educación Financiera	13
La Educación Financiera: Un Pilar Fundamental para el Desarrollo Personal y Social	13
1.2.1 Contabilidad: Importancia para los estudiantes.....	14
1.3. Aprendizaje	15
1.4 Teorías de aprendizaje.....	16
1.4.1 Constructivismo.....	16
1.4.2 Conectivismo	17
1.4.3 Relación del Constructivismo y el Conectivismo.....	18
1.4.5 Proceso.....	19

1.4.6 Enseñanza	20
1.4.7 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.....	20
1.4.8 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en Contabilidad	21
1.4.9 Juegos	21
1.4 Metodologías Activas.....	22
1.4.1 Aprendizaje Basado en Juegos	23
1.5 Las TIC en la educación.....	26
1.5.1 Las Herramientas digitales y la educación	28
1.5.2 Vinculación de las herramientas digitales en la enseñanza – aprendizaje.....	29
1.5.3. Educaplay	30
1.5.4 Wordwall	31
1.6 Rol docente.....	33
1.7 Rol del Estudiante	34
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	36
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables	36
2.1.1. Variables.....	36
2.1.2. Variable Independiente.....	36
2.1.3. Variables Dependientes	36
2.1.4. Indicadores.....	37
2.1.5. Instrumentos de recolección de información.....	37
2.2. Operacionalización de las variables	38
2.3. Enfoque de la Investigación	40
2.4 Alcance de la investigación.....	40
2.5 Declaración y justificación del tipo de investigación.....	40
2.6. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	41

Descriptivo.....	41
2.7. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	41
2.7.1. El cuestionario	41
2.7.2. Guía de entrevista	42
2.7.3. La observación.....	42
2.7.4 Validación de los instrumentos.....	43
2.8 Delimitación de la población y la muestra.	43
2.8.1 Población	43
2.8.2. Muestra.....	44
2.9 Estrategia metodológica investigativa.....	44
2.9.1. Métodos Teóricos	44
2.9.2. Métodos Empíricos.....	44
2.9.3. Métodos Estadísticos	45
2.10 La descripción de la metodología.....	45
2.10.1 Etapa del estudio teórico.....	45
2.10.2 Etapa del diagnóstico inicial.....	45
2.10.3 Etapa de la modelación de la propuesta.....	45
2.10.4 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta.....	46
2.11. Presentación de los resultados del Pretest	46
2.11.1 Tema 1. Las Cuentas Contables	46
2.11.2 Tema 1. Las Cuentas Contables	48
2.12 Entrevista a estudiantes	51
2.13 Observación áulica del docente.....	52
Conclusiones del diagnóstico	53
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	55

3.1 Presentación	55
3.2 Propósitos u objetivos generales y específicos	56
3.2.1 Objetivo General de la Propuesta	56
3.2.2 Objetivos Específicos de la Propuesta.....	56
3.3 Fundamentación	56
3.4 Características (Caracterización de la propuesta)	57
3.5 Estructura y dinámica de sus componentes (Tipo de propuesta)	57
3.5.1 Estructura de la Propuesta	57
3.5.2 Requisitos de la propuesta	58
3.5.3 Condiciones de la propuesta	58
3.5.4 Alcance de la propuesta.....	58
3.5.5 Demostración de los juegos educativos digitales	59
3.6 Formas de aplicación, implementación y evaluación.....	69
3.6.1 Aplicación de los juegos.....	69
3.6.2 Implementación de la propuesta (ejecución de los juegos)	69
3.7 Aplicación de cuestionario pos-implementación del ABJ	70
3.8 Encuesta de satisfacción del aprendizaje de contabilidad (post implementación ABJ).....	74
3.9 Recursos	80
3.10 Beneficiarios.....	81
3.11 Cierre	81
Conclusiones	83
Recomendaciones	84
Bibliografía	86
ANEXOS	93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la Variable Independiente: Las Herramientas digitales (Educaplay y Wordwall).....	38
Tabla 2 Operacionalización de la Variable Dependiente.....	39
Tabla 3 Población de la Unidad Educativa Nueve de Octubre	43
Tabla 4 Muestra - Estudiantes de 2° de Bachillerato	44
Tabla 5 Índice de Confiabilidad Alfa de Cronbach	46
Tabla 6 Temas propuestos que desarrollarán los estudiantes.....	57
Tabla 7 Implementación de la propuesta.....	69
Tabla 8 Recursos utilizados en el desarrollo de la investigación.....	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Cuadro sinóptico de la metodología Aprendizaje Basado en Juego.....	25
Figura 2 PREGUNTA 1: ¿Qué es una cuenta contable?	46
Figura 3 PREGUNTA 2: ¿Qué representan los elementos de la cuenta "T"?	47
Figura 4 PREGUNTA 3: ¿Cuál es la clasificación correcta de las cuentas contables?	47
Figura 5 PREGUNTA 4: ¿Qué es una transacción comercial?	48
Figura 6 PREGUNTA 5: ¿Cuál es la ecuación contable básica o ecuación patrimonial?	48
Figura 7 PREGUNTA 6: ¿Cuáles son los elementos que intervienen en una transacción comercial?	49
Figura 8 PREGUNTA 7: Clasifique la siguiente cuenta: “Mobiliario y equipo”	49
Figura 9 PREGUNTA 8: Si una empresa compra mercadería al contado por \$500, ¿cómo se afectará la ecuación contable?	50
Figura 10 Pregunta 9: Registre la siguiente transacción en una cuenta “T”: Compra de mercadería a crédito por \$300.	50
Figura 11 Pregunta 10: Una empresa vende productos por \$1,000 al contado, ¿Cómo afecta esto a los registros contables?	51
Figura 12 Juego de emparejamiento. Identifica los elementos de una cuenta contable 1/2 Nota. Juego diseñado en la herramienta digital Wordwall	60
Figura 13 Juego de emparejamiento. Identifica los elementos de una cuenta contable 2/2	60
Figura 14 Personificando las cuentas 1/2 Nota. Juego diseñado en la herramienta digital Educaplay	61
Figura 15 Personificando las cuentas 2/2.....	61
Figura 16 Desafío de Clasificación de Cuentas 1/2.....	62
Figura 17 Desafío de Clasificación de Cuentas 2/2.....	63
Figura 18 "Identifica las partes de una transacción" 1/2	64
Figura 19 Identifica las partes de una transacción 2/2	64
Figura 20 Desafío de la Ecuación Contable 1/2.....	65
Figura 21 Desafío de la Ecuación Contable 2/2.....	66
Figura 22 Pasos para registrar en el Diario General 1/2	67
Figura 23 Pasos para registrar en el Diario General 2/2	67
Figura 24 Desafío del Diario General 1/2.....	68

Figura 25 <i>Desafío del Diario General 2/2</i>	68
Figura 26 <i>Pregunta 1. ¿Las metodologías de enseñanza actuales de la asignatura de Contabilidad son efectivas?</i>	74
Figura 27 <i>Pregunta 2. ¿Los juegos estaban bien relacionados con el contenido?</i>	75
Figura 28 <i>Pregunta 3. ¿Aprendí los conceptos más fácilmente a través de los juegos?</i>	76
Figura 29 <i>Pregunta 4. ¿Me sentí más motivado/a a participar en clase?</i>	76
Figura 30 <i>Pregunta 5: ¿Los juegos ayudaron a entender mejor los problemas prácticos?</i>	77
Figura 31 <i>Pregunta 6: ¿Prefiero el aprendizaje basado en juegos sobre métodos tradicionales?</i>	78
Figura 32 <i>Pregunta 7: ¿Los juegos fomentaron la colaboración entre compañeros?</i>	78
Figura 33 <i>Pregunta 8: ¿Me sentí menos estresado/a aprendiendo a través de juegos?</i>	79
Figura 34 <i>Pregunta 9: ¿Los juegos ayudaron a recordar mejor los conceptos?</i>	79
Figura 35 <i>Pregunta 10: ¿Recomendaría el uso de juegos para aprender Contabilidad?</i>	80

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Prueba diagnóstica (Pretest)	93
Anexo 2 Entrevista a estudiantes	95
Anexo 3 Guía de Observación	99
Anexo 4 Planificación de la propuesta Plan Detallado	100
Anexo 5 Evidencia de aplicación de los juegos	105
Anexo 6 Prueba Post Implementación del ABJ	107
Anexo 7 Resultados de la prueba pos implementación del ABJ	109
Anexo 8 Encuesta De Satisfacción Final	113
Anexo 9 Validación de los Instrumentos de Investigación.....	115
Anexo 10 Ficha de Validación de Expertos.....	121

INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

En la actualidad, el desarrollo de competencias es crucial para el desempeño de los estudiantes en el ámbito social, siendo la educación financiera un componente fundamental en la formación integral de las personas. Como señala la OCDE (2020), esta educación capacita a los individuos para tomar decisiones informadas y responsables sobre sus recursos monetarios. En un mundo cada vez más complejo y globalizado, Lusardi (2019) enfatiza que las finanzas personales influyen de manera preponderante en la calidad de vida, convirtiendo la educación financiera en un elemento esencial para el éxito y la estabilidad económica a largo plazo. Desde la gestión del presupuesto personal hasta la planificación para el retiro, Hastings et al. (2021) argumentan que los conocimientos financieros proporcionan las herramientas necesarias para navegar eficazmente por un entorno financiero dinámico y cambiante.

En este contexto, Amagir et al. (2020) sostienen que es imperativo que los estudiantes de bachillerato adquieran habilidades sólidas en administración financiera desde una edad temprana, ya que la capacidad para comprender y manejar adecuadamente el dinero es fundamental para su desarrollo personal y profesional. De manera particular, Ngwenya (2022) destaca que la asignatura de Contabilidad desempeña un papel fundamental al proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para comprender y registrar las operaciones financieras de una empresa. Koh y Low (2023) añaden que, al comprender los principios contables básicos, los estudiantes no solo adquieren una comprensión más profunda de cómo funcionan las organizaciones, sino que también desarrollan habilidades prácticas aplicables a su vida diaria.

La relación entre la educación financiera y la asignatura de Contabilidad se vuelve aún más relevante cuando se considera el papel de los estudiantes como futuros miembros de la fuerza laboral y probables empresarios, como señalan Bongini et al. (2019). Lusardi y Mitchell (2022) argumentan que, independientemente de la carrera que elijan, ya sea en finanzas, administración, contabilidad o emprendimiento, tener una comprensión sólida de los conceptos contables proporciona una base firme para tomar decisiones financieras informadas y gestionar eficazmente los recursos económicos. Además, Pinto et al. (2020) subrayan que, al aprender a elaborar estados financieros, interpretar informes contables y comprender la importancia de la transparencia financiera, los estudiantes están mejor preparados para enfrentar los desafíos financieros del mundo real con confianza y competencia.

Por lo tanto, Frisancho (2019) sostiene que la integración de la educación financiera dentro del currículo escolar, a través de asignaturas como Contabilidad, no solo prepara a los estudiantes para el éxito académico, sino que también les proporciona las habilidades y conocimientos necesarios para prosperar en un entorno económico cada vez más complicado. En última instancia, Kaiser et al. (2021) concluyen que esta preparación capacita a los estudiantes para tomar decisiones financieras sólidas y responsables a lo largo de sus vidas, contribuyendo así a su bienestar financiero y a la estabilidad económica de la sociedad en su conjunto.

La educación en la era digital ha transformado significativamente las metodologías de enseñanza. En este contexto, el uso de herramientas digitales y la metodología de aprendizaje basado en juegos se han vuelto una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Esta investigación se basa en implementar el aprendizaje basado en juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Contabilidad para los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre en Guayaquil durante el año lectivo 2024-2025.

Justificación del problema

La presente investigación sobre la implementación del aprendizaje basado en juegos y herramientas digitales en la enseñanza de Contabilidad en el Bachillerato Técnico se justifica tanto por su relevancia educativa como por su alineación con el marco legal vigente en Ecuador.

La asignatura de Contabilidad, fundamental en la formación de los estudiantes de Bachillerato Técnico en Contabilidad y Administración, enfrenta desafíos significativos en su enseñanza y aprendizaje. En la Unidad Educativa Nueve de Octubre, se ha identificado una problemática recurrente: los estudiantes experimentan dificultades en el aprendizaje de esta materia, lo que se refleja en un bajo rendimiento académico. Esta situación se atribuye principalmente a métodos de enseñanza tradicionales que no logran captar el interés y la motivación de los alumnos ni facilitar la comprensión de conceptos complejos.

La necesidad de abordar esta problemática se alinea directamente con los mandatos establecidos en el marco legal ecuatoriano. La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 343, promueve el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población para el aprendizaje. En este sentido, la implementación de metodologías innovadoras como el aprendizaje basado en juegos responde a este llamado constitucional.

Además, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), reformada en 2021, en su artículo 2, literal w, fomenta la calidad y calidez de la educación, promoviendo la investigación, la innovación y el desarrollo de competencias. Esta investigación se alinea con este principio al proponer la incorporación de juegos educativos digitales y herramientas tecnológicas como medio para mejorar la calidad de la enseñanza en Contabilidad.

Por tanto, esta investigación no solo aborda una problemática educativa relevante, sino que también se encuentra plenamente justificada dentro del marco legal ecuatoriano. Al proponer la implementación de metodologías innovadoras en la enseñanza de Contabilidad, se busca mejorar la calidad educativa, desarrollar competencias laborales específicas y prepararse mejor a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral contemporáneo, todo ello en armonía con las leyes y normativas vigentes en Ecuador.

Planteamiento del problema

De manera general, la comprensión de los contenidos de la asignatura de contabilidad para los estudiantes ha sido apremiante. Tanto es así que los docentes hacen su mayor esfuerzo para impartir de la mejor manera la asignatura. Sin embargo, la mayoría de estudiantes se encuentran con dificultades para comprender efectivamente los temas y contenidos. Esta situación puede atribuirse a ciertos factores, que bien podrían ser uno de ellos la falta de motivación, así como también, la falta de consolidación de las competencias que no alcanzan los estudiantes.

La aparición de las herramientas digitales ofrece una excelente oportunidad para abordar este problema. Las herramientas digitales que, con la combinación de elementos lúdicos, poseen el potencial oportuno para enganchar a los estudiantes que los métodos tradicionales de enseñanza no pueden alcanzar.

Esta investigación pretende identificar los desafíos específicos que enfrentan los estudiantes de segundo de bachillerato en cuanto a la comprensión de los contenidos de la asignatura y la motivación, así como también explorar cómo la metodología de aprendizaje basado en juego puede abordar estos retos efectivamente. A su vez, es importante que se considere el periodo lectivo 2024-2025, específicamente, donde se pretende influir en la implementación del aprendizaje basado en juego en el aula. Factores como los recursos tecnológicos, y las necesidades individuales de los estudiantes pueden afectar la viabilidad y el éxito de este estudio. De esto se deriva el siguiente problema científico; ¿Cuál es el impacto de la implementación del aprendizaje basado

en juegos, mediante el uso de herramientas digitales, en la motivación del aprendizaje de la asignatura de Contabilidad en estudiantes del año lectivo 2024-2025?

Precisión del tema

Esta investigación se centra en la implementación del aprendizaje basado en juegos a través de herramientas digitales en la enseñanza de Contabilidad, específicamente en el contexto del Bachillerato Técnico ecuatoriano. El estudio busca explorar cómo la integración de elementos lúdicos y tecnológicos puede transformar la percepción tradicionalmente negativa de la asignatura, mejorando la comprensión de conceptos complejos y el rendimiento académico de los estudiantes. Se analizará el impacto de diversas herramientas digitales y juegos educativos en el desarrollo de competencias contables, como la elaboración de documentos comerciales y la registración de operaciones. Además, se evaluará cómo estas metodologías innovadoras pueden fomentar un aprendizaje más significativo y motivador, preparando mejor a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral contemporáneo. La investigación también considerará las implicaciones pedagógicas para los docentes, explorando cómo pueden adaptar sus estrategias de enseñanza para incorporar efectivamente estos recursos digitales y lúdicos en el aula de Contabilidad.

Objeto de Investigación

El objeto de investigación de este estudio comprender cómo la implementación del aprendizaje basado en juego puede influir en la motivación y aprendizaje de los estudiantes de segundo año de bachillerato en la asignatura de Contabilidad General, con la finalidad de proporcionar nuevas herramientas pedagógicas para el desarrollo de los contenidos de Contabilidad habilidades de lectura en este grupo demográfico específico durante el mencionado periodo educativo.

Objetivo General

Implementar el aprendizaje basado en juegos mediante el uso de herramientas digitales que motive el aprendizaje en la asignatura de Contabilidad de los estudiantes de Segundo Bachillerato en el año lectivo 2024 - 2025.

Preguntas Científicas

Para poder alcanzar el objetivo general de esta investigación, es necesario que nos planteemos las siguientes preguntas para indagar en profundidad en esta investigación y surgen de esta manera:

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que respaldan la integración de herramientas tecnológicas mediante el aprendizaje basado en juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de segundo de bachillerato?

- ¿Cuál es el diagnóstico actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Contabilidad General en los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre?
- ¿Qué componentes, relaciones y funciones deben conformar una estrategia para la implementación de las herramientas tecnológicas Educaplay y WordWall en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Contabilidad General en los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre?
- ¿Cuáles serán los criterios de los especialistas y profesores que trabajan en el área de Contabilidad sobre la propuesta diseñada para el fortalecimiento del aprendizaje en los estudiantes de segundo año de bachillerato?

Variables

Variable Independiente

Las herramientas digitales Educaplay y Wordwall representan la variable independiente, mediante plataformas innovadoras diseñadas para crear actividades educativas interactivas. Estas herramientas permiten a los docentes desarrollar una variedad de juegos y ejercicios personalizados, como crucigramas, cuestionarios, sopas de letras y tarjetas de memoria, adaptados específicamente al contenido de Contabilidad. Su interfaz intuitiva y la diversidad de opciones de juego facilitan la creación de recursos educativos, atractivos y dinámicos. Educaplay y Wordwall ofrecen la flexibilidad de acceder a las actividades desde diferentes dispositivos, fomentando el aprendizaje tanto en el aula como fuera de ella, y proporcionando un entorno digital estimulante para el estudio de conceptos contables.

Variable dependiente

La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje es la variable dependiente, potenciada por el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), se refiere al impulso y entusiasmo que experimentan los estudiantes al participar en actividades educativas lúdicas. Esta variable abarca el incremento del interés por la asignatura de Contabilidad, la disposición a involucrarse activamente en las tareas de aprendizaje y la persistencia en la resolución de problemas contables. El ABJ busca transformar la percepción de la Contabilidad como una materia árida, convirtiéndola en una experiencia educativa atractiva y significativa. La motivación se manifiesta en una mayor participación en clase, un aumento en la curiosidad por los temas contables y una mejora en la retención y aplicación de los conocimientos adquiridos.

Objetivos Específicos

Para poder cumplir con el objetivo general y contestar las preguntas científicas que son de suma importancia, se generaron los siguientes objetivos específicos de esta investigación como hilo conductor en el desarrollo de este trabajo:

- Fundamentar teóricamente la integración de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Contabilidad.
- Diagnosticar el nivel de motivación y el desempeño académico de los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Contabilidad de la Unidad Educativa Nueve de Octubre.
- Implementar una estrategia metodológica que integre los juegos digitales mediante de las herramientas tecnológicas Educaplay y WordWall en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Contabilidad General y la evaluación de su efectividad.
- Validar instrumentos que midan el impacto del uso de las herramientas tecnológicas Educaplay y WordWall y la metodología de aprendizaje basado en juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Contabilidad.

Esto hará que logremos deducir la importancia del proceso de la inclusión de una nueva metodología dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Identificación de los Métodos a Emplear

Métodos teóricos

El método inductivo en esta investigación se aplicará para recopilar y analizar datos específicos sobre la situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Contabilidad General en la Unidad Educativa Nueve de Octubre.

Por otro lado, el método deductivo se aplicará para establecer los fundamentos teóricos que sustentarán la implementación del aprendizaje basado en juegos en la asignatura de Contabilidad General, y como esto afecta en la motivación de los estudiantes en su aprendizaje. La aplicación de ambos métodos, de lo particular a lo general y viceversa, asegurará que la implementación del aprendizaje basado en juegos en Contabilidad General esté bien fundamentada, sea relevante para los estudiantes y docentes, y tenga altas posibilidades de generar un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Métodos Empíricos

La revisión documental es esencial para contextualizar el estudio y comprender los fundamentos teóricos que respaldan esta investigación. Toda la revisión de documentos que se realicen, permite examinar la literatura existente sobre las distintas herramientas tecnológicas que se han implementado a lo largo de la historia, como la forma de aprender y enseñar va evolucionando y su aplicación en el proceso enseñanza aprendizaje.

La observación se la empleará para analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de contabilidad, área técnica contable de la institución, permitiendo una comprensión detallada de las interacciones entre los estudiantes y la herramienta tecnológica, mediados por las TIC.

Las encuestas se aplicarán mediante cuestionarios estructurados, para recopilar datos cuantitativos sobre la satisfacción de los estudiantes con el proceso actual de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Contabilidad. Así mismo se realizará una encuesta de satisfacción post implementación de la metodología de aprendizaje basado en juego en la asignatura de Contabilidad. Esto brinda una visión general y permite el análisis estadístico de la percepción del uso de herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje.

Se emplearán las entrevistas para evaluar la motivación que tienen los estudiantes con respecto a la asignatura de Contabilidad y en su proceso de aprendizaje actual.

Métodos estadísticos

Análisis descriptivo. El análisis descriptivo se utilizará para resumir y describir las características clave del conjunto de datos que se obtengan de esta investigación, como medidas de tendencia central, y frecuencias, para proporcionar una comprensión clara de los resultados de las encuestas que se apliquen a los estudiantes en cuanto a la satisfacción de los estudiantes con el proceso actual de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Contabilidad.

Declaración de la Población y Muestra

Población

La población objetivo de esta investigación es la Unidad Educativa Nueve de Octubre. Esta institución educativa se encuentra ubicada en la ciudad de guayaquil, en la Av. Eloy Alfaro entre Calicuchima y Francisco de Marcos, la que consta con 1358 estudiantes matriculados en el periodo lectivo 2024-2025.

Muestra

De esta población de estudio se considerará como muestra a los estudiantes de segundo de bachillerato que tienen una cantidad de 70 alumnos, que es donde se aplicará la implementación de la propuesta de la metodología de aprendizaje en juego.

Declaración del tipo de investigación.

Enfoque: Mixto:

Ahora, para hacer el análisis de esta muestra es importante que se efectúe una investigación con un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. Este enfoque permitirá una comprensión más profunda y completa del bajo rendimiento que presentan los estudiantes en cuanto a la asignatura de Contabilidad. Se lo realizará utilizando la técnica de cuestionario con preguntas cerradas en la escala de Likert y preguntas abiertas para categorización. En este estudio el componente cuantitativo implicará la recopilación y análisis de datos numéricos, como calificaciones de los estudiantes en una prueba de diagnóstico, encuestas para evaluar la satisfacción actual de los estudiantes, y luego una encuesta de satisfacción post implementación de la metodología de aprendizaje basado en juegos. Estos recursos se utilizarán para evaluar el impacto de la implementación de la nueva metodología en el rendimiento académico de los estudiantes. Por otro lado, el componente cualitativo involucrará técnicas como observaciones en clases tanto a los estudiantes como a los docentes, y entrevista para explorar las percepciones, motivaciones, experiencias de los estudiantes y docentes con respecto a la nueva metodología que se desea implementar en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Principales aportes

Este estudio contribuirá varios aportes significativos en el ámbito educativo, ya que, proporcionará evidencias con respecto al impacto que producirá la implementación del aprendizaje basado en juegos como una herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de contabilidad. En primera instancia se abordará en una asignatura a la cual no se ha realizado en otro estudio de manera específica en contexto educativo del Ecuador. Los resultados darán iniciativas para que se pueda realizar el estudio en otra asignatura del área técnica contable como, por ejemplo: Tributación, Contabilidad Bancaria, Contabilidad de Costos, donde la comprensión de la teoría juega un rol importante en la aplicación de los ejercicios prácticos. También demostrará el impacto en la motivación de los estudiantes ante las metodologías tradicionales de enseñanza

de Contabilidad, por medio de la metodología de aprendizaje basado en juego, al introducir elementos lúdicos, tecnológicos y por medio de retos en el proceso de aprendizaje.

Importancia

Este estudio es importante porque dadas las circunstancias actuales de la enseñanza en la Unidad Educativa Nueve de Octubre con métodos tradicionales, específicamente en la asignatura de Contabilidad. La introducción del aprendizaje basado en juegos como método de enseñanza-aprendizaje se ha vuelto crucial en este contexto educativo actual. Dado que los estudiantes hoy en día se encuentran inmersos en un entorno digital y multimedia, lo que hace que los métodos tradicionales de enseñanza puedan resultar poco atractivos y desconectados de sus intereses y realidades. El aprendizaje basado en juegos se presenta como una alternativa innovadora que aprovecha el potencial de la tecnología y recursos digitales, para captar la atención de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más activo y participativo.

Necesidad Social

En la actualidad, existe una necesidad creciente de adoptar métodos de enseñanza más dinámicos y acordes con las demandas del siglo XXI. Los estudiantes requieren desarrollar habilidades como el pensamiento crítico, ya que, en pandemia se ha observado que los estudiantes no razonan correctamente cuando se trata de aplicación o interpretación de contenidos teóricos y ejercicios prácticos, la comprensión lectora se ha visto afectada, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración, que son esenciales para su éxito académico y en su vida como profesionales. Los métodos de enseñanza tradicionales, centrados en la memorización y la transmisión pasiva de conocimientos, pueden no ser suficientes para preparar a los estudiantes para los desafíos académicos y profesionales del mundo actual.

Actualidad Científica

Numerosos estudios científicos han explorado los beneficios y el impacto del aprendizaje basado en juegos en el ámbito educativo. Un meta-análisis realizado por Wouters et al. (2013) encontró que los juegos educativos tenían un impacto positivo en el aprendizaje y la retención de conocimientos en comparación con los métodos de enseñanza tradicionales. Por otro lado, un estudio de Qian y Clark (2016) reveló que el uso de juegos digitales en el aula mejoró significativamente la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes en comparación con un grupo de control. También, una investigación de Bai et al. (2020) demostró que los estudiantes que utilizaron juegos educativos en la enseñanza de matemáticas mejoraron

sus habilidades de resolución de problemas y su actitud hacia la asignatura. Estos estudios respaldan la importancia y lo eficaz que puede ser el implementar el aprendizaje basado en juegos con los estudiantes, asimismo destacan sus beneficios en diferentes áreas y niveles educativos. Esto hace que su uso provoque un buen impacto holístico en distintas asignaturas.

Descripción Breve del Contenido de los Capítulos

En el capítulo uno, se presentará los fundamentos teóricos que respaldan la integración de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se explorará en profundidad el concepto de aprendizaje basado en juegos, sus beneficios y su aplicación en el contexto educativo. Además, se abordará la importancia de la educación financiera y la asignatura de Contabilidad en la formación integral de los estudiantes de bachillerato. El capítulo también incluirá una revisión de la literatura sobre el uso de herramientas digitales en la educación, con un enfoque específico en Educaplay y WordWall.

En el capítulo dos, se detallará la metodología empleada en la investigación. Se describirá el enfoque mixto utilizado, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. El investigador explicará los instrumentos de recolección de datos, incluyendo encuestas, entrevistas y observaciones, así como de sus resultados. Además, se presentará un estudio diagnóstico sobre la situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de Contabilidad en la Unidad Educativa Nueve de Octubre. Este diagnóstico incluirá un análisis de las dificultades que enfrentan los estudiantes en la asignatura y la percepción de los docentes sobre las metodologías actuales.

En el capítulo final, el investigador presentará una propuesta detallada para la implementación del aprendizaje basado en juegos en la asignatura de Contabilidad. Se describirán las actividades diseñadas utilizando Educaplay y WordWall, junto con las estrategias para su integración en el currículo. El capítulo también incluirá los resultados de la implementación piloto de la propuesta, analizando su impacto en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Finalmente, se presentará la validación de la propuesta mediante encuestas de satisfacción aplicada a los estudiantes y se ofrecerán recomendaciones para su aplicación a mayor escala y en otras asignaturas del área técnica contable.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

El proceso de enseñanza-aprendizaje ha evolucionado significativamente en las últimas décadas, adaptándose a las necesidades cambiantes de los estudiantes y a los avances tecnológicos. En este contexto, es fundamental comprender los conceptos clave que sustentan las nuevas metodologías educativas, como el aprendizaje basado en juegos, especialmente en áreas de la educación, como, por ejemplo, en asignatura Contabilidad General.

1.1 Desarrollo por Competencias

El desarrollo por competencias se ha convertido en un enfoque central en la educación actual, buscando preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI. Este enfoque va más allá de la mera transmisión de conocimientos, centrándose en el desarrollo integral de habilidades, actitudes y valores que permitan a los individuos desempeñarse eficazmente en diversos contextos. El informe Delors (1996) establece cuatro pilares esenciales para la educación moderna: aprender a conocer, hacer, vivir juntos y ser. Estos fundamentos promueven un desarrollo integral, abarcando habilidades cognitivas, prácticas, sociales y personales, preparando a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI (Delors et al., 1996).

Organismos internacionales como la Organización para la United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) y el Banco Mundial han respaldado el enfoque por competencias. La UNESCO (2015) enfatiza la importancia de las competencias para el desarrollo sostenible, señalando que "la educación de calidad fomenta la creatividad y el conocimiento, garantiza la adquisición de las competencias básicas de lectura, escritura y cálculo, así como de aptitudes analíticas, de solución de problemas y otras habilidades cognitivas, interpersonales y sociales de alto nivel" (p. 8).

Por su parte, la OCDE (2018) ha desarrollado el marco de competencias globales, que incluye la capacidad de examinar cuestiones locales, globales e interculturales, comprender y apreciar diferentes perspectivas, interactuar respetuosamente con otros y tomar acciones responsables hacia la sostenibilidad y el bienestar colectivo. En Ecuador, el desarrollo por competencias está respaldado por la Constitución y las políticas educativas nacionales. La Constitución de la República del Ecuador (2008) establece en su artículo 27 que "la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia" (p. 27). Este enfoque holístico se alinea con el

desarrollo de competencias integrales. El Ministerio de Educación del Ecuador (2016) ha implementado el Currículo Nacional, que se basa en el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño, las cuales se definen como "los aprendizajes básicos que se aspira a promover en los estudiantes en un área y un subnivel determinado de su escolaridad" (p. 19). Este enfoque busca integrar conocimientos, habilidades y actitudes en situaciones concretas.

El Reglamento General a la LOEI (actualizado en 2022) establece en su artículo 34 que el currículo del Bachillerato Técnico debe basarse en competencias laborales y emprendimiento. La propuesta de utilizar juegos educativos y herramientas digitales busca desarrollar estas competencias de manera más efectiva, preparando mejor a los estudiantes para el mundo laboral. Por otra parte, la Agenda Educativa Digital 2017-2021 promueve la incorporación de las TIC en el proceso educativo para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. Nuestra investigación se alinea perfectamente con esta directriz al proponer el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Contabilidad. El Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00025-A (2020) implementa y flexibiliza la aplicación del currículo nacional, incluyendo la educación en línea y el uso de recursos digitales. Esta propuesta de investigación se ajusta a esta normativa al explorar nuevas formas de impartir el contenido curricular de Contabilidad.

Finalmente, el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 "Creando Oportunidades", en su Eje Social, Objetivo 7, busca potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora que responda a las necesidades del desarrollo del país. La implementación de metodologías basadas en juegos y herramientas digitales en la enseñanza de Contabilidad se alinea con este objetivo, al buscar una forma innovadora de desarrollar las capacidades de los estudiantes en esta área crucial.

En el contexto específico de la asignatura de Contabilidad General, el desarrollo por competencias adquiere una relevancia de manera particular. Según Arquero et al. (2009), las competencias clave para los profesionales de la contabilidad incluyen habilidades de comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas, pensamiento crítico y ética profesional, además de las competencias técnicas propias de la disciplina. El Instituto de Contadores Públicos de Ecuador (ICPE, 2020) enfatiza la importancia de desarrollar competencias que permitan a los futuros profesionales adaptarse a un entorno cambiante, incluyendo habilidades tecnológicas, análisis de datos y pensamiento estratégico.

En este sentido, la enseñanza de la Contabilidad General debe ir más allá de la mera transmisión de conocimientos técnicos y procedimientos contables. Debe fomentar el desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes comprender el contexto, desde la economía personal o familiar, hasta llegar a lo empresarial, analizar información financiera de manera crítica, tomar decisiones éticas y comunicar efectivamente los resultados de su trabajo.

El enfoque por competencias en la educación representa un cambio hacia el desarrollo integral del estudiante, alejándose de la memorización y la enseñanza tradicional. Sin embargo, su implementación enfrenta desafíos importantes. Es fundamental definir y evaluar las competencias de manera equilibrada para evitar fragmentaciones o ambigüedades. Además, los docentes requieren formación continua para adaptar sus prácticas pedagógicas y promover competencias. Las competencias deben estar contextualizadas y alineadas con las necesidades locales y globales, y se debe garantizar la equidad para evitar el aumento de desigualdades. Es así que, el desarrollo por competencias ofrece un marco prometedor para preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI. En el caso específico de la Contabilidad General, este enfoque tiene el potencial de formar profesionales más versátiles, éticos y capaces de adaptarse a un entorno empresarial en constante evolución.

1.2 Educación Financiera

La Educación Financiera: Un Pilar Fundamental para el Desarrollo Personal y Social

La educación financiera se ha convertido en un componente crucial de la formación integral en el siglo XXI, reconociendo la importancia de dotar a los individuos con las habilidades y conocimientos necesarios para tomar decisiones financieras informadas y responsables. Este campo abarca desde conceptos básicos de ahorro y presupuesto hasta temas más complejos como inversiones y planificación financiera a largo plazo. Organismos internacionales han destacado la importancia de la educación financiera. La (OCDE) define la educación financiera como: La educación financiera es un proceso que potencia la comprensión de productos y riesgos financieros, desarrollando habilidades y confianza para tomar decisiones informadas, buscar ayuda y mejorar el bienestar económico mediante información, instrucción y asesoramiento objetivo (OCDE, 2005). Por su parte, el Banco Mundial (2018) señala que "las personas con conocimientos financieros están mejor equipadas para tomar decisiones que mejoren su bienestar financiero" (p. 2). Esto nos permite realizar un énfasis en que la educación financiera es esencial para la inclusión financiera y el desarrollo económico sostenible.

En Ecuador, la importancia de la educación financiera se refleja en diversos marcos legales y políticas educativas. La Constitución de la República del Ecuador (2008), si bien no menciona explícitamente la educación financiera, establece en su artículo 283 que "el sistema económico es social y solidario", lo cual implica la necesidad de formar ciudadanos capaces de participar de manera informada y responsable en la economía. El Ministerio de Educación del Ecuador ha reconocido la relevancia de la educación financiera en la formación integral de los estudiantes. En 2018, se implementó el Programa de Educación Financiera en el sistema educativo nacional, con el objetivo de "desarrollar en niñas, niños y adolescentes las destrezas necesarias para tomar decisiones financieras responsables, que les permitan llevar una vida financiera tranquila y segura" (Ministerio de Educación del Ecuador, 2018, p. 3). Este programa abarca temas como el ahorro, el presupuesto, el uso responsable del crédito y la planificación financiera, adaptados a diferentes niveles educativos. Se busca integrar estos contenidos de manera transversal en diversas asignaturas del currículo nacional.

1.2.1 Contabilidad: Importancia para los estudiantes.

En el contexto específico de la asignatura de Contabilidad General, la educación financiera adquiere una relevancia particular. La Contabilidad no solo proporciona las bases técnicas para el registro y análisis de transacciones financieras, sino que también ofrece un marco para comprender la salud financiera de las organizaciones y tomar decisiones económicas informadas. Según Araya-Ramírez (2020), la enseñanza de la Contabilidad debe ir más allá de los aspectos técnicos y procedimentales, incorporando una perspectiva más amplia que incluya la educación financiera. Esto implica no solo enseñar cómo se registran las transacciones, sino también cómo interpretar los estados financieros, comprender los indicadores económicos y tomar decisiones financieras, éticas y responsables.

La integración de la educación financiera en la asignatura de Contabilidad General puede proporcionar a los estudiantes una comprensión más profunda y contextualizada de los conceptos contables. Por ejemplo, al estudiar el estado de resultados, los estudiantes no solo aprenderían su estructura y cálculo, sino también cómo interpretar esta información para evaluar la rentabilidad de una empresa y tomar decisiones de inversión o gestión ese resultado económico. Además, la educación financiera en el contexto de la Contabilidad puede fomentar una perspectiva más amplia sobre el papel de la información financiera en la sociedad. Como señala Gómez-Bezares (2014), "la contabilidad no es solo una técnica, sino un lenguaje que permite comunicar la realidad

económica de las organizaciones" (p. 45). Esta perspectiva puede ayudar a los estudiantes a comprender la importancia de la transparencia financiera y la responsabilidad social corporativa. La integración de la educación financiera en el currículo educativo, y específicamente en la asignatura de Contabilidad General, representa un paso importante hacia la formación de ciudadanos financieramente alfabetizados. Sin embargo, este enfoque también plantea varios desafíos y consideraciones críticas.

La educación financiera en Ecuador requiere un enfoque integral y contextualizado. Debe adaptarse a la realidad socioeconómica local, incorporando ética y responsabilidad social en las decisiones financieras. Es crucial abordar la inclusión financiera, considerando barreras como la brecha digital. El desarrollo del pensamiento crítico es fundamental para analizar información y prácticas financieras. La incorporación de tecnologías emergentes como criptomonedas y banca digital mantiene el currículo actualizado. Un enfoque interdisciplinario, conectando la Contabilidad con economía, psicología y sociología, proporciona una comprensión más completa. Esta aproximación holística prepara a los estudiantes para navegar el complejo panorama financiero, tomar decisiones informadas y éticas, y contribuir al desarrollo sostenible de Ecuador, equilibrando el crecimiento económico con el bienestar social y ambiental.

En síntesis, la integración de la educación financiera en el sistema educativo ecuatoriano, y particularmente en la asignatura de Contabilidad General, ofrece una oportunidad valiosa para empoderar a los estudiantes con conocimientos y habilidades financieras esenciales. Sin embargo, para que esta integración sea efectiva y significativa, es necesario un enfoque crítico, contextualizado y ético que vaya más allá de la mera transmisión de conocimientos técnicos. El objetivo último debe ser formar ciudadanos capaces de tomar decisiones financieras, informadas y responsables, que contribuyan no solo a su bienestar personal, sino también al desarrollo sostenible de la sociedad en su conjunto. Por ello, esta investigación se ha centrado en la integración de la educación financiera, por medio de la asignatura de Contabilidad, porque busca mejorar el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, teniendo un mayor impacto para la formación de su vida.

1.3. Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso complejo y multifacético que ha sido objeto de estudio de numerosos investigadores a lo largo de la historia. Según Schunk (2012), el aprendizaje puede definirse como "un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual

es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia" (p. 3). Esta definición destaca la naturaleza transformadora del aprendizaje y su relación con la experiencia. Por su parte, Ausubel et al. (1983) enfatizan la importancia del aprendizaje significativo, que ocurre cuando el estudiante relaciona la nueva información con sus conocimientos previos, creando conexiones significativas. Este enfoque resalta la importancia de la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante.

En el contexto educativo actual, el aprendizaje se concibe como un proceso activo, constructivo y social. Vygotsky (1978) destaca la importancia de la interacción social en el aprendizaje, argumentando que el desarrollo cognitivo ocurre primero en el plano interpsicológico (entre personas) y luego en el plano intrapsicológico (dentro del individuo). Por todo lo antes expuesto, podemos decir que el aprendizaje es la experiencia adquirida donde se llega a concebir el conocimiento, mediante la intervención de la interacción social entre las personas, la inclusión de información, y la puesta en práctica de la teoría.

1.4 Teorías de aprendizaje

Las teorías del aprendizaje han evolucionado significativamente a lo largo de la historia de la educación, reflejando los cambios en nuestra comprensión de cómo las personas adquieren y construyen el conocimiento. Dos teorías que han ganado prominencia en las últimas décadas son el constructivismo y el conectivismo, cada una ofreciendo perspectivas únicas sobre el proceso de aprendizaje.

1.4.1 Constructivismo

El constructivismo, desarrollado a partir de las ideas de Jean Piaget y Lev Vygotsky, postula que el aprendizaje es un proceso activo en el que los individuos construyen su comprensión del mundo a través de sus experiencias y reflexiones. Según Piaget (1976), el aprendizaje ocurre cuando los individuos asimilan nueva información en sus estructuras cognitivas existentes (esquemas) y acomodan estas estructuras para incorporar nuevas experiencias.

Vygotsky (1978) añadió una dimensión social al constructivismo, enfatizando la importancia de la interacción social en el aprendizaje. Su concepto de la "zona de desarrollo próximo" sugiere que el aprendizaje ocurre más eficazmente cuando los estudiantes trabajan en tareas que están ligeramente por encima de su nivel actual de competencia, con el apoyo de pares más capaces o adultos.

Al aplicar el constructivismo en la enseñanza de Contabilidad, los estudiantes no solo memorizarían procedimientos contables, sino que participarían activamente en la resolución de problemas prácticos. Por ejemplo, podrían analizar estados financieros reales, crear simulaciones de situaciones empresariales, o participar en proyectos de emprendimiento donde deban aplicar principios contables. Esta metodología no solo facilita la comprensión, sino que también desarrolla habilidades críticas, como el análisis financiero y la toma de decisiones informadas.

Los estudiantes pueden aprender de manera más efectiva cuando interactúan con compañeros que tienen un mayor dominio de los temas o cuando reciben guía de un docente. Esto fomenta un ambiente de aprendizaje donde el conocimiento se construye en comunidad, y los estudiantes pueden progresar más allá de lo que lograrían de manera individual. Así pues, la aplicación del constructivismo en Contabilidad General puede generar un impacto positivo al promover un aprendizaje activo, contextualizado y social. Los estudiantes no solo adquirirán conocimientos teóricos, sino que también desarrollarán competencias prácticas y habilidades interpersonales clave para su futuro profesional en el campo contable.

1.4.2 Conectivismo

El conectivismo, propuesto por George Siemens (2005) y Stephen Downes (2007), surge como una respuesta a la era digital. Esta teoría argumenta que el aprendizaje en la era de la información no solo ocurre internamente, sino también a través de conexiones con fuentes externas de información y conocimiento. Siemens (2005) afirma que "el aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados" (p. 7).

Aplicar el conectivismo en la enseñanza de Contabilidad General permite que los estudiantes vayan más allá del aula tradicional y utilicen recursos digitales y redes globales para adquirir y actualizar sus conocimientos. Por ejemplo, en lugar de depender únicamente de los libros de texto o clases magistrales, los estudiantes pueden acceder a bases de datos en línea, foros de discusión especializados, plataformas de contabilidad en la nube y redes sociales profesionales, como LinkedIn. De esta manera, el aprendizaje se convierte en un proceso continuo y adaptable, en el que el estudiante está constantemente conectado a nuevas fuentes de información que pueden reflejar los últimos cambios en normativas contables, estándares internacionales y mejores prácticas.

1.4.3 Relación del Constructivismo y el Conectivismo

En el contexto internacional, autores como Jonassen (1999) han aplicado principios constructivistas al diseño de entornos de aprendizaje, enfatizando la importancia de proporcionar experiencias auténticas y significativas. En cuanto al conectivismo, Downes (2012) ha explorado cómo las redes de aprendizaje pueden facilitar la creación y distribución de conocimiento en la era digital.

En Ecuador, la aplicación de estas teorías ha ganado terreno en las últimas décadas. Investigadores como Ortiz Granja (2015) han explorado la aplicación del constructivismo en el contexto educativo ecuatoriano, destacando su potencial para fomentar un aprendizaje más activo y significativo. En cuanto al conectivismo, autores como Vinuesa y Simbaña (2017) han investigado cómo las tecnologías digitales pueden facilitar nuevas formas de aprendizaje en red en las instituciones educativas ecuatorianas.

En Guayaquil, investigadores como Loor-Salmon et al. (2018) han estudiado la aplicación de principios constructivistas en la educación superior, encontrando que estos enfoques pueden mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes. En cuanto al conectivismo, trabajos como el de Molina-Soto (2019) han explorado cómo las redes sociales y otras tecnologías digitales pueden ser utilizadas para crear entornos de aprendizaje más conectados y colaborativos en las escuelas de la ciudad de Guayaquil. En el contexto específico de la asignatura de Contabilidad General, estas teorías ofrecen perspectivas valiosas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Desde una perspectiva constructivista, el aprendizaje de la contabilidad puede enfocarse en la construcción activa de significado por parte de los estudiantes, en lugar de la mera memorización de reglas y procedimientos. Por ejemplo, los estudiantes podrían trabajar en proyectos que requieran la aplicación de conceptos contables a situaciones del mundo real, construyendo así una comprensión más profunda y contextualizada.

El conectivismo, por su parte, puede aplicarse a la enseñanza de la contabilidad al reconocer que el conocimiento contable está distribuido en una red de fuentes, incluyendo expertos, bases de datos, software contable y comunidades de práctica. Los estudiantes pueden aprender a navegar y utilizar estas redes de conocimiento, desarrollando habilidades esenciales para la práctica contable en la era digital. La aplicación del constructivismo y conectivismo en la enseñanza de Contabilidad General ofrece mejoras significativas en el aprendizaje, pero también presenta desafíos. Se debe equilibrar la autonomía del estudiante con una orientación estructurada en esta disciplina técnica.

Además, las formas tradicionales de evaluación no capturan adecuadamente el aprendizaje propuesto por estas teorías, por lo que es necesario crear nuevos métodos evaluativos. El conectivismo plantea desafíos relacionados con la brecha digital y el acceso desigual a la tecnología. También, el rol del docente cambia a facilitador, requiriendo formación continua. Finalmente, es crucial desarrollar habilidades de pensamiento crítico para validar información confiable en contabilidad.

1.4.5 Proceso

El concepto de proceso es fundamental en la educación y se refiere a una serie de acciones o pasos que se llevan a cabo para lograr un objetivo específico. Según Díaz Barriga y Hernández Rojas (2002), un proceso educativo implica "una serie de acciones integradas que debe seguirse ordenadamente por el docente dentro del proceso educativo para el logro de un aprendizaje efectivo" (p. 140). En el contexto del aprendizaje, el proceso involucra la adquisición, asimilación y aplicación de conocimientos y habilidades. Kolb (1984) propone un modelo de aprendizaje experiencial que describe el aprendizaje como un proceso cíclico que involucra cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. El concepto de proceso es crucial en la educación, y su aplicación en la enseñanza de la Contabilidad es especialmente relevante. En este contexto, el proceso educativo implica no solo la adquisición de conocimientos técnicos, sino también la capacidad de aplicar esos conocimientos en situaciones prácticas, lo que es esencial en una disciplina como la contabilidad, donde el entendimiento teórico debe complementarse con la habilidad práctica para resolver problemas reales.

Sin embargo, la implementación de un enfoque basado en procesos en la enseñanza de la Contabilidad presenta desafíos. El ciclo de Kolb requiere una planificación cuidadosa por parte del docente para asegurar que todas las etapas del proceso de aprendizaje estén bien integradas en el plan de estudios. Además, se necesita tiempo y recursos para llevar a cabo actividades prácticas que permitan a los estudiantes pasar de la teoría a la experimentación activa. Por tanto, en un entorno educativo tradicional, donde a menudo se prioriza la memorización y el aprendizaje teórico, la transición hacia un modelo de aprendizaje basado en procesos requiere un cambio significativo tanto en la metodología de enseñanza como en la evaluación del aprendizaje. Es fundamental que los docentes en contabilidad reciban la formación necesaria para implementar

este enfoque de manera efectiva, promoviendo un aprendizaje más profundo y relevante para los estudiantes.

1.4.6 Enseñanza

Según Fenstermacher (1986), la enseñanza puede definirse como "un acto entre dos o más personas –una de las cuales sabe o es capaz de hacer más que la otra– comprometidas en una relación con el propósito de transmitir conocimiento o habilidades de una a otra" (p. 37). Entonces la enseñanza se convierte en un proceso intencional y sistemático que tiene como objetivo facilitar el aprendizaje. Shulman (1987) enfatiza la importancia del conocimiento pedagógico del contenido, que implica no solo el dominio de la materia, sino también la capacidad de transformar ese conocimiento en formas pedagógicamente poderosas y adaptadas a las diversas habilidades, antecedentes y contextualización de los estudiantes.

En el contexto de la enseñanza de Contabilidad, la visión de Fenstermacher sobre la enseñanza como un proceso intencional y sistemático es particularmente relevante, ya que el objetivo principal es transmitir conocimientos técnicos y habilidades prácticas de manera efectiva. Sin embargo, la idea de Shulman sobre el conocimiento pedagógico del contenido es clave para que esta transmisión sea realmente exitosa. En la enseñanza de Contabilidad, no basta con dominar la materia; los docentes deben ser capaces de adaptar y contextualizar el conocimiento contable de forma que sea accesible y relevante para estudiantes con diferentes niveles de habilidad y experiencias previas.

Por consiguiente, este enfoque subraya la necesidad de que los docentes no solo sean expertos en contabilidad, sino que también desarrollen habilidades pedagógicas que les permitan conectar el contenido teórico con aplicaciones prácticas, utilizando métodos que respondan a las necesidades individuales de sus estudiantes. Este es un desafío crucial en una disciplina que a menudo se percibe como técnica y rígida, pero que requiere flexibilidad pedagógica para facilitar un aprendizaje significativo y duradero.

1.4.7 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un fenómeno complejo que involucra la interacción dinámica entre docentes, estudiantes y contenidos educativos. Según Contreras (1990), este proceso se caracteriza por "la relación dialéctica entre la enseñanza y el aprendizaje, en el cual se produce una relación intersubjetiva entre docente y estudiante, mediada por el conocimiento" (p. 23).

Este proceso implica una serie de componentes interrelacionados que resultan imprescindibles en el proceso, incluyendo objetivos, contenidos, métodos, medios y evaluación. Zabala (2000) argumenta que el proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser entendido como un sistema complejo en el que todos estos elementos interactúan de manera dinámica.

En el contexto actual, el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha visto influenciado por las teorías constructivistas y socio-constructivistas. Estas perspectivas enfatizan el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento y la importancia de la interacción social en el aprendizaje (Vygotsky, 1978). Esto nos lleva a considerar que cada etapa del proceso es importante, debido a que se convierte en engranes que, al encajar correctamente entre sí, pueden dar fluidez y continuidad al aprendizaje.

1.4.8 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en Contabilidad

La enseñanza y el aprendizaje de la contabilidad presentan desafíos únicos debido a la naturaleza técnica y práctica de la disciplina. Según Apostolou et al. (2017), la educación contable debe equilibrar la transmisión de conocimientos técnicos con el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Tradicionalmente, la enseñanza de la contabilidad se ha basado en métodos expositivos y en la resolución de ejercicios prácticos. Sin embargo, en las últimas décadas, ha habido un creciente interés en la aplicación de metodologías activas y centradas en el estudiante en la educación contable.

Santana et al. (2021) sostienen que el uso de tecnologías educativas y metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje basado en juegos, puede mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en contabilidad. Estas metodologías permiten a los estudiantes aplicar conceptos contables en situaciones realistas y desarrollar habilidades prácticas. El aprendizaje basado en juegos, de manera particular, ofrece oportunidades interesantes para la educación contable. Carenys et al. (2017) realizaron un estudio sobre el uso de juegos de simulación en la enseñanza de contabilidad y encontraron que estos pueden mejorar la motivación, el compromiso y la comprensión de conceptos contables complejos por parte de los estudiantes.

1.4.9 Juegos

Los juegos han sido parte integral de la cultura humana desde tiempos inmemoriales. Huizinga (1938/1955) define el juego como "una actividad libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente

aceptadas" (p. 28). Esta definición resalta la naturaleza voluntaria y estructurada del juego que los individuos tienen de manera implícita. Esto nos lleva a reflexionar sobre la importancia y el impacto que puede generar los juegos en las emociones de las personas.

En el ámbito educativo, los juegos han ganado reconocimiento como herramientas poderosas para el aprendizaje. Piaget (1962) argumenta que el juego es esencial para el desarrollo cognitivo, permitiendo a los niños practicar y consolidar habilidades recién adquiridas. Además, el juego proporciona un contexto seguro para la exploración, la aplicación y el aprendizaje a través del ensayo y error. Ciertamente, es algo positivo el considerar el juego como estrategia de aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, también hay que establecer los parámetros, límites y alcance de los mismos. Aun así, no deja de ser una alternativa apropiada para crear un ambiente de aprendizaje que genere motivación en los estudiantes.

1.4 Metodologías Activas

Las metodologías activas son enfoques pedagógicos que sitúan al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, promoviendo su participación activa y su autonomía. Estas metodologías se basan en la premisa de que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes están involucrados activamente en la construcción de su propio conocimiento, en lugar de ser receptores pasivos de información. Las metodologías activas transforman la educación tradicional. El Aprendizaje Basado en Problemas y en Proyectos fomenta la aplicación práctica del conocimiento. El Aula Invertida optimiza el tiempo en clase. El Aprendizaje Cooperativo promueve la colaboración. La Gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos incrementan la motivación. Estas estrategias centradas en el estudiante favorecen un aprendizaje más significativo, desarrollando habilidades críticas y preparando a los alumnos para desafíos reales.

Autores internacionales como Bonwell y Eison (1991) han señalado que las metodologías activas promueven el pensamiento de orden superior y mejoran la retención de información. Por su parte, Prince (2004) ha destacado cómo estas metodologías pueden mejorar las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades interpersonales. En Ecuador, investigadores como Ortiz Granja (2015) han explorado la aplicación de metodologías activas en el contexto educativo nacional, destacando su potencial para fomentar un aprendizaje más significativo y contextualizado. En Guayaquil, estudios como el de Loor-Salmon et al. (2018) han examinado la implementación de metodologías activas en la educación superior, encontrando mejoras en la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

La relevancia de las metodologías activas en la educación, enfatizan su capacidad para colocar al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje. Estas metodologías, promueven una participación activa, autonomía, y la construcción de conocimiento, factores cruciales en la enseñanza de la Contabilidad. En una disciplina técnica y práctica como la contabilidad, el enfoque tradicional expositivo limita el desarrollo de habilidades críticas. Las metodologías activas, como la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos, pueden hacer que el aprendizaje sea más dinámico y relevante, mejorando la retención y motivación del estudiante. Esto sugiere que la adopción de metodologías activas puede transformar la enseñanza contable, facilitando un aprendizaje más profundo y contextualizado.

1.4.1 Aprendizaje Basado en Juegos

Prensky (2001) define el aprendizaje basado en juego (ABJ) como "la unión del contenido educativo y los juegos de computadora" (p. 145). Es decir, es una metodología educativa que integra elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando generar el interés en los estudiantes y lograr el aprendizaje. Sin embargo, esta definición se ha expandido para incluir juegos no digitales y a su vez tener experiencias gamificadas de distintos tipos y contextos. Aparece, la ludificación como una característica del uso de herramientas digitales para el aprendizaje desde una experiencia significativa para aprender jugando. Esto, si no se tiene una buena planificación y clara las metas que se quieren lograr afectando el aprendizaje, dando como resultado un tiempo perdido, es recomendable generar una secuencia didáctica.

Gee (2003) sostiene que los buenos videojuegos incorporan principios de aprendizaje que pueden ser aplicados en contextos educativos. Estos principios incluyen la retroalimentación inmediata, el aprendizaje situado y la resolución de problemas en contextos significativos. Esto principalmente es importante considerarlo, ya que, si no se tiene una estructura definida y bien enfocada la lúdica, y que estén alineados a los contenidos curriculares, no sería muy significativo su utilización. Es decir, por muy buena que sean las herramientas digitales, si no se enfocan y contextualizan, no se logrará bien aprovechado.

Es crucial alinear los objetivos de aprendizaje con los elementos del juego. Lamerar et al. (2021) enfatizan la importancia de mapear las habilidades y conocimientos específicos que se desean desarrollar con las mecánicas y dinámicas del juego. La evaluación del aprendizaje en el ABJ también requiere consideraciones especiales. Alonso-Fernández et al. (2019) proponen el uso de

analíticas de aprendizaje integradas en los juegos para proporcionar información detallada sobre el progreso y el desempeño de los estudiantes.

En cuanto a los beneficios del ABJ, una revisión sistemática realizada por Acquah y Katz (2020) encontró evidencia de mejoras en la motivación, el compromiso, y los resultados de aprendizaje en diversas disciplinas y niveles educativos. Sin embargo, también se han identificado desafíos en la implementación del ABJ. Hainey et al. (2016) señalan la necesidad de capacitación docente, recursos tecnológicos adecuados, y la alineación con los currículos existentes como áreas que requieren atención.

Además, es importante considerar las semejanzas y diferencias que existen entre estas dos metodologías activas como lo es el ABJ y la Gamificación:

Semejanzas. Ambas metodologías buscan incrementar la motivación de los estudiantes, Utilizan elementos lúdicos para hacer el aprendizaje más atractivo, promueven la participación activa del estudiante, pueden mejorar la retención de información y el desarrollo de habilidades, y ambas metodologías activas centradas en el estudiante.

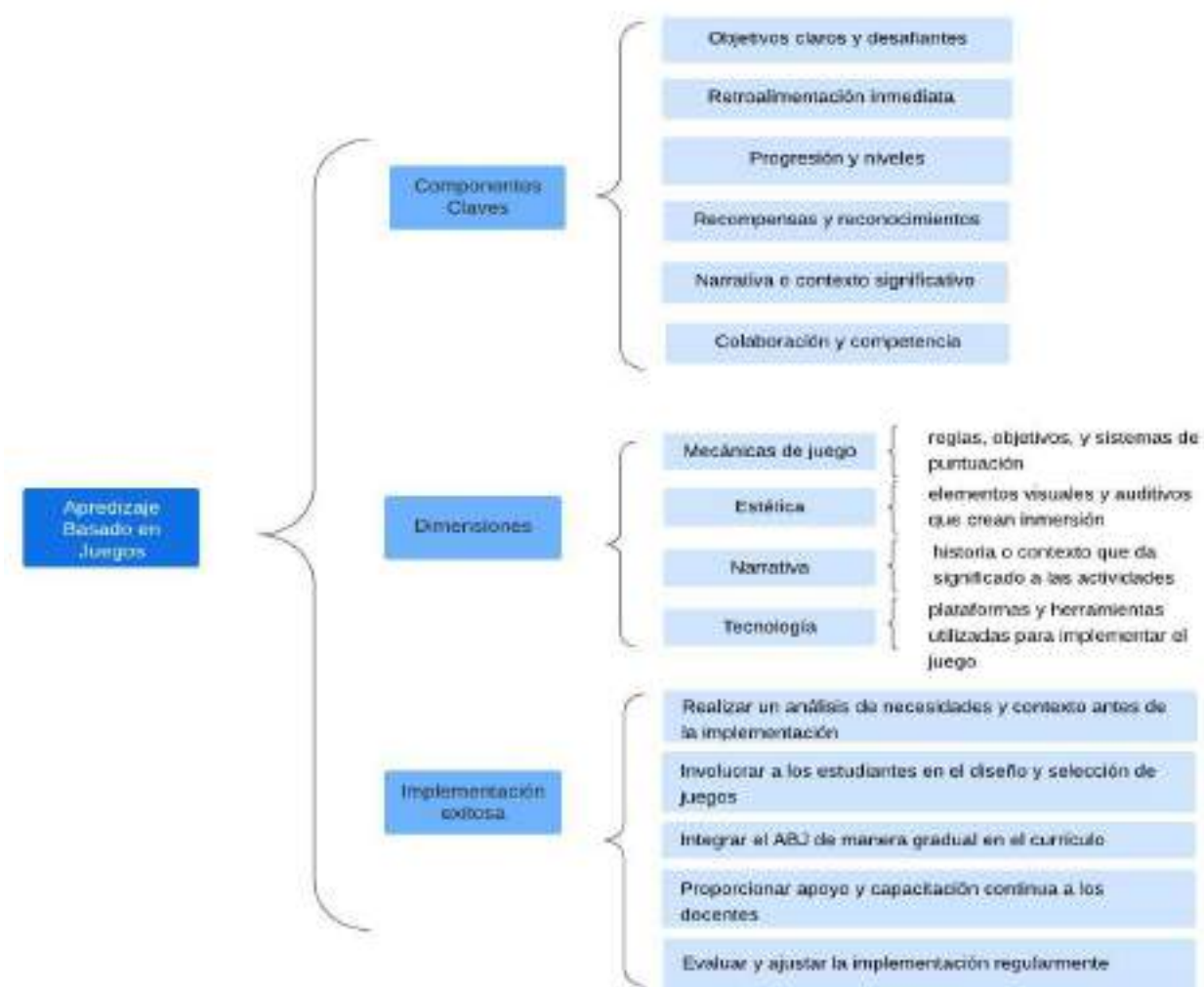
Diferencias. Con respecto al enfoque: El ABJ utiliza juegos completos con fines educativos, mientras que la gamificación aplica elementos de juego a contextos no lúdicos; Estructura: El ABJ suele tener una estructura más definida, mientras que la gamificación puede ser más flexible en su aplicación; Contenido: En el ABJ, el contenido educativo está integrado en el juego mismo. En la gamificación, el contenido existe independientemente y se le añaden elementos de juego; Duración: El ABJ puede dar experiencias más prolongadas, mientras que la gamificación puede aplicarse a actividades más cortas o incluso a todo un curso; Diseño: El aprendizaje basado en juegos requiere el diseño o adaptación de juegos completos, mientras que la gamificación puede implementarse añadiendo elementos como puntos, insignias o tablas de clasificación a actividades existentes.

El ABJ y la gamificación representan enfoques innovadores en la educación contable, cada uno con sus propias fortalezas. Mientras que el ABJ ofrece una inmersión más profunda en escenarios simulados de contabilidad, la gamificación permite una aplicación más versátil y gradual de elementos lúdicos en el currículo existente. La combinación estratégica de ambos enfoques podría proporcionar una experiencia de aprendizaje más completa y motivadora. Sin embargo, por factores de tiempo en la realización de este estudio no será posible aplicar ambas metodologías.

Según Dichev y Dicheva (2017), mencionan que los componentes clave del ABJ debe estar presentar los siguientes puntos como muestra el cuadro sinóptico; De la misma manera la implementación efectiva del ABJ requiere una cuidadosa planificación y diseño. A su vez, Plass et al. (2020) proponen un marco de diseño que incluye cuatro dimensiones principales que veremos a continuación; y finalmente para una implementación exitosa del ABJ, Romero-Rodríguez et al. (2019) realizan algunas recomendaciones en la siguiente ilustración:

Figura 1

Cuadro sinóptico de la metodología Aprendizaje Basado en Juego



Nota. Componentes claves, dimensiones e implementación exitosa del ABJ.

La implementación del ABJ en Contabilidad General podría hacer que conceptos abstractos sean más tangibles y comprensibles, aumentar la motivación de los estudiantes, proporcionar práctica

inmediata, frecuente, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones en contextos financieros. El ABJ ofrece un enfoque innovador y prometedor para mejorar la experiencia educativa. Sin embargo, su implementación efectiva requiere una cuidadosa planificación, diseño y evaluación continua, ya que, el objetivo final debe ser formar bachilleres contables que no solo dominen los conceptos y técnicas contables, sino que también sean capaces de aplicar este conocimiento de manera creativa y crítica en situaciones del mundo real. Al involucrar activamente a los estudiantes en su propio aprendizaje, esta metodología puede contribuir a desarrollar profesionales más adaptables, creativos y preparados para los desafíos de un campo en constante evolución.

1.5 Las TIC en la educación

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido en un elemento fundamental en la transformación de los procesos educativos a nivel global. Su integración en las aulas ha generado nuevas oportunidades para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, promoviendo un enfoque más interactivo, personalizado y centrado en el estudiante. En el ámbito internacional, numerosos autores han destacado la importancia de las TIC en la educación. Según Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo (2020), las TIC no solo facilitan el acceso a la información, sino que también promueven el desarrollo de habilidades digitales esenciales para el siglo XXI. Estos autores afirman que "la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje permite la creación de entornos más flexibles, interactivos y motivadores para los estudiantes" (p. 25). Esta perspectiva resalta cómo las tecnologías pueden enriquecer el ambiente educativo y fomentar un aprendizaje más activo y participativo.

Por su parte, Chávez-Barboza et al. (2021) señalan que las TIC han revolucionado la forma en que se accede, procesa y comparte el conocimiento en el ámbito educativo. Su investigación destaca que "el uso adecuado de las TIC en la educación puede potenciar el desarrollo de competencias digitales, el pensamiento crítico y la colaboración entre los estudiantes" (p. 138). Esta visión enfatiza el papel de las tecnologías como catalizadoras de habilidades cognitivas y sociales fundamentales para el éxito académico y profesional.

En el contexto ecuatoriano, la integración de las TIC en la educación ha sido objeto de estudio y análisis por parte de diversos investigadores. Peñaherrera León (2012) examina el proceso de implementación de las TIC en el sistema educativo en el Ecuador, destacando tanto los avances como los desafíos encontrados. El autor señala que "aunque se han realizado esfuerzos

significativos para incorporar las TIC en las escuelas ecuatorianas, aún persisten brechas en cuanto a infraestructura, formación docente y desarrollo de contenidos digitales" (p. 123). Esta observación subraya la necesidad de abordar de manera integral los diversos aspectos que influyen en la efectiva integración de las TIC en la educación.

Vinueza Morales y Simbaña Gallardo (2017) profundizan en el impacto de las TIC en la educación superior ecuatoriana. Su estudio revela que "el uso de plataformas virtuales y recursos digitales ha permitido una mayor flexibilidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje, facilitando el acceso a la educación y promoviendo la autonomía de los estudiantes" (p. 367). Esta perspectiva resalta cómo las TIC pueden contribuir a democratizar la educación y fomentar el aprendizaje autodirigido.

En el ámbito local de Guayaquil, varios investigadores han explorado la implementación y el impacto de las TIC en las instituciones educativas de la ciudad. Macías Espinales (2020) analiza el uso de herramientas tecnológicas en las escuelas de Guayaquil, destacando que "la integración de las TIC ha permitido innovar en las prácticas pedagógicas, promoviendo un aprendizaje más interactivo y significativo para los estudiantes de guayaquil" (p. 89). Esta observación subraya el potencial de las tecnologías para transformar la experiencia educativa a nivel local.

Por otro lado, Zambrano et al. (2019) examinan los desafíos y oportunidades que presenta la implementación de las TIC en las escuelas de Guayaquil. Los autores señalan que "aunque existe un creciente reconocimiento de la importancia de las TIC en la educación, aún se requiere mayor inversión en infraestructura tecnológica y formación docente para aprovechar plenamente su potencial" (p. 205). Esta perspectiva pone de manifiesto la necesidad de abordar las barreras existentes para una integración efectiva de las TIC en el contexto educativo local.

La integración de las TIC en la educación no está exenta de desafíos. Tanto a nivel internacional como en el contexto educativo en el Ecuador, los investigadores han identificado obstáculos comunes que deben ser abordados. Entre estos se incluyen la brecha digital, la resistencia al cambio por parte de algunos docentes, la falta de infraestructura adecuada y la necesidad de desarrollar competencias digitales tanto en estudiantes como en educadores.

Sin embargo, los beneficios potenciales de la integración de las TIC en la educación son significativos. Estos incluyen: La integración de las TIC en la educación ofrece múltiples beneficios: acceso ampliado a recursos educativos, personalización del aprendizaje, fomento de la colaboración, desarrollo de competencias digitales e innovación pedagógica. Estas herramientas

enriquecen el proceso educativo, adaptándose a necesidades individuales y promoviendo habilidades esenciales. Para maximizar su impacto, es crucial implementarlas de manera planificada, incluyendo formación docente, desarrollo de contenidos digitales de calidad y adaptación curricular.

Es así que la integración de las TIC en la educación representa una oportunidad significativa para transformar y mejorar los procesos educativos. Desde perspectivas internacionales hasta experiencias locales, los investigadores coinciden en el potencial de las tecnologías para enriquecer el aprendizaje, fomentar la innovación pedagógica y preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo digital. Sin embargo, es fundamental abordar esos desafíos existentes y asegurar una implementación equitativa y efectiva de las TIC en todos los niveles educativos. Solo así se podrá aprovechar plenamente el potencial de estas herramientas para crear entornos de aprendizaje más dinámicos, inclusivos y adaptados a las necesidades de la educación actual.

1.5.1 Las Herramientas digitales y la educación

Las herramientas digitales han revolucionado el panorama educativo, ofreciendo nuevas posibilidades para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el ámbito internacional, Moreno-Guerrero et al. (2020) señalan que "las herramientas digitales no solo facilitan el acceso a la información, sino que también promueven la interactividad, la colaboración y la personalización del aprendizaje" (p. 3). Esta perspectiva resalta cómo las tecnologías digitales están transformando la dinámica educativa, permitiendo experiencias de aprendizaje más participativas y adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes.

En el contexto ecuatoriano, Vinuesa y Simbaña (2017) exploran el impacto de las herramientas digitales en la educación superior. Los autores afirman que "la integración de plataformas virtuales y recursos digitales ha permitido flexibilizar los procesos educativos, facilitando el acceso a la formación y promoviendo el desarrollo de competencias digitales esenciales para el siglo XXI" (p. 360). Esta observación subraya la importancia de las herramientas digitales en la preparación de los estudiantes para los desafíos del mundo contemporáneo.

A nivel local en Guayaquil, Macías Espinales (2020) analiza el uso de herramientas digitales en las escuelas de la ciudad. El autor destaca que "la implementación de recursos tecnológicos ha permitido innovar en las prácticas pedagógicas, fomentando un aprendizaje más interactivo y significativo para los estudiantes en la ciudad de guayaquil" (p. 92). Esta perspectiva local resalta

el potencial de las herramientas digitales para transformar la experiencia educativa en el contexto específico de Guayaquil.

Las herramientas digitales han revolucionado la educación al promover la interactividad, colaboración y personalización del aprendizaje, aspectos que son fundamentales para una disciplina técnica como la Contabilidad. En el contexto educativo de esta asignatura, la integración de tecnologías digitales, como plataformas virtuales y recursos interactivos, puede transformar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, al mismo tiempo se convierte en un desafío para aquellos docentes que no están familiarizados, que no utilizan y que no han integrado la tecnología en el aula en su proceso de enseñanza.

1.5.2 Vinculación de las herramientas digitales en la enseñanza – aprendizaje

La vinculación de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha sido objeto de estudio por numerosos investigadores a nivel internacional, nacional y local. Esta integración tecnológica ha demostrado tener un impacto significativo en la forma en que se imparte y se asimila el conocimiento, incluyendo en áreas específicas como la Contabilidad General. A nivel internacional, Blasco et al. (2019) señalan que "la incorporación de herramientas digitales en el aula permite una mayor interactividad y participación de los estudiantes, facilitando la comprensión de conceptos complejos y fomentando el desarrollo de habilidades digitales esenciales" (p. 215). Esta perspectiva resalta cómo la tecnología puede transformar la dinámica del aula, haciendo el aprendizaje más atractivo y efectivo.

En el contexto ecuatoriano, Vinuesa y Simbaña (2017) afirman que "la integración de recursos digitales en la educación superior ecuatoriana ha permitido flexibilizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la autonomía del estudiante y facilitando el acceso a una amplia gama de recursos educativos" (p. 362). Esta observación subraya el potencial de las herramientas digitales para democratizar el acceso al conocimiento y fomentar el aprendizaje autodirigido. A nivel local en Guayaquil, Macías Espinales (2020) destaca que "el uso de herramientas digitales en las aulas guayaquileñas ha permitido innovar en las prácticas pedagógicas, ofreciendo nuevas formas de presentar y trabajar con el contenido académico" (p. 94). Esta perspectiva local enfatiza cómo la tecnología está transformando la experiencia educativa en la ciudad.

En cuanto a la aplicación específica de herramientas digitales en la enseñanza de Contabilidad General, varios estudios han demostrado su potencial para mejorar la comprensión y el rendimiento de los estudiantes. Paz Valverde (2017), en su investigación realizada en Ecuador,

señala que "la implementación de software contable y simuladores en la enseñanza de Contabilidad permite a los estudiantes aplicar los conceptos teóricos en situaciones prácticas, mejorando su comprensión de los procesos contables" (p. 78). A nivel internacional, Apostolou et al. (2019) afirman que "el uso de herramientas digitales en la educación contable, como los sistemas de gestión de aprendizaje y las aplicaciones de análisis de datos, prepara mejor a los estudiantes para las demandas del mundo laboral actual" (p. 33). Esta perspectiva resalta la importancia de integrar la tecnología en la enseñanza de la Contabilidad para desarrollar habilidades relevantes para la práctica profesional.

En Guayaquil, aunque la investigación específica sobre el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Contabilidad es limitada, estudios como el de Zambrano et al. (2019) sugieren que "la incorporación de tecnologías educativas en las carreras de negocios y contabilidad en las universidades guayaquileñas ha mejorado la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes" (p. 212). Sin embargo, es importante reconocer que la implementación efectiva de herramientas digitales en la enseñanza de Contabilidad también presenta desafíos, como la necesidad de formación continua para los docentes, la inversión en infraestructura tecnológica y la adaptación de los currículos.

De esa manera, la vinculación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en la asignatura de Contabilidad General, ofrece oportunidades significativas para mejorar la calidad educativa. La evidencia encontrada sugiere que estas herramientas pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje, mejorar la comprensión de conceptos contables y preparar mejor a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral contemporáneo. Esto representa una verdadera oportunidad para los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre con respecto a su aprendizaje de la asignatura de Contabilidad.

1.5.3. Educaplay

Educaplay es una plataforma en línea que permite a educadores y estudiantes crear y compartir actividades educativas multimedia. Según Gómez-García et al. (2020), "Educaplay se destaca por su interfaz intuitiva y su variedad de tipos de actividades, que incluyen crucigramas, sopas de letras, quiz, mapas interactivos y presentaciones, entre otros" (p. 45). Esta versatilidad hace de Educaplay una herramienta valiosa para adaptar el contenido educativo a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades pedagógicas.

El impacto de Educaplay en la educación ha sido significativo. A nivel internacional, Moreno-Guerrero et al. (2021) señalan que "el uso de Educaplay ha demostrado mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, fomentando un aprendizaje más activo y participativo" (p. 312). Esta observación resalta cómo la gamificación y la interactividad proporcionadas por Educaplay pueden transformar la experiencia educativa.

En el contexto educativo en el Ecuador, Vinueza y Simbaña (2017) afirman que "la implementación de plataformas como Educaplay en las aulas de las instituciones educativas del Ecuador, ha permitido a los docentes diversificar sus estrategias de enseñanza y evaluar el progreso de los estudiantes de manera más dinámica" (p. 364). Esta perspectiva local subraya el potencial de Educaplay para innovar en las prácticas pedagógicas en Ecuador.

En cuanto a la contribución de Educaplay en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Contabilidad General, aunque la investigación específica es limitada, algunos estudios sugieren su potencial. Por ejemplo, Paz Valverde (2019) señala que "el uso de actividades interactivas creadas en Educaplay puede ayudar a los estudiantes de contabilidad a reforzar conceptos clave y practicar habilidades numéricas de manera más atractiva" (p. 82). Esto sugiere que Educaplay podría ser una herramienta valiosa para hacer más accesibles e interesantes los conceptos contables.

1.5.4 Wordwall

WordWall es una plataforma que permite crear actividades interactivas y juegos educativos personalizables. Según Blasco et al. (2019), "WordWall se distingue por su facilidad de uso y la variedad de plantillas disponibles para crear actividades como cuestionarios, emparejamientos, ruedas aleatorias y más" (p. 217). Esta flexibilidad hace de WordWall una herramienta versátil para adaptar el contenido a diferentes niveles y objetivos de aprendizaje.

El impacto de WordWall en la educación ha sido notable. A nivel internacional, Hwang et al. (2020) afirman que "el uso de WordWall ha demostrado aumentar la participación de los estudiantes y mejorar la retención de información, especialmente en áreas que requieren memorización y práctica repetida" (p. 89). Esta observación destaca cómo WordWall puede facilitar el aprendizaje de conceptos que tradicionalmente pueden resultar tediosos o complejos.

En Ecuador, aunque la investigación específica sobre WordWall es limitada, estudios más generales sobre el uso de herramientas digitales en la educación sugieren su potencial. Por ejemplo, Macías Espinales (2020) señala que "la incorporación de plataformas interactivas como WordWall en las aulas de instituciones educativas en Guayaquil, ha permitido a los docentes crear

experiencias de aprendizaje más dinámicas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes" (p. 96). Esta perspectiva local resalta el potencial de WordWall para transformar la dinámica del aula en la educación en el Ecuador.

En cuanto a la contribución de WordWall en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Contabilidad General, aunque la investigación específica es escasa, se pueden inferir algunas aplicaciones potenciales. Por ejemplo, WordWall podría utilizarse para crear juegos de clasificación de cuentas contables, cuestionarios sobre principios contables, o actividades de emparejamiento para relacionar conceptos financieros. Estas aplicaciones podrían hacer más atractivo y comprensible el aprendizaje de la contabilidad, especialmente para estudiantes que encuentran desafiantes los métodos tradicionales de enseñanza.

La integración de herramientas como Educaplay y WordWall en la enseñanza de Contabilidad General ofrece varias ventajas potenciales:

- Gamificación del aprendizaje: Estas plataformas permiten transformar conceptos contables complejos en actividades lúdicas, aumentando la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- Personalización del aprendizaje: Los docentes pueden crear actividades adaptadas a diferentes niveles de conocimiento y estilos de aprendizaje.
- Práctica interactiva: Los estudiantes pueden reforzar sus conocimientos a través de ejercicios interactivos, recibiendo retroalimentación inmediata.
- Evaluación formativa: Estas herramientas facilitan la evaluación continua del progreso de los estudiantes, permitiendo a los docentes identificar áreas de mejora.
- Accesibilidad: Al ser plataformas en línea, los estudiantes pueden acceder a los recursos en cualquier momento y lugar, fomentando el aprendizaje autónomo y adaptado al ritmo del estudiante.

Sin embargo, es importante reconocer que la implementación efectiva de estas herramientas también presenta desafíos. Estos incluyen la necesidad de formación docente en el uso de estas plataformas, la inversión en infraestructura tecnológica, y la adaptación de los currículos para integrar efectivamente estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así es como se podría concluir en que Educaplay y WordWall representan herramientas innovadoras con un potencial significativo para transformar la enseñanza de la Contabilidad General. Estas plataformas ofrecen oportunidades para hacer más atractivo y accesible el

aprendizaje de conceptos contables, fomentando la participación activa de los estudiantes y facilitando la personalización del proceso educativo. Aunque la investigación específica sobre su aplicación en la enseñanza de contabilidad es limitada, especialmente en la educación en el Ecuador, las evidencias generales sobre su impacto en la educación sugieren que podrían ser recursos valiosos para innovar en la enseñanza de esta disciplina.

1.6 Rol docente

El rol del docente en la enseñanza de Contabilidad General ha estado históricamente anclado en métodos tradicionalistas. Estos métodos, caracterizados por clases magistrales, ejercicios repetitivos y evaluaciones estandarizadas, han sido la norma durante décadas. Como señala Paz Valverde (2019), "muchos docentes de contabilidad en Ecuador siguen apegados a métodos de enseñanza que priorizan la memorización sobre la comprensión profunda y la aplicación práctica de los conceptos contables" (p. 77). Esta realidad refleja un desafío significativo en la actualización de las prácticas pedagógicas en el campo de la contabilidad.

Sin embargo, el panorama educativo está cambiando rápidamente en los últimos años, y los docentes de contabilidad se enfrentan al reto de adaptar sus métodos de enseñanza a las demandas de una educación actual y donde el uso de herramientas digitales es imperante. La implementación del aprendizaje basado en juegos representa un cambio paradigmático en este sentido. Según Moreno-Guerrero et al. (2021), "la integración de elementos lúdicos en la enseñanza de la contabilidad no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también mejora la retención y aplicación de conceptos complejos" (p. 314). Este enfoque requiere que los docentes asuman un nuevo rol como facilitadores del aprendizaje, diseñadores de experiencias educativas interactivas y guías en el proceso de descubrimiento y aplicación del conocimiento contable.

El desafío para los docentes de contabilidad radica no solo en dominar nuevas herramientas tecnológicas como Educaplay o WordWall, sino también en repensar fundamentalmente su aproximación a la enseñanza. Esto implica un cambio de mentalidad, pasando de ser transmisores de información a arquitectos de experiencias de aprendizaje significativas. Como afirman Vinueza y Simbaña (2017), "los docentes universitarios ecuatorianos deben desarrollar competencias digitales y pedagógicas que les permitan integrar efectivamente las TIC en su práctica docente" (p. 363). Este proceso de adaptación requiere formación continua, apertura al cambio y una disposición para experimentar con nuevos métodos de enseñanza.

Además, los docentes de contabilidad deben aprender a equilibrar la rigurosidad académica con la flexibilidad y creatividad que demanda el aprendizaje basado en juegos. Esto puede ser particularmente desafiante en una disciplina como la contabilidad, donde la precisión y el cumplimiento de normas son cruciales. Sin embargo, como sugiere Macías Espinales (2020), "la gamificación en la enseñanza de la contabilidad puede fomentar habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, que son esenciales en la práctica profesional contable" (p. 98).

1.7 Rol del Estudiante

El rol del estudiante también está experimentando una transformación significativa. Tradicionalmente, los estudiantes de contabilidad han sido receptores pasivos de información, acostumbrados a memorizar reglas y procedimientos contables sin necesariamente comprender su aplicación en contextos reales. Esta pasividad ha sido reforzada por métodos de enseñanza que priorizan la transmisión unidireccional de conocimientos.

Sin embargo, la implementación del aprendizaje basado en juegos y otras metodologías activas está redefiniendo el papel del estudiante en el proceso de aprendizaje de la contabilidad. Según Blasco et al. (2019), "los estudiantes que participan en actividades de aprendizaje gamificadas muestran mayor autonomía, compromiso y capacidad para aplicar conceptos teóricos en situaciones prácticas" (p. 220). Este nuevo enfoque requiere que los estudiantes asuman un rol más activo y responsable en su propio aprendizaje.

El desafío para los estudiantes radica en adaptarse a este nuevo paradigma educativo. Deben desarrollar habilidades de autoaprendizaje, pensamiento crítico y resolución de problemas que van más allá de la simple memorización de conceptos contables. Como señalan Hwang et al. (2020), "los estudiantes que participan en actividades de aprendizaje interactivas y gamificadas desarrollan una comprensión más profunda y duradera de los conceptos contables" (p. 91). Esto implica un cambio en la mentalidad de los estudiantes, pasando de ser consumidores pasivos de información a creadores activos de conocimiento.

Además, los estudiantes deben aprender a navegar en un entorno de aprendizaje más dinámico y tecnológico. El uso de herramientas como Educaplay y WordWall requiere que los estudiantes desarrollen competencias digitales junto con sus habilidades contables. Esto puede representar un desafío adicional, especialmente para aquellos estudiantes que no están familiarizados con estas tecnologías o que tienen acceso limitado a recursos digitales.

Sin embargo, este nuevo enfoque también ofrece oportunidades significativas para los estudiantes. La gamificación y las metodologías activas pueden hacer que el aprendizaje de la contabilidad sea más atractivo y relevante. Como afirma Paz Valverde (2019), "los estudiantes que participan en actividades de aprendizaje gamificadas en contabilidad muestran mayor motivación y compromiso con la asignatura" (p. 84). Esto puede traducirse en una mejor comprensión de los conceptos contables y una mayor capacidad para aplicarlos en situaciones del mundo real.

Este cambio de paradigma no está exento de desafíos. Los docentes deben superar la resistencia al cambio, adquirir nuevas competencias tecnológicas y pedagógicas, deben aprender a equilibrar la rigurosidad académica con la flexibilidad que demanda el aprendizaje basado en juegos. Los estudiantes, por su parte, deben adaptarse a un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo, desarrollar habilidades de autoaprendizaje y superar la pasividad fomentada por los métodos tradicionales de enseñanza. Así mismo, los beneficios potenciales de esta transformación son significativos. Un enfoque más interactivo y centrado en el estudiante puede hacer que el aprendizaje de la contabilidad sea más atractivo, relevante y efectivo. Puede fomentar una comprensión más profunda de los conceptos contables, mejorar la retención de conocimientos y desarrollar habilidades cruciales para la práctica profesional en el campo de la contabilidad.

Para que esta transición sea exitosa, es crucial que tanto docentes como estudiantes estén abiertos al cambio y dispuestos a asumir nuevos roles en el proceso de enseñanza-aprendizaje. También es fundamental que las instituciones educativas proporcionen el apoyo necesario en términos de formación, recursos tecnológicos y adaptación curricular. Solo así podremos aprovechar plenamente el potencial de enfoques innovadores como el aprendizaje basado en juegos para mejorar la calidad de la educación contable y preparar mejor a los estudiantes para los desafíos del mundo profesional contemporáneo.

Por estas teorías que fundamente el proceso de enseñanza aprendizaje que se quiere implementar en la indagación, que busca la implementación del aprendizaje basado en juegos, donde se debe buscar siempre el aprendizaje de los estudiantes. Por ello, esta investigación abre a la posibilidad de generar un marco metodológico que permita demostrar el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se considerará las metodologías que se utilizarán para realizar el diagnóstico actual de la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato, a través del enfoque que se emplea, su alcance, el tipo de investigación, también aquellos instrumentos que se usarán para la recolección de la información y posterior a eso se analizará los resultados.

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

Para comprender de manera clara el diagnóstico de la investigación, es importante que podamos definir algunos conceptos que servirán de ayuda para la operacionalización de las variables que se plantearán. Siendo estos los elementos clave en toda investigación, por ello, se deben definir teórica y metodológicamente las variables independientes y dependientes, estableciendo su relación con el problema investigado y los indicadores que permitirán medir los resultados.

2.1.1. Variables

Las variables en investigación educativa son características o atributos que pueden cambiar y son susceptibles de medición u observación. Representan conceptos de interés en el estudio educativo que pueden adoptar diferentes valores (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Por ello, es tan importante que se considere las variables que se intentarán observar su comportamiento actual en el proceso de enseñanza aprendizaje de Contabilidad, para poder realizar la intervención de metodologías nuevas de enseñanza y en lo posterior ver los resultados de su modificación en esta investigación educativa.

2.1.2. Variable Independiente

Es la variable que se manipula o se elige para determinar su relación con el fenómeno observado. En educación, puede ser una intervención pedagógica, un método de enseñanza o cualquier factor que se considere puede influir en los resultados educativos (McMillan y Schumacher, 2005). Es así, como se determina la variable independiente de esta investigación como “Las herramientas digitales (Educaplay y Wordwall)”. Sería como imaginar que se está explorando un nuevo territorio en la educación de esta institución, donde la variable independiente -el aprendizaje basado en juegos- es como una llave que abrirá puertas que aún no se han conocido y que posteriormente se desea descubrir.

2.1.3. Variables Dependientes

Son aquellas que se modifican como resultado de la manipulación de la variable independiente. En el contexto educativo, suelen ser los resultados o efectos que se quieren estudiar, como el

rendimiento académico o la motivación de los estudiantes (Kerlinger y Lee, 2002). Debido a la falta de comprensión de contabilidad general y el bajo rendimiento académico de los estudiantes, se estable la variable dependiente de esta investigación educativa como “el impacto de la metodología en la motivación y el aprendizaje (ABJ)”. Aquí se insertará la llave del ABJ en la cerradura de la enseñanza tradicional de Contabilidad, y observaremos cómo se transforma la variable dependiente.

2.1.4. Indicadores

Son manifestaciones observables y medibles de las variables de estudio. Proporcionan evidencia concreta sobre los conceptos que se están investigando y permiten operacionalizar las variables para su medición (Martínez Mediano, 2004). Los indicadores serán nuestros "ojos y oídos" en esta investigación. Por ejemplo, al medir el rendimiento académico, no solo se considerará calificaciones finales, sino también cómo los estudiantes elaboran documentos comerciales o interpretan estados financieros. Estos indicadores nos darán pistas sobre cómo el aprendizaje basado en juegos está influyendo en las habilidades prácticas y el pensamiento crítico de los estudiantes.

2.1.5. Instrumentos de recolección de información

Son las herramientas que se utilizan para recoger y registrar los datos de la investigación. Pueden incluir cuestionarios, entrevistas, pruebas estandarizadas, guías de observación, entre otros (Bisquerra, 2004). Para recoger la información de esta investigación, se utilizará una variedad de instrumentos. Los cuestionarios se utilizarán para conocer algunas percepciones de los estudiantes y también de los docentes. Las pruebas de conocimiento pre implementación del ABP se utilizarán para tener una idea de cómo se encuentran los estudiantes en cuanto a sus conocimientos actuales de la asignatura. Las entrevistas se realizarán para conocer las apreciaciones, impresiones y opiniones de los estudiantes con respecto a la asignatura y su aprendizaje. Cada instrumento ayudará a capturar una pieza del rompecabezas de cómo el aprendizaje basado en juegos está transformando la experiencia educativa en contabilidad.

A continuación, se presentará la operacionalización de las variables de esta investigación.

2.2. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización de la Variable Independiente: Las Herramientas digitales (Educaplay y Wordwall)

Variable Independiente	Definición	Dimensión	Indicadores	Instrumento
Las Herramientas digitales (Educaplay y Wordwall)	Es el conjunto de recursos tecnológicos diseñados para interactuar con el entorno digital, facilitando la creación, manipulación, intercambio y optimización de información mediante interfaces y procesos automatizados que amplían las capacidades humanas en la resolución de problemas, la comunicación y la ejecución de tareas, en contextos personales, educativos, y profesionales.	Diseño lúdico-pedagógico:	Alineación de objetivos de aprendizaje con mecánicas de juego	Observación
			Nivel de interactividad y retroalimentación inmediata	Observación
		Integración tecnológica:	Variedad de herramientas digitales utilizadas	Encuesta
			Accesibilidad y facilidad de uso de las plataformas	Encuesta
		Motivación y compromiso:	Tiempo dedicado a las actividades lúdicas.	Observación
			Percepción de disfrute y satisfacción de los estudiantes	Entrevista
		Contextualización del aprendizaje:	Relevancia de los escenarios de juego para el contenido educativo:	Encuesta

Tabla 2

Operacionalización de la Variable Dependiente

Variable dependiente	Definición	Dimensión	Indicadores	Instrumento
La Motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje (ABJ)	Es el impulso interno y externo que dinamiza la conexión emocional y cognitiva de los estudiantes con los contenidos educativos, transformando el aprendizaje en una experiencia significativa y personalizada que potencia el desarrollo integral del individuo al alinearse con sus intereses, valores y metas personales, más allá de la simple adquisición de conocimientos.	Adquisición de conocimientos	Nivel de comprensión de conceptos clave.	Pretest Postest
			Retención a largo plazo de la información aprendida	Pretest Postest
		Desarrollo de habilidades	Mejora en la resolución de problemas específicos de la asignatura.	Observación
		Autonomía y autorregulación del aprendizaje:	Grado de reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje	Entrevista
		Interacción y dinámica de clase	Grado de adaptación a diferentes metodologías de enseñanza.	Observación
		Evaluación y retroalimentación	Diversidad de métodos de evaluación utilizados	Encuesta
			Frecuencia y calidad de la retroalimentación proporcionada	Encuesta

2.3. Enfoque de la Investigación

Esta investigación adopta un enfoque mixto, es decir, que se utilizarán métodos cuantitativos y cualitativos para la obtención de información pertinente que servirá para el análisis del estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de Contabilidad General. En los métodos cuantitativos se utilizarán encuestas, y pruebas diagnósticas. Por otro lado, en el método cualitativa se utilizará entrevista a los estudiantes para recabar las apreciaciones más explícitas de sus experiencias actuales de su aprendizaje.

2.4 Alcance de la investigación

La presente investigación tiene un alcance descriptivo, enfocándose en la implementación del aprendizaje basado en juegos mediante el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Contabilidad General. Este tipo de alcance, como señalan Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), "busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población" (p. 108). En este contexto, esta investigación se propone describir detalladamente cómo el aprendizaje basado en juegos influye en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de segundo año de bachillerato en la Unidad Educativa Nueve de Octubre. Para lograr este objetivo, se emplearán diversos instrumentos de recolección de datos que permitirán obtener una visión holística del fenómeno estudiado.

2.5 Declaración y justificación del tipo de investigación

Esta investigación se llevará a cabo de tipo de campo y de tipo transversal. La elección de una investigación de campo se justifica porque el estudio requiere recolectar información directamente de los estudiantes en su entorno natural, es decir, en el contexto educativo en el que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque permite obtener datos precisos y específicos sobre las percepciones, conocimientos y motivaciones de los estudiantes en relación con la asignatura de Contabilidad General.

Además, la investigación será transversal porque se pretende capturar una visión instantánea del estado actual de los estudiantes. Se realizará una única recolección de datos en un momento determinado del ciclo escolar para evaluar el conocimiento, y la motivación de los estudiantes antes y después de la implementación del aprendizaje basado en juegos. La transversalidad es adecuada para este estudio, ya que se busca evaluar el efecto inmediato de la intervención en un trimestre escolar en el periodo lectivo 2024-2025.

2.6. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Descriptivo

El alcance descriptivo de esta investigación permitirá no solo caracterizar el proceso de implementación del aprendizaje basado en juegos en la asignatura de Contabilidad, sino también identificar patrones, tendencias y relaciones entre las variables estudiadas. Podremos describir cómo los estudiantes interactúan con los juegos educativos, cómo estos influyen en su motivación y rendimiento académico, y qué aspectos de esta metodología resultan más efectivos en el contexto específico de la Unidad Educativa Nueve de Octubre.

Además, este enfoque descriptivo nos permitirá sentar las bases para futuras investigaciones de carácter explicativo o correlacional. Como indican Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), "los estudios descriptivos son útiles para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación" (p. 108).

2.7. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Para esta investigación se utilizarán cuestionarios estandarizados para medir la satisfacción que tienen los estudiantes con respecto a la enseñanza de Contabilidad General, también la motivación que tienen en su aprendizaje. Así mismo se realizará una prueba diagnóstica diseñada por los docentes investigadores, con la finalidad de visualizar el grado de consolidación de conocimiento que tienen los estudiantes. Adicionalmente, se elaborará una guía de entrevista a ciertos estudiantes para las sesiones cualitativas, de tal manera que por medio de este instrumento se obtenga información más detallada del proceso de enseñanza aprendizajes, y de otros factores que son importantes y de mucha relevancia, como el uso de las herramientas digitales de los estudiantes en su educación y demás. Así mismo, se utilizará guías de observación para verificar el cumplimiento de la interacción entre estudiantes y docentes, el uso de recursos en el aula.

2.7.1. El cuestionario

Como primer instrumento, se utilizará para recopilar información sobre las percepciones, actitudes, experiencias y satisfacciones de los estudiantes con respecto al aprendizaje basado en juegos y la asignatura de Contabilidad. Según Arias (2012), "la encuesta por muestreo o simplemente encuesta es una estrategia (oral o escrita) cuyo propósito es obtener información acerca de un grupo o muestra de individuos" (p. 32). Este instrumento nos permitirá obtener diagnóstico inicial sobre la motivación de los estudiantes, su nivel de compromiso con la asignatura y sus opiniones sobre la efectividad de su aprendizaje.

2.7.1.1 Pretest. Por otra parte, se empleará una prueba diagnóstica para evaluar el nivel de conocimientos y habilidades contables de los estudiantes antes de la implementación del aprendizaje basado en juegos. Como afirman Castillo Arredondo y Cabrerizo Diago (2010), "la evaluación diagnóstica tiene como finalidad determinar el grado de preparación del alumno antes de enfrentarse con una unidad de aprendizaje" (p. 121). Esta prueba nos proporcionará datos cuantitativos sobre el rendimiento académico actual de los estudiantes y nos permitirá medir el impacto de la nueva metodología en su aprendizaje. Por tal razón, luego de la implementación del ABJ en la asignatura de Contabilidad, se aplicará una prueba final para medir por medio de los resultados, aquellas variaciones que tuvieron los estudiantes con respecto al logro de las competencias y en su motivación en el aprendizaje (Ver anexo 1).

2.7.1.2 Postest. Luego de haber realizado la implementación de la metodología del ABJ en Contabilidad, se realizará una prueba a los estudiantes, para conocer cuál ha sido la variación y los cambios que han tenido en la motivación y en su aprendizaje en la asignatura de Contabilidad (Ver anexo 6).

2.7.1.3 Encuesta de satisfacción final. Este cuestionario se aplicará a los estudiantes luego de la implementación de la propuesta, con la finalidad de conocer sus apreciaciones posteriores a la ejecución del ABJ en la asignatura de Contabilidad (Ver anexo 7).

2.7.2. Guía de entrevista

Como tercer instrumento, se utilizará para obtener información más detallada y cualitativa sobre las experiencias y percepciones tanto de los estudiantes como de los docentes. Kvale (2011) define la entrevista como "una conversación que tiene una estructura y un propósito determinados, por una parte: el entrevistador" (p. 30). A través de entrevistas semiestructuradas, podremos explorar en profundidad las opiniones de los estudiantes y docentes sobre la efectividad del aprendizaje basado en juegos, los desafíos enfrentados y las sugerencias para mejorar su implementación (Ver anexo 2).

2.7.3. La observación

Nos permitirá recoger datos directamente del contexto educativo. Según Rekalde et al. (2014), "la observación es una técnica de recolección de datos que permite registrar, de una forma metódica y sistemática, el comportamiento de un individuo o grupo de individuos" (p. 207). Mediante la observación directa de las clases, podremos analizar la dinámica de la implementación del aprendizaje basado en juegos, la participación de los estudiantes y la interacción entre docentes y

alumnos (Ver anexo 3). Como señalan Okuda Benavides y Gómez-Restrepo (2005), "la triangulación se refiere al uso de varios métodos (tanto cuantitativos como cualitativos), de fuentes de datos, de teorías, de investigadores o de ambientes en el estudio de un fenómeno" (p. 119). Por lo tanto, La combinación de estos tres instrumentos nos permitirá triangular la información obtenida, proporcionando una descripción clara y detallada del fenómeno estudiado.

2.7.4 Validación de los instrumentos

La validación de los instrumentos empleados en este estudio fue realizada por tres destacados expertos en el campo educativo: el MSc. Jonathan Muñoz Carriel, el MSc. David Bueno Zuñiga y el MSc. Ronald Barrera Ochoa. Estos evaluadores, poseedores de títulos de maestría en educación, llevaron a cabo un minucioso examen de los instrumentos diagnósticos, considerando ocho criterios fundamentales que abarcan los siguientes: validez de contenido, validez de constructo, validez de criterio, confiabilidad, claridad, relevancia, viabilidad y objetividad. Para su evaluación, implementaron una escala de puntuación que oscilaba entre 1 (insuficiente) y 5 (excelente), con gradaciones intermedias para calificaciones de regular (2), bueno (3) y muy bueno (4). Este riguroso proceso de validación garantizó la solidez y pertinencia de los instrumentos utilizados en la investigación (Ver anexo 9).

2.8 Delimitación de la población y la muestra.

2.8.1 Población

La población en investigación se define como el grupo completo de individuos o elementos que comparten características específicas y son objeto de estudio. Es el universo total del cual se extraerá una muestra (Leedy & Ormrod, 2019). Es así, como en la tabla 1 se muestra la población total de la Unidad Educativa Nueve de Octubre, que es donde se realiza esta investigación y se presenta a continuación:

Tabla 3

Población de la Unidad Educativa Nueve de Octubre

Descripción	Cantidad
Estudiantes	1358
Profesores	47
Administrativos	2
Servicios Generales	1
Total	1408

Nota. Población a la que se utilizará en la investigación

2.8.2. Muestra

Muestra no probabilística

Los criterios que se han considerado para la selección de la muestra no probabilística intencional, es por los recursos de autogestión y el tiempo limitado en que se está desarrollando esta investigación. Adicionalmente, es oportuno mencionar que el docente del área en donde se está desarrollando esta investigación, es también elaborador de este trabajo. Por eso solamente se considera como muestra de esta investigación a los estudiantes de segundo de bachillerato como se presenta a continuación en la tabla 4:

Tabla 4

Muestra - Estudiantes de 2° de Bachillerato

Descripción	Cantidad
Estudiantes 2° Bachillerato "A"	35
Estudiantes 2° Bachillerato "B"	35
Total	70

Nota. La muestra que será analizada en la investigación

2.9 Estrategia metodológica investigativa

La estrategia metodológica incluye varias etapas: la etapa de diagnóstico inicial para establecer la línea base de la motivación y rendimiento, la etapa de implementación de la gamificación, y la etapa de evaluación final para medir los cambios después de la intervención.

La investigación sigue un enfoque **mixto** (cuantitativo y cualitativo), lo cual permite una comprensión integral del fenómeno estudiado. Utiliza métodos teóricos y empíricos para abordar la problemática del bajo rendimiento académico en la asignatura de Contabilidad y la motivación de los estudiantes mediante la implementación del aprendizaje basado en juegos con herramientas digitales.

2.9.1. Métodos Teóricos

Se aplican el método inductivo-deductivo para analizar los fundamentos teóricos que respaldan el uso de herramientas digitales y juegos en el aprendizaje de la contabilidad. También se revisan documentos que abordan la evolución de la educación en este campo.

2.9.2. Métodos Empíricos

Se implementan encuestas, observaciones y entrevistas para diagnosticar la situación actual de la enseñanza de la Contabilidad en la institución y evaluar el impacto de la propuesta educativa.

2.9.3. Métodos Estadísticos

Se utiliza el análisis descriptivo para procesar los datos obtenidos, presentando medidas de tendencia central y frecuencias que permiten una interpretación clara de los resultados.

2.10 La descripción de la metodología

2.10.1 Etapa del estudio teórico

Con la finalidad de orientar conceptualmente las variables de la investigación, especialmente en relación con la integración de herramientas digitales y la metodología de aprendizaje basado en juegos en el proceso educativo, se ha realizado la respectiva investigación de las teorías de autores que sustentan de manera científica en que la implementación del aprendizaje basado en juegos puede dar un impacto positivo en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes. En esta etapa se realizaron las siguientes actividades: Revisión de literatura sobre la educación financiera, Contabilidad General y teorías del aprendizaje aplicadas a la educación digital; Definición de conceptos clave como el desarrollo de competencias, aprendizaje basado en juegos y el uso de herramientas digitales en la educación.

2.10.2 Etapa del diagnóstico inicial

En el diagnóstico inicial se identificó el estado actual de la enseñanza de Contabilidad en la Unidad Educativa Nueve de Octubre y los desafíos que enfrentan los estudiantes en la comprensión de la asignatura. Para lo cual, se establecieron las siguientes actividades: Aplicación de cuestionario pretest a estudiantes para medir su nivel de conocimiento sobre la asignatura; luego se aplicará entrevistas a estudiantes para conocer un poco más sobre su motivación con respecto a su experiencia de aprendizaje actual en contabilidad; Observaciones en el aula para analizar la interacción de los estudiantes con el contenido y las metodologías actuales utilizadas por el docente, para comprender las prácticas pedagógicas empleadas y su visión sobre la innovación en la enseñanza de la contabilidad.

2.10.3 Etapa de la modelación de la propuesta

En esta etapa, se diseñará y estructurará la intervención educativa basada en juegos y con el apoyo de las herramientas digitales (Educaplay y WordWall), para mejorar la motivación, el aprendizaje y el rendimiento en Contabilidad. Para ello, se establecerá las siguientes actividades: Diseño de actividades lúdicas alineadas con los contenidos curriculares de Contabilidad General; Creación de secuencias didácticas utilizando las plataformas Educaplay y WordWall; Planificación de la implementación de estas herramientas en el aula durante el ciclo lectivo 2024-2025.

2.10.4 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta

Para evaluar la efectividad de la propuesta implementada en términos de mejora en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, se aplicarán las siguientes actividades: Aplicación de cuestionario post-implementación del ABJ, para medir los cambios en la percepción de los estudiantes hacia la asignatura de Contabilidad; Análisis comparativo de la motivación antes y después de la implementación del aprendizaje basado en juegos; Encuesta de satisfacción final aplicada a los estudiantes para recoger sus opiniones sobre la metodología y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 5

Índice de Confiabilidad Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,917	70

Nota. El índice de fiabilidad de Cronbach

Como muestra la tabla 3, el índice de confiabilidad de Cronbach indica un alto grado de confiabilidad en los instrumentos que se aplicará a los 70 estudiantes en esta investigación.

2.11. Presentación de los resultados del Pretest

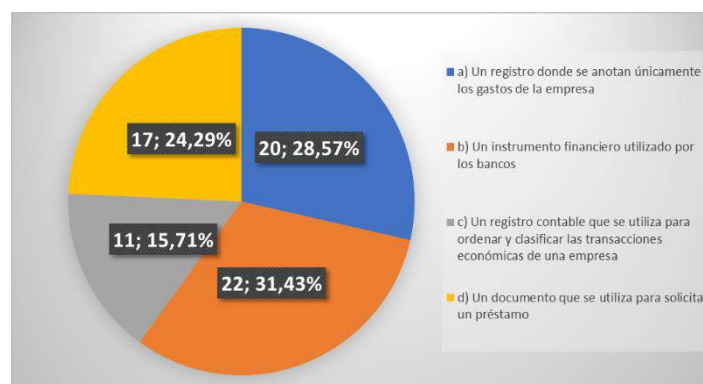
Se recabó la información por medio del pretest a los estudiantes de 2° de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre (Ver anexo 1) cuyos resultados se los presenta de la siguiente manera:

Bloque 1: Conceptual

2.11.1 Tema 1. Las Cuentas Contables

Figura 2

PREGUNTA 1¿Qué es una cuenta contable?



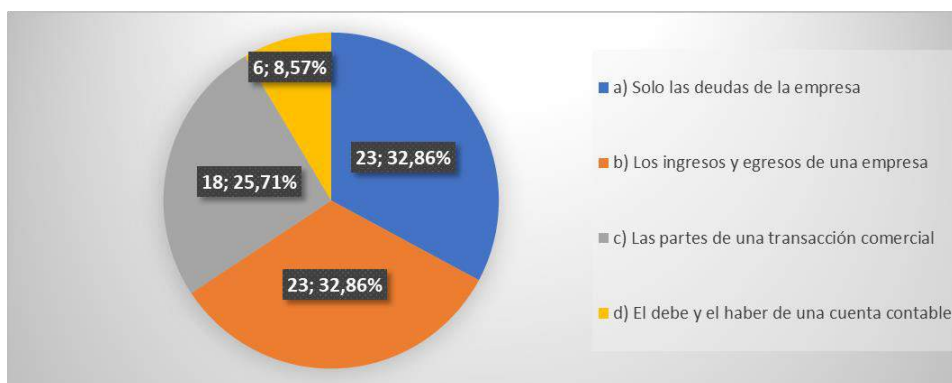
Nota. Respuesta del Pretest aplicado a los estudiantes de 2° de bachillerato

Con respecto a la encuesta elaborada a los estudiantes, se presenta los resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos.

Solo el 15.71% de los estudiantes identificó correctamente el concepto de cuenta contable. La mayoría seleccionó otras opciones, principalmente "b" con el 31.43%, lo que sugiere una confusión entre el concepto de cuenta contable y otros términos financieros. Sería útil reforzar las diferencias entre los diversos tipos de cuentas y su función en la contabilidad.

Figura 3

PREGUNTA 2: ¿Qué representan los elementos de la cuenta "T"?

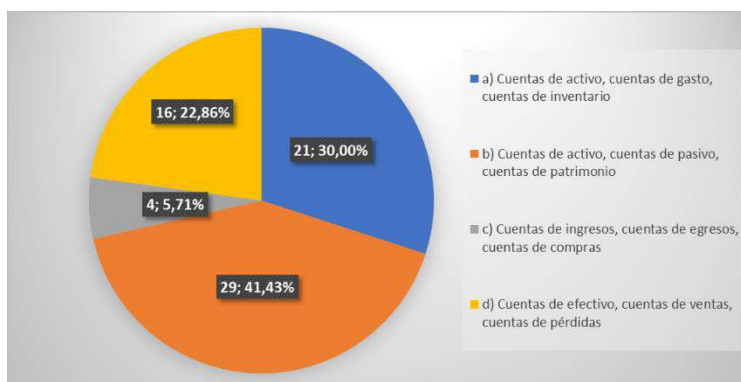


Nota. Respuesta de la encuesta inicial de satisfacción de los estudiantes de 2° de bachillerato

Un bajo porcentaje de estudiantes (8.57%) comprendió que los elementos de la cuenta “T” son el debe y el haber. Esto muestra que la mayoría tiene dificultades para identificar los elementos fundamentales de las cuentas contables. Sería beneficioso implementar más ejercicios prácticos que les permitan trabajar con este esquema de manera efectiva.

Figura 4

PREGUNTA 3: ¿Cuál es la clasificación correcta de las cuentas contables?



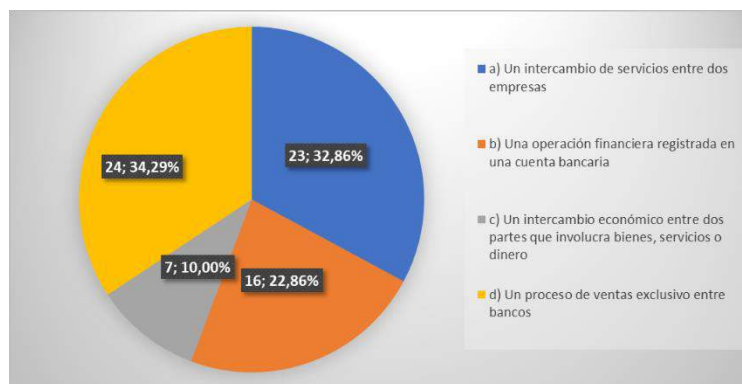
Nota. Respuesta de la encuesta inicial de satisfacción de los estudiantes de 2° de bachillerato

Casi la mitad de los estudiantes respondió correctamente es decir el 41.43%, indicando que una porción significativa comprende la clasificación de las cuentas contables. No obstante, el 30% eligió la opción "a", lo que podría sugerir una confusión entre las cuentas de activo y gasto. Esto indica que el tema está relativamente bien comprendido, aunque algunos conceptos específicos podrían ser aclarados.

2.11.2 Tema 1. Las Cuentas Contables

Figura 5

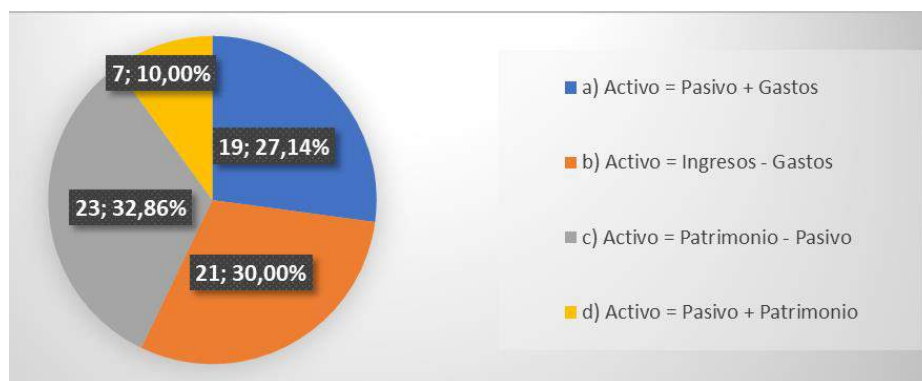
PREGUNTA 4: ¿Qué es una transacción comercial?



Nota. Respuesta de la encuesta inicial de satisfacción de los estudiantes de 2° de bachillerato. Solamente el 10% de los estudiantes identificó correctamente el concepto de transacción comercial. La mayoría seleccionó "d" (34.29%) y "a" (32.86%), lo que indica que los estudiantes confunden transacciones comerciales con otros tipos de operaciones. Es esencial aclarar y practicar más este concepto con ejemplos de la vida real.

Figura 6

PREGUNTA 5: ¿Cuál es la ecuación contable básica o ecuación patrimonial?

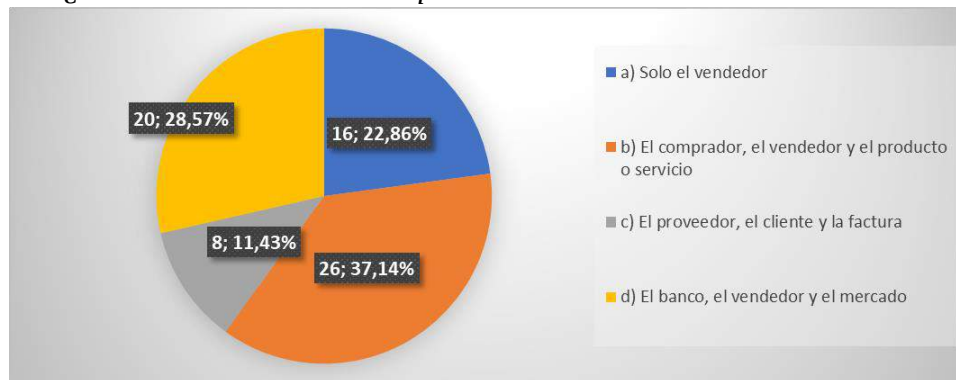


Nota. Respuesta de la encuesta inicial de satisfacción de los estudiantes de 2° de bachillerato

Muy pocos estudiantes (10%) reconocieron la ecuación patrimonial. Los porcentajes más altos se distribuyen en opciones incorrectas, como "c" (32.86%), lo que indica que los estudiantes tienen una comprensión débil de la relación entre activo, pasivo y patrimonio. Es necesario enfatizar la importancia de esta ecuación en la contabilidad básica.

Figura 7

PREGUNTA 6: ¿Cuáles son los elementos que intervienen en una transacción comercial?

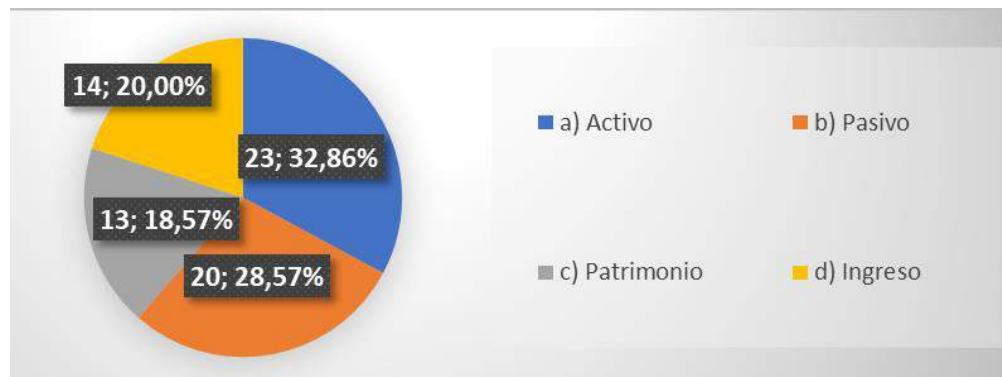


Nota. Respuesta de la encuesta inicial de satisfacción de los estudiantes de 2° de bachillerato. Aunque una parte importante de los estudiantes (37.14%) respondió correctamente, una mayoría aún seleccionó otras opciones, como "d" (28.57%). Esto indica que existe una comprensión parcial de los elementos de una transacción, lo cual puede mejorarse con más ejercicios aplicados y ejemplos claros de transacciones comerciales.

Bloque 2: Procedimental

Figura 8

PREGUNTA 7: Clasifique la siguiente cuenta: "Mobiliario y equipo"

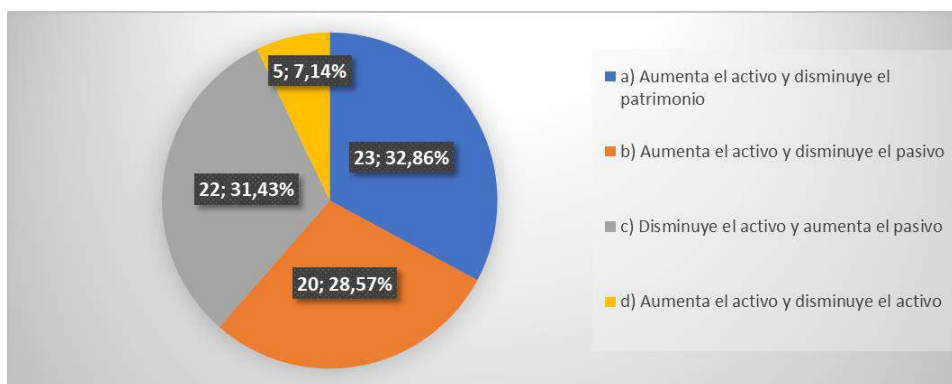


Nota. Respuesta de la encuesta inicial de satisfacción de los estudiantes de 2° de bachillerato. Aproximadamente un tercio de los estudiantes pudo clasificar correctamente la cuenta de "Mobiliario y equipo" como un activo, es decir el 32,86%, pero un 28,57% eligió incorrectamente

"b" (pasivo). Esto muestra una confusión entre diferentes tipos de cuentas, lo que puede resolverse con más énfasis en la práctica de clasificación de cuentas, por medio de un cambio en la forma de transmitir el conocimiento.

Figura 9

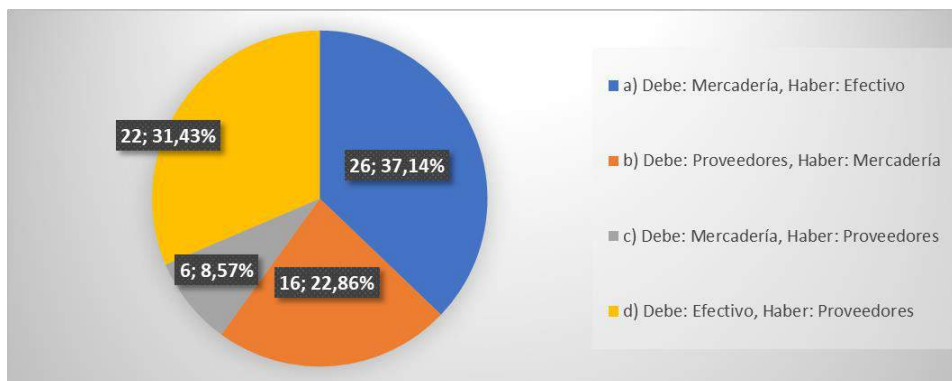
PREGUNTA 8: Si una empresa compra mercadería al contado por \$500, ¿cómo se afectará la ecuación contable?



Nota. Respuesta de la encuesta inicial de satisfacción de los estudiantes de 2° de bachillerato. Solo el 7.14% de los estudiantes entendió cómo se afecta la ecuación contable por una compra de mercadería al contado. Esto indica que muchos estudiantes tienen dificultades para comprender cómo se reflejan las transacciones en los registros contables. Debería trabajarse más en la aplicación práctica de estos conceptos a través de ejemplos.

Figura 10

Pregunta 9: Registre la siguiente transacción en una cuenta "T": Compra de mercadería a crédito por \$300.

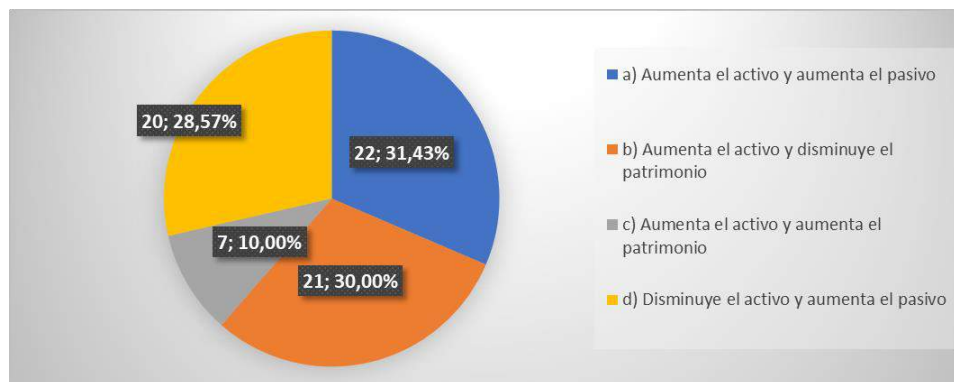


Nota. Respuesta de la encuesta inicial de satisfacción de los estudiantes de 2° de bachillerato. Un bajo porcentaje (8.57%) logró registrar correctamente una transacción de compra a crédito. Muchos estudiantes (37.14%) eligieron la opción "a", lo que sugiere que confunden el registro de

transacciones de crédito con aquellas de contado. La aplicación de ejercicios más frecuentes y prácticos puede ayudar a los estudiantes a fortalecer su comprensión, así como también la implementación de una metodología activa puede potenciar el aprendizaje en los estudiantes.

Figura 11

Pregunta 10: Una empresa vende productos por \$1,000 al contado, ¿Cómo afecta esto a los registros contables?



Nota. Respuesta de la encuesta inicial de satisfacción de los estudiantes de 2° de bachillerato. Solo el 10% de los estudiantes pudo registrar correctamente una transacción de venta al contado. La mayoría se distribuyó entre las otras opciones, lo que indica que los estudiantes necesitan una mayor comprensión de cómo las ventas afectan los registros contables. Más práctica y revisiones serían esenciales para mejorar en este aspecto.

2.12 Entrevista a estudiantes

Adicionalmente, se realizaron entrevistas a 5 estudiantes (ver anexo 2) para conocer apreciaciones más cercanas y claras al problema que se está presentando en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Contabilidad, y se muestra a continuación los siguientes resultados obtenidos de la aplicación de dichas entrevistas y la tendencia de las opiniones de los estudiantes:

Metodología Educativa Tradicional: Los docentes emplean principalmente una pedagogía convencional en la enseñanza de Contabilidad. Utilizan herramientas tradicionales como pizarras y papel, pero no integran métodos activos o tecnologías educativas. Esto podría limitar la participación y el compromiso de los estudiantes.

Dificultad en la Comprensión de los Contenidos: Las evaluaciones diagnósticas revelaron que los estudiantes tienen dificultades en áreas clave de la contabilidad, como la identificación y aplicación de cuentas contables, la comprensión de transacciones comerciales y la elaboración de documentos comerciales. La falta de comprensión afecta su rendimiento académico.

Falta de Motivación y Competencias Digitales: Los estudiantes muestran poco interés en la materia, considerándola “aburrida” y “poco relevante”. Además, tanto docentes como alumnos tienen un bajo nivel de integración de herramientas digitales en el proceso educativo. Esto podría afectar su capacidad para adquirir habilidades tecnológicas necesarias para el ejercicio contable.

Diferentes Estilos de Aprendizaje y Diversidad en el Aula: Según las entrevistas, los docentes a menudo asumen que todos los estudiantes aprenden de la misma manera, sin considerar la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el aula. Esta falta de reconocimiento puede afectar la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje, ya que cada estudiante tiene preferencias y necesidades distintas en su proceso de adquisición de conocimientos.

Vacíos en la Secuencia de Aprendizaje y Desafíos en la Consolidación de Conocimientos: El diagnóstico reveló una secuencia de vacíos de conocimiento en los estudiantes. Esto significa que no logran consolidar su aprendizaje en cada etapa del proceso educativo. La falta de una base sólida en conocimientos fundamentales dificulta su comprensión de conceptos más complejos. Es crucial abordar esta brecha para garantizar un aprendizaje más efectivo y una aplicación práctica exitosa de los conocimientos adquiridos, especialmente en áreas como la contabilidad y la elaboración de documentos comerciales y contables.

2.13 Observación áulica del docente

Para esta parte de la evaluación diagnóstica, se precisa de manera intencional una observación áulica del docente que imparte la asignatura de Contabilidad General, para lo cual se presenta los resultados que se obtuvieron de la aplicación de la observación (Ver anexo 3). A continuación, se muestra los resultados, la interpretación y el respectivo análisis:

Indicios

1. **Metodología de enseñanza tradicional:** La clase se basa principalmente en el método expositivo, con poco énfasis en la participación activa de los estudiantes o la aplicación práctica de los conceptos.
2. **Recursos limitados:** El pizarrón es el recurso principal, con uso ocasional de materiales impresos. Hay una notable ausencia de tecnología y herramientas digitales en la enseñanza.
3. **Baja interacción y compromiso:** Los estudiantes muestran poco interés y participación limitada, con escaso trabajo colaborativo. Eso nos lleva a considerar la oportunidad de implementar un cambio en la forma en la interacción entre el aprendizaje y su aplicación, con la finalidad que los estudiantes se sientan más motivados a participar en clases y a

elaborar ejercicios.

4. ***Evaluación y retroalimentación insuficientes:*** No se observan evaluaciones formativas durante la clase, y la retroalimentación es ocasional. Lo que nos lleva considerar como parte importante para la consolidación del aprendizaje de los estudiantes, una retroalimentación que no sea simplemente una tarea en papel, o actividad en hojas, sino más bien una manera en que los estudiantes se sientan motivados al hacerla. Esto manifiesta una relación estrecha con los resultados obtenidos en la encuesta en cuanto a la motivación que actualmente tienen los estudiantes en su aprendizaje de Contabilidad. Si los estudiantes no están lo suficientemente motivados, no estarán predispuestos a aprender.

Puntos a mejorar

Para mejorar la enseñanza de Contabilidad, es esencial diversificar las metodologías, incorporando actividades participativas y relacionando conceptos con situaciones reales. El uso de herramientas digitales interactivas, acompañadas de metodologías activas, puede enriquecer significativamente el aprendizaje. Fomentar la interacción y el aprendizaje colaborativo es crucial, incentivando la participación y discusión en clase. La evaluación debe ser formativa y frecuente, con retroalimentación inmediata y constructiva, incluyendo actividades interactivas digitales. El desarrollo profesional docente es fundamental, enfocándose en métodos de enseñanza activa y tecnología educativa. Es importante equilibrar el trabajo en clase y en casa, asignando tareas que refuercen el aprendizaje, posiblemente mediante herramientas digitales dosificadas. Esta aproximación integral busca hacer la Contabilidad más accesible y atractiva, preparando mejor a los estudiantes para aplicar sus conocimientos en contextos reales y adaptarse a las cambiantes demandas del campo contable.

Conclusiones del diagnóstico

Con estos resultados, se puede inferir que existe una desconexión significativa entre las metodologías de enseñanza utilizadas y las necesidades de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Contabilidad. La predominancia de métodos tradicionales no está logrando captar el interés de los estudiantes ni facilitar una comprensión profunda y aplicada de los conceptos contables.

La falta de integración de herramientas digitales y enfoques pedagógicos más interactivos, metodologías activas de aprendizaje, está limitando el potencial de aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Esto es particularmente relevante en un campo de la Contabilidad, donde la

tecnología juega un papel cada vez más importante tanto en la vida personal, en los distintos ámbitos en que se desarrollan, como en sus vidas académicas.

Además, la aparente falta de consideración de los diferentes estilos de aprendizaje y la ausencia de un enfoque más personalizado están contribuyendo a la creación de vacíos de conocimiento y dificultades en la aplicación práctica de los conceptos aprendidos.

Estos resultados sugieren la necesidad urgente de implementar estrategias innovadoras, metodologías activas, como el aprendizaje basado en juegos y el uso de herramientas digitales, para mejorar la comprensión, motivación y rendimiento de los estudiantes en la asignatura de Contabilidad. Esta implementación no solo podría hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y significativo, sino que también prepararía mejor a los estudiantes para las demandas tecnológicas del campo académico y profesional en la actualidad.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Presentación

La presente propuesta tiene como objetivo implementar el aprendizaje basado en juegos (ABJ) en la asignatura de Contabilidad General para los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre. A través de la utilización de herramientas digitales como Educaplay y WordWall, se busca aumentar la motivación y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

El ABJ combina la estructura lúdica con los objetivos académicos, ofreciendo una forma atractiva e innovadora de aprender y aplicar conocimientos. Las herramientas digitales permiten a los estudiantes interactuar de manera activa, aplicando la teoría contable en entornos simulados que facilitan la retención y el entendimiento práctico de los conceptos.

Se plantea utilizar el enunciado general del currículo para el Bachillerato Técnico en Contabilidad, dicha guía de estudio con sus respectivos contenidos es propuesta por el Ministerio de Educación del Ecuador, esto se considerará como parte fundamental para estructurar las actividades y planificaciones que se implementarán el uso de las herramientas Educaplay y Wordwall. Esta iniciativa pretende no solo que los estudiantes puedan mejorar sus rendimientos académicos, también se los puede preparar de mejor manera para el aprendizaje en esta época donde predomina la tecnología, aprovechando las funcionalidades y características particulares que tienen las herramientas digitales. Así, se logrará mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de forma diferente, siendo más dinámico e interactivo, mejorando la motivación en los estudiantes, la participación en clases, y de las actividades propuestas en las plataformas.

Para este trabajo, se ha estimado los siguientes temas concernientes con la Contabilidad General:

- Tema 1: Las Cuentas Contables
- Tema 2: Transacción Comercial
- Tema 3: Ecuación Contable y sus variaciones
- Tema 4: Los Registros Contables

La característica principal de esta propuesta radica en su enfoque educativo, vinculado al uso de tecnologías que promueven la educación digital. Dado el papel crucial que desempeñan hoy en día las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje, esta iniciativa busca reforzar la integración de la tecnología en la enseñanza.

3.2 Propósitos u objetivos generales y específicos

3.2.1 Objetivo General de la Propuesta

Mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre, mediante la implementación del aprendizaje basado en juegos y el uso de herramientas digitales en la enseñanza de Contabilidad General.

3.2.2 Objetivos Específicos de la Propuesta

- Establecer los temas en los cuales se implementarán los juegos educativos en la asignatura de Contabilidad General.
- Diseñar la estructura de las actividades interactivas utilizando Educaplay y Wordwall que alineen los contenidos curriculares de Contabilidad General con las mecánicas de juego.
- Implementar el aprendizaje basado en juegos mediante actividades interactivas con las herramientas Educaplay y Wordwall.
- Evaluar el impacto del aprendizaje basado en juegos en el rendimiento académico y la comprensión de conceptos de contabilidad.

3.3 Fundamentación

La fundamentación de esta propuesta se basa en estudios que evidencian que la incorporación de metodologías activas, como el ABJ, promueve una mayor retención de conocimientos y mejora la motivación de los estudiantes al hacer más dinámica y significativa la experiencia de aprendizaje. Como se observó en el diagnóstico, los estudiantes muestran una alta desmotivación hacia la asignatura debido al predominio de métodos tradicionales, lo que afecta su rendimiento académico. La incorporación de herramientas digitales educativas como Educaplay y Wordwall está transformando el aprendizaje al crear entornos interactivos y dinámicos. Estas plataformas ofrecen múltiples beneficios: aumentan la participación de los estudiantes al presentar conceptos contables de forma atractiva y lúdica; proporcionan retroalimentación inmediata, permitiendo a los alumnos identificar y corregir errores rápidamente; y brindan flexibilidad para que cada estudiante aprenda a su propio ritmo. Esta combinación de interactividad, evaluación instantánea y adaptabilidad no solo hace el aprendizaje más efectivo, sino que también fomenta la autonomía de los estudiantes, personalizando la experiencia educativa según las necesidades individuales.

3.4 Características (Caracterización de la propuesta)

La propuesta se caracteriza por ser innovadora, dinámica y centrada en el estudiante, promoviendo un aprendizaje activo que responda a las necesidades educativas actuales. Sus principales componentes son:

- Se requiere de dispositivos electrónicos o computadora para realizar las actividades de los juegos en las plataformas digitales.
- Se utilizarán plataformas como Educaplay y Wordwall para diseñar actividades interactivas relacionadas con los contenidos de Contabilidad
- Los juegos digitales están dirigidos para los estudiantes entre 14 y 16 años.
- Las actividades se estructurarán en forma de juegos, desafíos y concursos que mantengan la motivación de los estudiantes. Cada actividad estará alineada con un contenido clave de la asignatura, reforzando su comprensión de manera práctica.
- El rendimiento de los estudiantes será medido mediante pruebas y desafíos digitales, lo que permitirá un seguimiento más preciso de su progreso.

3.5 Estructura y dinámica de sus componentes (Tipo de propuesta)

3.5.1 Estructura de la Propuesta

Para la implementación de esta propuesta con respecto a la asignatura de Contabilidad General, se plantea la consideración del siguiente temario como muestra en la tabla 5:

Tabla 6

Temas propuestos que desarrollarán los estudiantes

Competencias	Temas	Subtemas
Personificar y clasificar por grupos y subgrupos las cuentas contables a fin de estructurar un plan de cuentas	Las Cuentas Contables	Esquema de la Cuenta “T”, elementos de la cuenta, personificación de las cuentas, clasificación de las cuentas, plan de cuentas
Analizar la razonabilidad de las transacciones comerciales y codificar las cuentas facilitando su registro.	La Transacción Comercial	Definición, partes de una transacción, elementos que intervienen en una transacción
Aplicar la ecuación patrimonial y fórmulas matemáticas para establecer las variaciones de sus elementos	Ecuación Contable	Ecuación Patrimonial, Variaciones de la ecuación contable
Registrar los movimientos operacionales con sujeción a la normativa contable y tributaria utilizando los formatos contables	Los Registros Contables	Ejercicios de transacción de compra y venta de una empresa.

Nota. Listado de temas donde se desarrollarán los juegos digitales educativos

Los conceptos y contenido contables fundamentales se presentaron a través de juegos interactivos diseñados específicamente para estudiantes de segundo año de bachillerato, aprovechando las capacidades de plataformas digitales educativas. Estos juegos utilizaron representaciones visuales claras y concisas de elementos contables, donde por medio de preguntas y los planteamientos descritos en los juegos, los estudiantes desarrollarán y consolidarán sus conocimientos.

3.5.2 Requisitos de la propuesta

Uno de los requisitos fundamentales es tener un dispositivo electrónico como celular, Tablet, computadora o laptop, donde el estudiante pueda ingresar mediante el enlace que se compartirá y realizar las actividades en las plataformas digitales. A su vez se requiere que tenga acceso a internet, ya que los juegos educativos digitales se los debe desarrollar en línea, donde al finalizar la actividad se le generará los resultados o puntajes logrados.

3.5.3 Condiciones de la propuesta

La premisa fundamental es que los juegos y actividades interactivas deben ser diseñados y desarrollados exclusivamente por los estudiantes de segundo año de bachillerato. Este enfoque tiene como objetivo estimular su creatividad, potenciar sus habilidades analíticas y fomentar un pensamiento crítico en el contexto de la contabilidad. Además, este proceso busca reforzar la retención de información y ampliar su comprensión de los principios y prácticas contables fundamentales.

Es crucial implementar una evaluación posterior a la experiencia de aprendizaje para medir el impacto de estas actividades. Se deben realizar pruebas de seguimiento para determinar si los estudiantes han logrado una mejora significativa en su comprensión y dominio de los conceptos contables abordados en los juegos que ellos mismos crearon, así como también el mejoramiento de su motivación. Esta evaluación no solo validará la eficacia del método, sino que también proporcionará información valiosa sobre las áreas que pueden requerir refuerzo adicional en su formación contable.

3.5.4 Alcance de la propuesta

El alcance principal de esta propuesta es incrementar significativamente la motivación en el aprendizaje de la Contabilidad General. Esta iniciativa está específicamente diseñada para los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre. Para su implementación exitosa, es fundamental contar con la participación activa y el compromiso de los

docentes de Contabilidad General, quienes también se beneficiarán de esta innovadora aproximación pedagógica.

Es importante destacar que el contenido abordado a través de estos juegos interactivos se centra exclusivamente en los conceptos fundamentales de la contabilidad. Esto incluye temas como los principios contables básicos, elementos de las cuentas contables, personificación de las cuentas, clasificación de las cuentas, plan de cuentas, ecuación patrimonial, transacciones comerciales, entre otros. La propuesta no abarca otros temas del currículo de bachillerato que no estén directamente relacionados con Enunciado General del Currículo de Contabilidad General propuesto por el Ministerio de Educación para bachillerato técnico en Contabilidad.

3.5.5 Demostración de los juegos educativos digitales

Se presentará una selección de capturas de pantalla que ilustran las actividades interactivas diseñadas para los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre, en el marco de la asignatura de Contabilidad General. Estas innovadoras herramientas de aprendizaje fueron concebidas, desarrolladas e implementadas por los autores de este estudio, como se muestra a continuación:

3.5.5.1 Juego de emparejamiento: Identifica los elementos de una cuenta contable.

Para comenzar, los estudiantes accederán a la plataforma Wordwall a través de un enlace proporcionado por su profesor. Una vez en la actividad, se encontrarán con una interfaz dividida en dos columnas: una con términos contables y otra con sus respectivas definiciones o funciones.

El mecanismo del juego es intuitivo: los estudiantes deben arrastrar y soltar para conectar cada término con su definición correcta. La plataforma proporciona retroalimentación inmediata, indicando si la conexión es correcta o no. Si es correcta, las casillas se unirán; si no, volverán a su posición original.

El juego incluye un temporizador para añadir un elemento de desafío. Los estudiantes deben intentar completar todos los emparejamientos lo más rápido posible, pero sin sacrificar la precisión, ya que los errores afectarán su puntuación final. Al finalizar, los estudiantes pueden revisar su puntuación y tiempo, identificando áreas que puedan necesitar más estudio. Este proceso de autoevaluación es valioso para su aprendizaje continuo en la asignatura de Contabilidad General. A continuación, se muestra las imágenes de ejemplo en la Figura 14 y 15:

cortas o aquellas de las que estén más seguros. Es importante que utilicen las letras de las palabras ya completadas como ayuda para resolver otras. Esto no solo les ayudará a completar el crucigrama más rápidamente, sino que también reforzará las conexiones entre diferentes conceptos contables. A continuación, se muestra las imágenes de ejemplo en la Figura 16 y 17:

Figura 14

Personificando las cuentas1/2



Nota. Juego diseñado en la herramienta digital Educaplay

Figura 15

Personificando las cuentas 2/2



Nota. Juego diseñado en la herramienta digital Educaplay

Enlace del juego: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20616988-cuentas_personificadas.html

3.5.5.3 Test. Froggy Jumps: Desafío de clasificación de cuentas. Al iniciar la actividad, los estudiantes se encontrarán con un escenario virtual donde una rana debe cruzar un río saltando sobre piedras. Cada piedra representa una posible respuesta a una pregunta o afirmación sobre la clasificación de cuentas contables. Este formato gamificado transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia interactiva y desafiante. Durante el juego, es crucial que los estudiantes lean cuidadosamente cada pregunta o afirmación presentada en la parte superior de la pantalla. Estas estarán diseñadas para evaluar su comprensión de los diferentes tipos de cuentas (Activo, Pasivo, Patrimonio) y sus subdivisiones. Por ejemplo, podrían enfrentarse a preguntas que les pidan identificar si una cuenta específica pertenece al Activo Corriente o No Corriente.

Los estudiantes deben analizar rápidamente las opciones de respuesta que aparecen en las "piedras" del río. Esta dinámica no solo prueba su conocimiento, sino que también mejora su capacidad de toma de decisiones rápidas, una habilidad valiosa en el campo de la contabilidad. Deben hacer clic en la respuesta que consideren correcta, teniendo en cuenta que una elección incorrecta hará que la rana caiga al agua, lo que podría resultar en la pérdida de puntos o vidas en el juego. A continuación, se muestra las imágenes de ejemplo en la Figura 18 y 19:

Figura 16

Desafío de Clasificación de Cuentas 1/2



Nota. Juego diseñado en la herramienta digital Educaplay

Figura 17

Desafío de Clasificación de Cuentas 2/2



Nota. Juego diseñado en la herramienta digital Educaplay

Enlace del juego: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20619957-desafio_de_clasificacion_de_cuentas.html

3.5.5.4 Cuestionario: Identifica las partes de una transacción. Para comenzar, los estudiantes accederán a Wordwall utilizando el enlace proporcionado por su profesor y buscarán el cuestionario específico sobre transacciones comerciales. Antes de iniciar, es recomendable que repasen brevemente sus apuntes sobre el tema para refrescar conceptos clave.

El mecanismo del juego es sencillo pero efectivo. Los estudiantes se enfrentarán a una serie de preguntas, cada una con múltiples opciones de respuesta. Deben leer cuidadosamente cada pregunta y analizar todas las opciones antes de seleccionar la que consideren correcta. Una vez seguros de su elección, confirmarán su respuesta y avanzarán a la siguiente pregunta. El contenido del cuestionario abarcará diversos aspectos de las transacciones comerciales, incluyendo su definición, tipos, elementos constitutivos y cómo se registran contablemente. Este enfoque integral ayuda a los estudiantes a consolidar su comprensión de cómo las transacciones comerciales forman la base de la contabilidad. A continuación, se muestra las imágenes de ejemplo en la Figura 20 y 21:

3.5.5.5 Test. Froggy Jumps: Desafío de la Ecuación Contable. Al acceder al juego, se encontrarán con una rana que debe cruzar un río saltando sobre piedras, cada una representando una posible respuesta a preguntas sobre la ecuación contable ($\text{Activo} = \text{Pasivo} + \text{Patrimonio}$).

Para jugar, los estudiantes deben leer cuidadosamente cada pregunta presentada en la parte superior de la pantalla, analizar las opciones en las piedras, y seleccionar la respuesta correcta para que la rana salte con éxito. Las preguntas abarcarán diversos aspectos de la ecuación contable, incluyendo sus componentes, cálculos y aplicaciones prácticas. Es crucial que los estudiantes recuerden la fórmula básica de la ecuación contable, practiquen cálculos mentales rápidos, y relacionen la teoría con ejemplos prácticos. Esto les ayudará a responder con precisión y rapidez. Al finalizar el juego, deben revisar sus errores para reforzar su comprensión de la ecuación contable, aprovechando al máximo esta experiencia de aprendizaje interactivo. A continuación, se muestra las imágenes de ejemplo en la Figura 22 y 23:

Figura 20

Desafío de la Ecuación Contable 1/2



Nota. Juego diseñado en la herramienta digital Educaplay

Figura 21

Desafío de la Ecuación Contable 2/2



Nota. Juego diseñado en la herramienta digital Educaplay

Enlace del juego: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20632992-desafio-de-la-ecuacion-contable.html>

3.5.5.6 Una las parejas: Pasos para registrar en el Diario General. Los estudiantes de deben abordar el juego "Une las parejas" en Wordwall sobre "Pasos para registrar las transacciones en el Diario General" como una herramienta interactiva para reforzar su comprensión del proceso contable. Al acceder al juego, encontrarán un conjunto de tarjetas que contienen los pasos del proceso y sus respectivas descripciones. El mecanismo del juego es simple: los estudiantes deben hacer clic izquierdo sostenido en una tarjeta y luego buscar su pareja correspondiente entre las demás y soltar la tarjeta en el espacio. Si aciertan, las tarjetas quedarán fijas en el casillero con su respuesta; si fallan, las tarjetas regresarán de nuevo a su lugar inicial. El contenido abarcará los pasos clave del registro en el Diario General. A continuación, se muestra las imágenes de ejemplo en la Figura 24 y 25:

3.6 Formas de aplicación, implementación y evaluación

3.6.1 Aplicación de los juegos

La aplicación de los juegos fue realizada en concordancia con los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre. Para llevarlo a cabo se hizo la solicitud y autorización por parte de las autoridades para el uso del laboratorio y las computadoras, donde los estudiantes ejecutaron los juegos en línea. Los juegos fueron diseñados para que los estudiantes pudieran poner en práctica, consolidar el conocimiento y los contenidos aprendidos teóricos contables en clase, con los siguientes temas: las cuentas contables, la transacción comercial, la ecuación contable y sus variaciones, registros contables.

3.6.2 Implementación de la propuesta (ejecución de los juegos)

La implementación de los juegos se llevó a cabo según el cronograma que muestra la tabla 6:

Tabla 7

Implementación de la propuesta

Actividades	Responsables	Participantes	Septiembre 2024				Octubre 2024
			S1	S2	S3	S4	S1
Gestión de permisos ante las autoridades educativas de la institución.	Autoridades. Estudiantes de maestría responsables de la investigación.	Docentes de contabilidad. Investigadores					
Presentación y explicación de los juegos educativos a los profesores.	Autoridades. Estudiantes de maestría responsables de la investigación. Docentes de contabilidad.	Docentes de contabilidad. Investigadores					
Ejecución de las actividades por parte de los estudiantes	Estudiantes de maestría responsables de la investigación. Docentes de contabilidad.	Estudiantes de segundo de bachillerato					
Aplicación de postest a los estudiantes de 2° de bachillerato	Estudiantes de maestría responsables de la investigación. Docentes de contabilidad.	Estudiantes de segundo de bachillerato					

3.7 Aplicación de cuestionario pos-implementación del ABJ

Luego de haber implementado la planificación del ABJ en contabilidad, se procedió a realizar un cuestionario a los estudiantes para ver el impacto de los resultados en el aprendizaje y consolidación de conocimientos básicos de contabilidad (Ver anexo 7), a continuación, se presenta los resultados obtenidos:

Bloque 1: Parte Conceptual (5 preguntas)

Pregunta 1. ¿Qué representa el debe y el haber en la cuenta "T"?

El 85.71% de respuestas correctas indica que la mayoría de los estudiantes pueden aplicar correctamente los conceptos de la cuenta "T" a situaciones prácticas. Solo el 14,29% se equivocó entre las otras opciones. El uso del ABJ ha mejorado claramente la comprensión del esquema de la cuenta "T". Ahora la mayoría de los estudiantes han mejorado su comprensión en el uso correcto de los movimientos que las cuentas tienen en las transacciones. Anteriormente, tenían complicaciones al momento de registrar en el Debe y en el Haber los movimientos transaccionales, que ocasionaban las compras y las ventas, generando confusión en el débito y el crédito de las cuentas.

Pregunta 2: ¿Cuál es la función principal de las cuentas de pasivo?

Con un 88.57% de respuestas correctas, se evidencia que los estudiantes comprenden bien cómo registrar transacciones más complejas que involucran crédito y obligaciones de la empresa. Solamente el 11,43% de los estudiantes aún no tienen claro la función de los pasivos en las cuentas contables. Es evidente que el ABJ parece ser efectivo para fortalecer conceptos más avanzados de contabilidad, como las ventas a crédito y su impacto en diferentes cuentas, así como de las funciones que tienen cada cuenta dentro de la contabilidad. En comparación con el método tradicional, donde la mayoría de los estudiantes no tenían claro la esencia de las cuentas y su naturaleza. El ABJ ha proporcionado por su naturaleza, un cambio notable en la concepción de las cuentas y sus respectivas funciones en la contabilidad de la empresa.

Pregunta 3: ¿Qué es una transacción comercial?

El 87.14% de respuestas correctas indica una buena comprensión de lo que constituye una transacción comercial. Antes de la implementación, los estudiantes no tenían clara la definición y lo que conlleva una transacción comercial, esto afectaba directamente el entendimiento de los distintos tipos de modalidades que se dan las compras y ventas en la actividad de una empresa, es decir, que no comprendían bien cuando se daban las transacciones al contado o a crédito, que se

recibía, que se entregaba quien recibía, quien entregaba los bienes o servicios, y así mismo, el dinero. Esto sugiere que el ABJ ha ayudado a los estudiantes a concebir mejor los conceptos contables en situaciones del mundo real por medio de las transacciones.

Pregunta 4: ¿Cuál de las siguientes ecuaciones patrimoniales es correcta?

Con un 90% de respuestas correctas, esta pregunta obtuvo el mayor porcentaje de aciertos. Esto indica que los estudiantes han interiorizado muy bien la ecuación patrimonial fundamental, que es un pilar de la contabilidad. Anteriormente, los estudiantes presentaban confusiones sobre la ecuación patrimonial, las variaciones, y también sus implicaciones dentro del proceso contable, esto generaba errores en la presentación los informes contables. Es así, como ahora el ABJ ha demostrado ser particularmente efectivo para reforzar conceptos fundamentales y fórmulas clave en contabilidad, y esto proporciona seguridad en los estudiantes en la presentación de los documentos contables.

Pregunta 5: ¿Cuál es la clasificación correcta de la cuenta "Gastos de Administración"?

El 87.14% de respuestas correctas muestra que los estudiantes han logrado una buena comprensión de la clasificación de cuentas, específicamente en relación a los gastos. En el método tradicional, los estudiantes manifestaban ciertas confusiones en la identificación de las cuentas y sus respectivos grupos de cuentas, esto ocasionaba desorden y resultados equivocados en los ejercicios contables. Luego de la implementación del ABJ, los resultados reflejan que los estudiantes dominan en su mayoría la clasificación de cuentas en contabilidad, lo que es crucial para el manejo eficiente de los registros contables. El enfoque práctico basado en juegos ha mejorado la comprensión de este tema.

Bloque 2: Parte Procedimental

Pregunta 6: En el esquema de la cuenta "T", si se compra mercadería al contado, ¿cómo afecta esto a las cuentas?

El 85.71% de respuestas correctas indica que la mayoría de los estudiantes pueden aplicar correctamente los conceptos de la cuenta "T" a situaciones prácticas. Un pequeño porcentaje aún necesita revisar los conceptos. Con la metodología tradicional y sin el uso de las herramientas tecnológicas en la enseñanza, los estudiantes no tenían la facilidad de reconocer las afectaciones de las cuentas en el esquema "T", esto daba como resultado que las transacciones se registraban erróneamente, por lo tanto, el manejo de la situación económica de una empresa no podría ser llevada correcta ni mucho menos eficientemente. Al haber implementado el ABJ, los resultados

muestran una mejora significativa en la registraci3n de las transacciones y de c3mo estas afectan la situaci3n econ3mica de la empresa, teniendo una amplia compresi3n cr3tica de sus afectaciones en el proceso contable. El ABJ ha sido eficaz en ayudar a los estudiantes a categorizar diferentes tipos de cuentas, un aspecto crucial en la pr3ctica contable.

Pregunta 7: Si la empresa realiza una venta al cr3dito, ¿c3mo se registra en las cuentas contables?

Con un 88.57% de respuestas correctas, se evidencia que los estudiantes comprenden bien c3mo registrar transacciones m3s complejas que involucran cr3dito. Mientras que el 11,43% de los estudiantes a3n tiene un poco de dificultad en consolidar los tipos de transacciones. Sin embargo, con metodolog3as tradicionales, la mayor parte de los estudiantes no solo ten3an dificultades de identificar las transacciones al contado y a cr3dito, sino que tambi3n las cuentas no eran registradas correctamente, ya que, se utilizaban por ende otras cuentas que no deb3an registrarse. Por tanto, la implementaci3n del ABJ ha sido muy efectivo para ayudar a reforzar conceptos m3s avanzados de contabilidad, como las ventas a cr3dito y su impacto en diferentes cuentas, as3 como de sus respectivos registros contables.

Pregunta 8: ¿C3mo se registra una transacci3n de compra de un veh3culo para la empresa a cr3dito?

El 87.14% de respuestas correctas muestra que los estudiantes pueden manejar transacciones que afectan tanto a activos como a pasivos. Por otro lado, el 12,86% de los estudiantes a3n mantienen un peque1o desfase en la compresi3n de la forma de registrar las transacciones a cr3dito. Sin la utilizaci3n de metodolog3as activas y las herramientas digitales, los estudiantes presentaban problemas para reconocer las cuentas de pasivo o el activo, as3 como de sus variaciones en las transacciones, esto produc3a que las cuentas y valores sean registrados incorrectamente en los libros contables de las empresas, esta falla en la concepci3n de estos conocimientos no es bueno para los estudiantes de la figura profesional contable, ya que no podr3an manejar claramente la administraci3n de dinero de las empresas. Por lo tanto, se puede notar que el ABJ ha facilitado el entendimiento en la mayor3a de los estudiantes la compresi3n y la din3mica de los registros de las transacciones comerciales a cr3dito, tambi3n en ayudar a los estudiantes a comprender transacciones m3s complejas que involucran m3ltiples tipos de cuentas.

Pregunta 9: Si una empresa realiza una venta al contado por \$500, ¿c3mo se afecta la ecuaci3n contable?

Con un 90% de respuestas correctas, esta pregunta, obtuvo el mayor porcentaje de aciertos. Esto indica una excelente comprensión de cómo las transacciones afectan la ecuación contable. Antes de la implementarse al ABJ, los estudiantes tenían falencias al realizar la aplicación de la ecuación contable, sus variaciones, y los respectivos movimientos que han tenido las cuentas en las transacciones comerciales de la empresa, produciendo equivocaciones en los registros contables, en el análisis y sus afectaciones en el patrimonio. Por lo tanto, se puede observar que la metodología aplicada parece ser particularmente efectivo para ayudar a los estudiantes a entender con mayor facilidad cómo las transacciones comerciales se reflejan en la ecuación contable básica.

Pregunta 10: Registre la siguiente transacción: La empresa paga una deuda de \$100 a un proveedor.

El 88.57% de respuestas correctas indica que los estudiantes pueden aplicar correctamente los principios contables a situaciones de pago de deudas y obligaciones de la empresa. Mientras que el 11, 43% de los estudiantes aún no logra registrar correctamente las transacciones comerciales. Primariamente, los estudiantes no podían registrar correctamente las transacciones de pago de deudas de la empresa, ya que no comprendían el funcionamiento de las deudas de la empresa, y ese desfase genera un incorrecto tratamiento del pasivo. Es así que, se puede notar que luego de la aplicación del ABJ, que casi todos los estudiantes lograron entender cómo registrar los pagos de deudas, lo que refleja una buena base contable. La metodología aplicada ha ayudado a que los estudiantes comprendan mejor este tipo de transacciones de las obligaciones de la empresa.

Indicios

La implementación del ABJ en la asignatura de contabilidad ha demostrado ser considerablemente exitosa. Los resultados de la prueba pos-implementación revelan un alto nivel de mejora en la comprensión tanto de conceptos teóricos como de aplicaciones prácticas, y ha facilitado una comprensión más profunda de los conceptos contables, tanto teóricos como prácticos, en comparación con los métodos tradicionales y sin tecnología, donde el aprendizaje ha sido más memorístico y menos aplicado, con una comprensión más superficial y una menor retención a largo plazo. Por lo tanto, se puede ver muy claramente la mejoría con tasas de acierto consistentemente superiores al 85%, lo cual es muy favorable en el aprendizaje de los estudiantes de segundo de bachillerato.

Los estudiantes muestran una sólida comprensión de principios fundamentales como la ecuación patrimonial y la estructura de la cuenta "T", así como la capacidad de aplicar estos conocimientos

a situaciones de la vida práctica (como se ve en el bloque procedimental). El ABJ ha logrado un equilibrio efectivo entre teoría y práctica en el aprendizaje de los estudiantes, proporcionando la asimilación de conceptos abstractos y su aplicación práctica en contextos empresariales reales por medio de ejercicios transaccionales. Estos resultados sugieren que el ABJ es una metodología altamente efectiva para la enseñanza de contabilidad y la mejoría en el conocimiento de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo, más activo, aplicable, duradero y largo plazo.

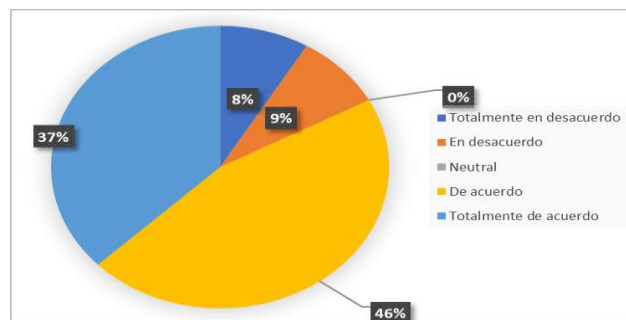
Aunque no se midió directamente en esta prueba, el alto rendimiento general sugiere un aumento en la motivación de los estudiantes. El ABJ, al hacer el aprendizaje más interactivo y relacionado con situaciones del mundo real, probablemente ha aumentado el interés y el compromiso de los estudiantes con la materia de contabilidad general.

3.8 Encuesta de satisfacción del aprendizaje de contabilidad (post implementación ABJ)

Se llevó a cabo una encuesta a los estudiantes de segundo de bachillerato para evaluar su satisfacción con los juegos implementados y determinar si mejoraron su comprensión y motivación en la asignatura de Contabilidad (Ver anexo 8).

Figura 26

Pregunta 1. ¿Las metodologías de enseñanza actuales de la asignatura de Contabilidad son efectivas?



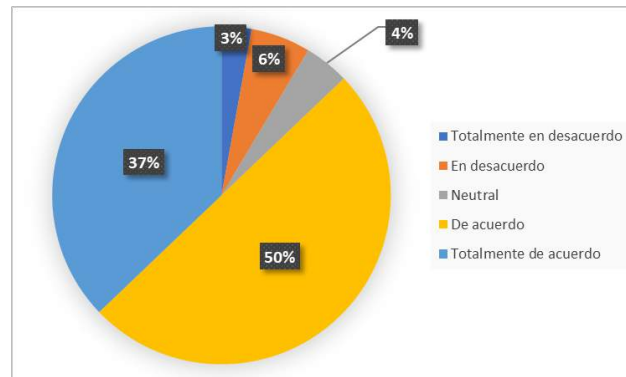
Nota. Encuesta de satisfacción final de los estudiantes de 2º de bachillerato

Un total combinado del 83% de los estudiantes considera que las metodologías de enseñanza aplicadas (tras la implementación del Aprendizaje Basado en Juego) son efectivas. Este es un resultado muy positivo, que sugiere que el nuevo enfoque ha sido bien recibido y ha logrado captar el interés y la aprobación de la gran mayoría de los alumnos. El hecho de que solo el 17% de los estudiantes siga en desacuerdo (en comparación con porcentajes mucho más altos antes de la intervención) es una clara señal de mejora. Aunque aún queda un pequeño grupo de estudiantes insatisfechos, la percepción general ha mejorado de manera significativa. Los resultados indican

que los estudiantes responden favorablemente a las nuevas estrategias pedagógicas. Este resultado refuerza la importancia de continuar utilizando y experimentando con métodos interactivos que involucren activamente a los estudiantes, como el aprendizaje basado en juegos, para mantener el interés y mejorar los resultados de aprendizaje.

Figura 27

Pregunta 2. ¿Los juegos estaban bien relacionados con el contenido?

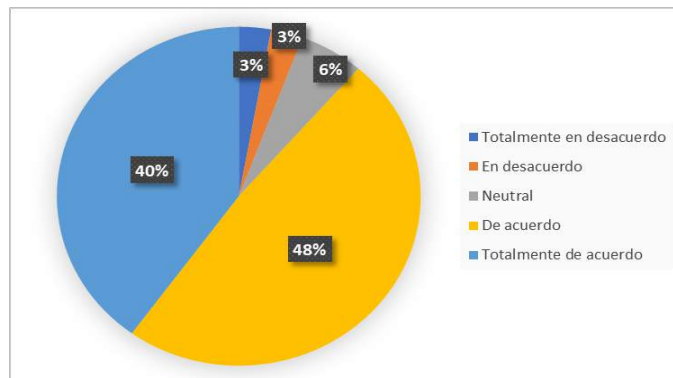


Nota. Encuesta de satisfacción final de los estudiantes de 2º de bachillerato

La gran mayoría de los estudiantes (87%) considera que los juegos utilizados estaban bien integrados con el contenido académico de la asignatura. Esto indica que el Aprendizaje Basado en Juego no solo fue entretenido, sino también relevante, lo que es crucial para el éxito de cualquier metodología interactiva. El pequeño porcentaje de estudiantes insatisfechos (9%) refleja que, aunque algunos estudiantes no vieron una relación clara entre los juegos y el contenido, este grupo es una minoría. Esto puede ser un indicativo de que, con ajustes mínimos en la selección o presentación de los juegos, el método puede satisfacer aún más a todos los estudiantes. Estos resultados refuerzan la idea de que los juegos, como estrategia pedagógica, son percibidos como herramientas útiles para la enseñanza de Contabilidad. La alta aprobación sugiere que los juegos contribuyeron a crear un ambiente de aprendizaje más dinámico.

Figura 28

Pregunta 3. ¿Aprendí los conceptos más fácilmente a través de los juegos?

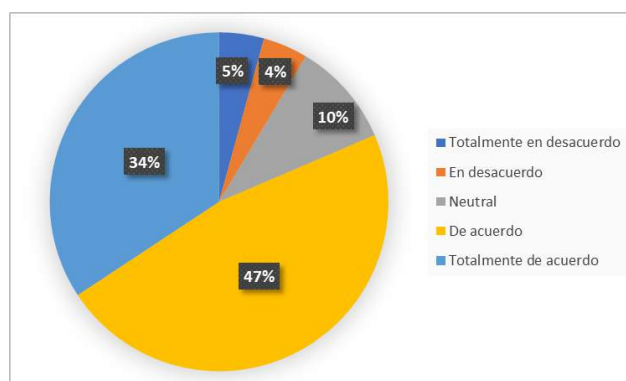


Nota. Encuesta de satisfacción final de los estudiantes de 2° de bachillerato

Con un 88% de estudiantes que afirman que aprendieron los conceptos más fácilmente a través de los juegos, esta metodología ha demostrado ser una herramienta muy efectiva para la enseñanza de conceptos complejos como los de Contabilidad. Los juegos parecen haber mejorado la experiencia de aprendizaje de una forma clara y directa. El hecho de que solo un 6% de los estudiantes no vea una mejora en su aprendizaje a través de los juegos sugiere que la metodología está funcionando bien para la mayoría. Sin embargo, podría ser útil hacer ajustes para atender las necesidades de esa pequeña minoría que no experimentó mejoras significativas. Dado que hay un alto porcentaje de estudiantes que están de acuerdo con que los juegos facilitaron su aprendizaje, esto resalta la importancia de seguir implementando metodologías que combinen el aprendizaje con el entretenimiento y la interactividad. Esta estrategia no solo motiva a los estudiantes, sino que también les ayuda a aprender de manera más efectiva.

Figura 29

Pregunta 4. ¿Me sentí más motivado/a a participar en clase?

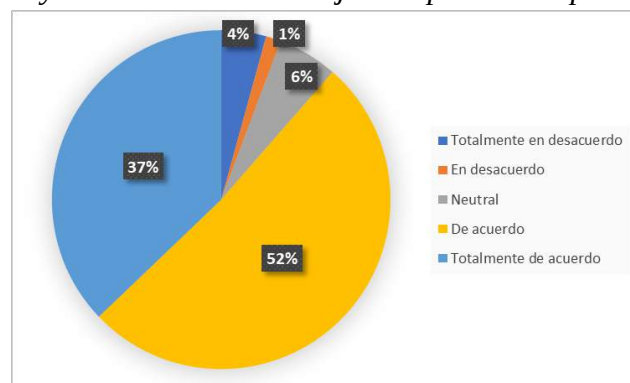


Nota. Encuesta de satisfacción final de los estudiantes de 2° de bachillerato

Con un 81% de los estudiantes que se sienten más motivados para participar en clase, el ABJ ha sido altamente efectivo para mejorar la dinámica de la clase, incentivando la participación activa. Solo el 9% de los estudiantes no experimentó un aumento en la motivación, lo que indica que la gran mayoría encontró la metodología útil para sentirse más interesados en la asignatura. Aunque la mayoría está satisfecha con la metodología, los estudiantes neutrales y aquellos que no sintieron un cambio podrían beneficiarse de una mayor personalización o variedad en los enfoques de juego utilizados.

Figura 30

Pregunta 5: ¿Los juegos ayudaron a entender mejor los problemas prácticos?

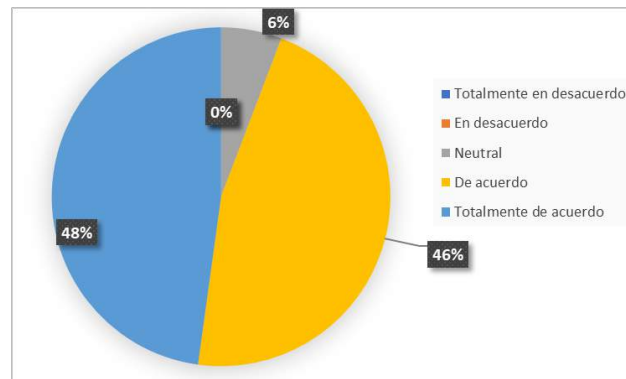


Nota. Encuesta de satisfacción final de los estudiantes de 2° de bachillerato

Con un 89% de los estudiantes que afirma que los juegos les ayudaron a entender mejor los problemas prácticos, es evidente que esta metodología ha sido altamente efectiva en mejorar la comprensión de situaciones contables reales. Solo el 5% de los estudiantes no consideró útil la metodología, lo que podría reflejar preferencias individuales en términos de estilos de aprendizaje. La alta aceptación del uso de juegos como recurso pedagógico sugiere que esta estrategia es adecuada para fomentar tanto la participación como la asimilación de conceptos en temas prácticos.

Figura 31

Pregunta 6: ¿Prefiero el aprendizaje basado en juegos sobre métodos tradicionales?

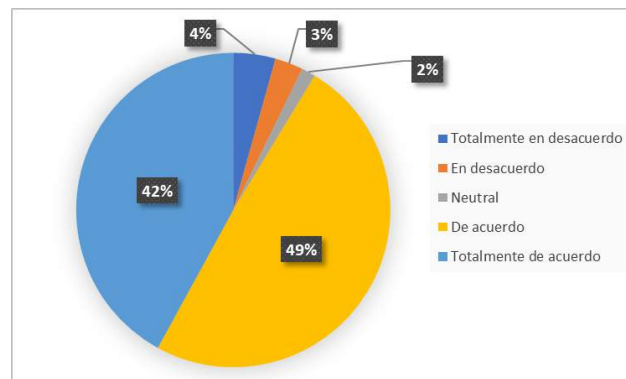


Nota. Encuesta de satisfacción final de los estudiantes de 2° de bachillerato

El 94% de los estudiantes prefieren el ABJ sobre los métodos tradicionales, lo que indica que esta metodología ha logrado captar su interés y mejorar su experiencia educativa en la asignatura de Contabilidad. Solo un pequeño porcentaje (6%) de estudiantes no mostró preferencia por un enfoque particular, lo que reafirma que el ABJ es percibido como una alternativa atractiva para la enseñanza de conceptos contables. Esta preferencia sugiere que los juegos no solo hacen el aprendizaje más ameno, sino que también pueden estar vinculados con una mayor motivación y compromiso por parte de los estudiantes.

Figura 32

Pregunta 7: ¿Los juegos fomentaron la colaboración entre compañeros?



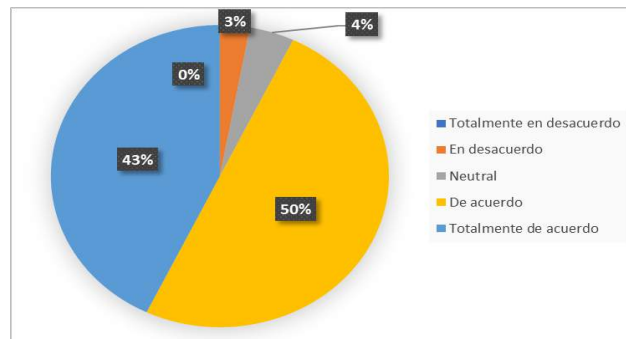
Nota. Encuesta de satisfacción final de los estudiantes de 2° de bachillerato

El 91% de los estudiantes está de acuerdo o totalmente de acuerdo en que los juegos fomentaron la colaboración, lo que sugiere que esta metodología no solo es eficaz para el aprendizaje de los conceptos contables, sino también para mejorar la interacción entre los estudiantes. Solo un 7% de los estudiantes no percibió este beneficio colaborativo, y un 1% mantuvo una posición neutral.

Esto refuerza la eficacia de los juegos como una herramienta que promueve tanto el aprendizaje como el trabajo en equipo. Al implementar el ABJ, se facilita la creación de un ambiente donde los estudiantes pueden aprender en conjunto, compartir conocimientos y resolver problemas de manera colaborativa, lo cual es fundamental para su desarrollo académico y personal.

Figura 33

Pregunta 8: ¿Me sentí menos estresado/a aprendiendo a través de juegos?

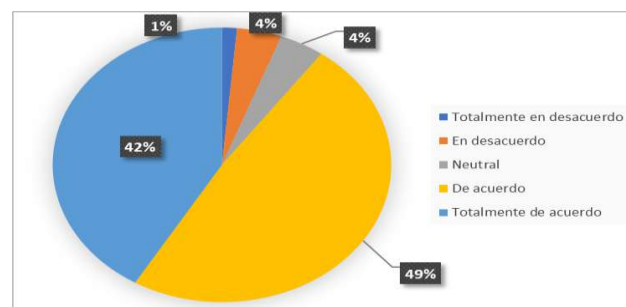


Nota. Encuesta de satisfacción final de los estudiantes de 2° de bachillerato

El hecho de que el 93% de los estudiantes perciba una reducción del estrés confirma que el Aprendizaje Basado en Juego genera un entorno más relajado y ameno en comparación con la metodología tradicional. Solo un 7% de los estudiantes se mostró neutral o en desacuerdo, lo que refuerza la idea de que esta metodología es beneficiosa para la mayoría de los estudiantes en términos emocionales, eliminando una parte del estrés que puede estar presente en el aprendizaje de temas complejos como la contabilidad. Al reducir los niveles de estrés, el ABJ no solo facilita la asimilación de los conceptos contables, sino que también mejora el bienestar emocional de los estudiantes, lo que puede conducir a un mayor rendimiento y satisfacción general en el proceso educativo.

Figura 34

Pregunta 9: ¿Los juegos ayudaron a recordar mejor los conceptos?

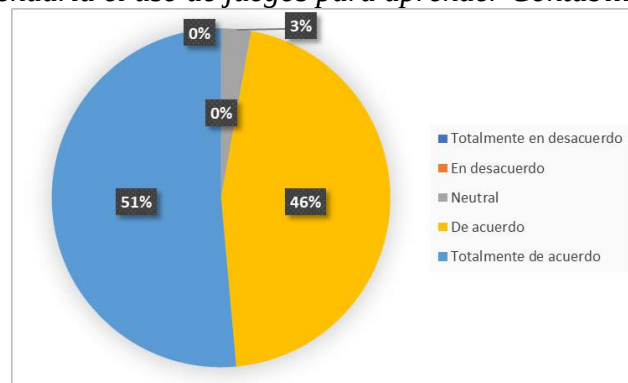


Nota. Encuesta de satisfacción final de los estudiantes de 2° de bachillerato

La gran mayoría de los estudiantes, es decir el 90%, considera que los juegos ayudaron a mejorar su capacidad para recordar los conceptos de contabilidad, lo que refuerza el valor del ABJ como una herramienta pedagógica efectiva para este fin. Solo un 5% de los estudiantes no percibió una mejora o se mostró indiferente, lo cual indica que esta metodología es bien recibida por la gran mayoría y que la mayoría de los alumnos está alineada con el enfoque de juego como medio para facilitar el aprendizaje.

Figura 35

Pregunta 10: ¿Recomendaría el uso de juegos para aprender Contabilidad?



Nota. Encuesta de satisfacción final de los estudiantes de 2° de bachillerato

La total ausencia de respuestas en desacuerdo resalta el apoyo unánime hacia el uso de juegos como herramienta educativa en la enseñanza de contabilidad, lo que sugiere que esta metodología es ampliamente aceptada entre los estudiantes. El hecho de que un 97% de los encuestados esté dispuesto a recomendar el uso de juegos para el aprendizaje refuerza la idea de que esta técnica no solo es entretenida, sino que también es percibida como efectiva y valiosa para mejorar el aprendizaje en contabilidad.

3.9 Recursos

Los recursos que se utilizaron para el desarrollo de este trabajo de investigación, fueron los que se muestra en la tabla 7:

Tabla 8*Recursos utilizados en el desarrollo de la investigación*

Recursos	Descripción
Materiales	• Hojas impresas, calculadoras, sillas, pupitres
Tecnológicos	• Dispositivos electrónicos (Computadora, Tablet, celular, etc) • Conexión de Internet • Herramientas digitales (Educaplay y Wordwall)
Talento Humano	• Autoridades de la institución • Estudiantes de maestría responsables de la investigación. • Docente de la asignatura de Contabilidad capacitado para ejecutar la implementación del ABJ. • Estudiantes de segundo de bachillerato.

3.10 Beneficiarios

Los principales beneficiarios de esta propuesta son: Los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre. Donde se espera que tengan un mejoramiento en su motivación y aprendizaje. El docente que imparte la asignatura de Contabilidad, ya que alcanza nuevas habilidades y estrategias pedagógicas, así como el uso de herramientas digitales de gamificación como apoyo en el proceso de enseñanza. Aquellos estudiantes que encuentren en las estrategias propuestas una forma innovadora de mejorar sus conocimientos contables y motivación. Y, por último, los padres de familia y/o representantes de los estudiantes, quienes se sentirán satisfechos al ver que sus hijos manejan adecuadamente los conceptos y prácticas de la contabilidad.

3.11 Cierre

La implementación del aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de Contabilidad General para los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre representa una propuesta innovadora y prometedora en el campo de la educación. Esta iniciativa no solo busca mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también pretende transformar la manera en que se enseña una asignatura tradición

La propuesta se destaca por su enfoque integral, que abarca desde la identificación de temas clave hasta la evaluación del impacto de la metodología. Al establecer cuidadosamente los temas en los

que se implementarán los juegos educativos, se asegura una integración coherente y significativa de este método.

El diseño de actividades interactivas utilizando herramientas digitales como Educaplay y Wordwall representa un paso crucial hacia la modernización de la enseñanza de la contabilidad. Esta estrategia no solo alinea los contenidos curriculares con mecánicas de juego, sino que también fomenta la alfabetización digital de los estudiantes, aprovechando que los estudiantes son nativos digitales.

La implementación efectiva de estas actividades interactivas tiene el potencial de revolucionar la dinámica del aula, convirtiendo las lecciones de contabilidad en experiencias inmersivas y participativas. Este enfoque puede desafiar la percepción tradicional de la contabilidad como una materia árida, inspirando un nuevo interés y entusiasmo entre los estudiantes.

Finalmente, la evaluación del impacto de esta metodología en el rendimiento académico y la comprensión de conceptos contables es fundamental. Este paso no solo valida la eficacia de la propuesta, sino que también proporciona valiosos aportes para futuras mejoras y adaptación en el entorno educativo.

Se puede afirmar que, la implementación del ABJ en la enseñanza de Contabilidad General representa un avance significativo en la modernización de las prácticas pedagógicas. Su potencial para transformar la percepción de la Contabilidad de una materia árida a una experiencia educativa, dinámica y atractiva es innegable. Los resultados obtenidos justifican plenamente la continuación y expansión de esta metodología, no solo en la enseñanza de Contabilidad, sino también como un modelo a considerar en otras áreas del currículo educativo.

CONCLUSIONES

- 1) La implementación del aprendizaje basado en juegos mediante herramientas digitales en la asignatura de Contabilidad ha demostrado ser una estrategia innovadora y efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología ha logrado aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, al tiempo que ha facilitado la comprensión de conceptos contables complejos, que los estudiantes anteriormente no podía consolidar.
- 2) El análisis de los fundamentos teóricos ha revelado un sólido respaldo para la integración de herramientas tecnológicas en el proceso educativo. A lo largo de la investigación se puede ver el sostenimiento de los procesos en la aplicación ya que, los beneficios del ABJ y el uso de tecnología, mejoraron significativamente en la retención de conocimientos y desarrollo de habilidades prácticas.
- 3) El diseño de aprendizaje y los perfiles de estudiantes están alineados con la metodología de ABJ, esto ha permitido una implementación más efectiva y personalizada. Este enfoque ha facilitado la adaptación de los contenidos y actividades a las necesidades específicas actuales de los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Nueve de Octubre.
- 4) El desarrollo de una estructura y secuencia que integra las herramientas Educaplay y WordWall ha resultado en una estrategia didáctica coherente y efectiva. Esta integración ha permitido una transición fluida entre los contenidos teóricos y las actividades prácticas, mejorando la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.
- 5) La propuesta de métodos de evaluación para la estrategia didáctica ha proporcionado un marco sólido para medir la pertinencia y funcionalidad de la implementación. Estos métodos han permitido una evaluación continua y ajustes oportunos, asegurando la efectividad de la metodología a lo largo del curso.

RECOMENDACIONES

- 1) Se recomienda ampliar el alcance de la investigación para incluir un grupo de control, es decir, aplicarlo que todo el currículo de la figura profesional de Contabilidad, y otros módulos formativos del área técnica, y se adapte para incluir de forma permanente el uso de juegos educativos. Este enfoque puede transformar materias que tradicionalmente se perciben como complejas o tediosas en experiencias de aprendizaje atractivas y dinámicas, mejorando así el rendimiento académico y la actitud de los estudiantes hacia las asignaturas. Esto permitiría una comparación más robusta entre el aprendizaje basado en juegos y los métodos tradicionales de enseñanza en contabilidad y en todos sus módulos formativos.
- 2) Se recomienda explorar la integración de otras herramientas tecnológicas además de Educaplay y WordWall, para diversificar aún más las experiencias de aprendizaje y atender a diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes. Por ejemplo, se podría incluir Genially, Edpuzzle, para que se pueda ampliar el uso de herramientas que pueden ser complementarias en la enseñanza. De esa manera se podría
- 3) Se recomienda profundizar en el análisis de la motivación intrínseca vs. extrínseca generada por el aprendizaje basado en juegos y su impacto en el rendimiento académico a largo plazo. Es decir, establecer un sistema de evaluación continua que permita medir el impacto del ABJ en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Esto puede incluir encuestas periódicas, entrevistas con los estudiantes y análisis comparativos de resultados antes y después de la implementación de estas metodologías. Un sistema de retroalimentación constante permitirá ajustar y mejorar las estrategias pedagógicas de acuerdo con las necesidades de los estudiantes.
- 4) Se recomienda Analizar el papel del docente en la implementación del aprendizaje basado en juegos y cómo esta metodología afecta la dinámica profesor-estudiante en el aula de contabilidad. Se sugiere realizar talleres y programas de formación continua para los docentes, enfocados en el uso del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y otras metodologías activas. La adopción efectiva de estas herramientas requiere un cambio en la planificación y ejecución de las clases, por lo que es esencial que los docentes comprendan profundamente cómo integrar los juegos educativos en sus currículos de manera efectiva y alineada con los objetivos de aprendizaje.
- 5) Para garantizar el éxito de la implementación del ABJ, es crucial que la institución educativa siga invirtiendo en infraestructura tecnológica adecuada. Esto incluye dispositivos accesibles para todos los estudiantes, conectividad a internet de alta calidad en todas las computadoras del

laboratorio de la institución, y recursos que permitan a los docentes diseñar y aplicar actividades digitales sin limitaciones técnicas.

BIBLIOGRAFÍA

- Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). *Resultados de aprendizaje de L2 basados en juegos digitales para estudiantes de primaria a secundaria: una revisión sistemática de la literatura*. *Informática y Educación*, 143, 103667. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103667>
- Alonso-Fernández, C., Calvo-Morata, A., Freire, M., Martínez-Ortiz, I., & Fernández-Manjón, B. (2019). *Aplicaciones de la ciencia de datos a los datos analíticos de game learning: una revisión sistemática de la literatura*. *Informática y Educación*, 141, 103612. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103612>
- Amagir, A., Groot, W., Maassen van den Brink, H., & Wilschut, A. (2020). Financial literacy of high school students in the Netherlands: knowledge, attitudes, self-efficacy, and behavior. *International Review of Economics Education*, 34, 100185.
- Apostolou, B., Dorminey, J. W., Hassell, J. M., & Rebele, J. E. (2017). *Análisis de las tendencias en la investigación en educación contable, 1997-2016*. *Revista de Educación Contable*, 41, 1-14.
- Apostolou, B., Dorminey, J. W., Hassell, J. M., & Rebele, J. E. (2019). *Accounting education literature review (2018)*. *Journal of Accounting Education*, 47, 1-27.
- Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica* (6ª ed.). Editorial Episteme.
- Arquero, J. L., Donoso, J. A., Hassall, T., & Joyce, J. (2009). *Contabilidad y pedagogía: Un análisis comparativo de los estudios realizados en España y Reino Unido*. *Revista Española de Financiación y Contabilidad*, 38(142), 277-299.
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449 de 20-oct-2008.
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Bernal, C., Gómez, M., & Iodice, R. (2019). Interacción conceptual entre el pensamiento crítico y las competencias digitales en la era Web 2.0. *Espacios*, 40(21), 125-138.
- Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. La Muralla.
- Blasco, A. C., Lorenzo, J., & Sarsa, J. (2019). The effectiveness of learning through play in primary education: A systematic review. *Education Sciences*, 9(3), 214.

- Bongini, P., Colombo, L., & Iwanicz-Drozdzowska, M. (2019). Financial literacy and entrepreneurship: Empirical evidence from European university students. *Journal of Small Business Management*, 57(4), 1195-1214.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Aprendizaje activo: crear entusiasmo en el aula. Informes de Educación Superior ASHE-ERIC.
- Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, C. (2020). Covid-19: transformación radical de la digitalización en las instituciones universitarias. *Campus Virtuales*, 9(2), 25-34.
- Carenys, J., Moya, S., & Perramon, J. (2017). ¿Merece la pena plantearse los videojuegos en la formación contable? Comparación de una simulación y un videojuego en atributos, motivación y resultados de aprendizaje. *Revista de Contabilidad*, 20(2), 118-130.
- Castillo Arredondo, S., y Cabrerizo Diago, J. (2010). Evaluación educativa de aprendizajes y competencias. Pearson Educación.
- Chávez-Barboza, E., Trujillo-Torres, J. M., & López-Núñez, J. A. (2021). Uso de las TIC en la educación superior: Un estudio de caso en una universidad latinoamericana. *Formación universitaria*, 14(1), 133-142.
- Contreras, J. (1990). Enseñanza, currículum y profesorado. Akal.
- Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Santillana/UNESCO.
- Díaz Barriga, F., & Hernández Rojas, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. McGraw-Hill.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamificar la educación: lo que se sabe, lo que se cree y lo que permanece incierto: una revisión crítica. *Revista Internacional de Tecnología Educativa en Educación Superior*, 14(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Downes, S. (2007). Qué es el conectivismo. *Media hora*, 3(1), 1-9.
- Downes, S. (2012). Conectivismo y conocimiento conectivo: Ensayos sobre significado y redes de aprendizaje. Consejo Nacional de Investigación de Canadá.
- Fenstermacher, G. D. (1986). Filosofía de la investigación sobre la enseñanza: Tres aspectos. En M. C. Wittrock (Ed.), *Manual de investigación sobre la enseñanza* (3ª ed., pp. 37-49). Macmillan.
- Frisancho, V. (2019). The impact of school-based financial education on high school students and their teachers: Experimental evidence from Peru. Inter-American Development Bank.

- Gee, J. P. (2003). Lo que los videojuegos tienen que enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización. Palgrave Macmillan.
- Gómez-García, G., Rodríguez-Jiménez, C., & Ramos-Navas-Parejo, M. (2020). Impacto de la implementación de Educaplay en el rendimiento académico de estudiantes universitarios. EDMETIC, 9(1), 40-55.
- Hainey, T., Connolly, T. M., Boyle, E. A., Wilson, A., & Razak, A. (2016). Una revisión sistemática de la literatura sobre la evidencia empírica del aprendizaje basado en juegos en la educación primaria. Informática y Educación, 102, 202-223.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.09.001>
- Hastings, J. S., Madrian, B. C., & Skimmyhorn, W. L. (2021). Financial literacy, financial education, and economic outcomes. Annual Review of Economics, 13, 347-373.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Interamericana.
- Huizinga, J. (1955). Homo ludens: Un estudio del elemento juego en la cultura. Beacon Press. (Trabajo original publicado en 1938)
- Humanante-Ramos, P. R., García-Peñalvo, F. J., & Conde-González, M. Á. (2019). Entornos personales de aprendizaje móvil: una revisión sistemática de la literatura. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 22(1), 73-92.
- Hwang, G. J., Wang, S. Y., & Lai, C. L. (2020). Effects of a social regulation-based online learning framework on students' learning achievements and behaviors in mathematics. Computers & Education, 160, 104031.
- Instituto de Contadores Públicos del Ecuador (ICPE). (2020). Marco de competencias profesionales. ICPE.
- Jonassen, D. H. (1999). Diseño de entornos constructivistas de aprendizaje. Teorías y modelos de diseño instruccional: Un nuevo paradigma de la teoría instruccional, 2, 215-239.
- Kaiser, T., Lusardi, A., Menkhoff, L., & Urban, C. (2021). Financial education affects financial knowledge and downstream behaviors. Journal of Financial Economics, 141(2), 572-599.
- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2002). Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales (4ª ed.). McGraw-Hill.
- Koh, M. Y., & Low, C. K. (2023). The impact of financial literacy education on accounting students' financial knowledge and behavior. Journal of Accounting Education, 62, 100821.

- Kolb, D. A. (1984). *Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo*. Prentice-Hall.
- Kvale, S. (2011). *Las entrevistas en investigación cualitativa*. Ediciones Morata.
- Lameras, P., Arnab, S., Dunwell, I., Stewart, C., Clarke, S., & Petridis, P. (2021). Características esenciales del diseño de juegos serios en la educación superior: Vincular los atributos de aprendizaje con la mecánica del juego. *Revista Británica de Tecnología Educativa*, 52(1), 3-26. <https://doi.org/10.1111/bjet.12467>
- Loor-Salmon, L., Palma-Villavicencio, M., Saltos-Dueñas, L., & Loor-Salazar, M. (2018). El constructivismo en la educación universitaria: Modelo pedagógico para su implementación. *Revista San Gregorio*, 24, 116-127.
- Lusardi, A. (2019). Financial literacy and the need for financial education: evidence and implications. *Swiss Journal of Economics and Statistics*, 155(1), 1-8.
- Lusardi, A., & Mitchell, O. S. (2022). Financial literacy and financial decision-making at older ages. *Pacific-Basin Finance Journal*, 71, 101597.
- Macías Espinales, M. E. (2020). Las TIC como herramienta pedagógica en las escuelas de Guayaquil. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 85-101.
- Macías, J. C., & Cedeño, M. A. (2021). Perspectivas de la Web 3.0 en la educación guayaquileña: Un estudio exploratorio. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 11(1), 108-118.
- Martínez Mediano, C. (2004). *Técnicas e instrumentos de recogida y análisis de datos*. UNED.
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa: Una introducción conceptual* (5ª ed.). Pearson Educación.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Ministerio de Educación.
- Molina-Soto, J. (2019). Redes sociales y aprendizaje colaborativo en la educación secundaria de Guayaquil. *Revista Científica YACHANA*, 8(2), 45-58.
- Moreno-Guerrero, A. J., Rodríguez-Jiménez, C., Ramos-Navas-Parejo, M., & Soler-Costa, R. (2020). Interest in ICT and digital competence in the COVID-19 era. A study with higher education students. *Education Sciences*, 10(11), 308.

- Moreno-Guerrero, A. J., Rodríguez-Jiménez, C., Ramos-Navas-Parejo, M., & Soler-Costa, R. (2021). Interest in ICT and digital competence in the COVID-19 era. *Education Sciences*, 11(1), 1-13.
- Ngwenya, S. (2022). Percepciones de los estudiantes de contabilidad sobre la importancia de la educación financiera en las escuelas secundarias. *Cogent Business & Management*, 9(1), 2034239.
- OCDE. (2018). Preparando a nuestros jóvenes para un mundo inclusivo y sostenible: Marco de competencia global del estudio PISA. OCDE.
- OCDE. (2020). Encuesta Internacional de Educación Financiera de Adultos OCDE/INFE 2020. Publicaciones de la OCDE.
- Ochoa-Zambrano, J., Romero-Palacios, W., & Martínez-Alcalá, C. I. (2021). Web 3.0 y su impacto en la educación superior: Una revisión sistemática. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E41), 41-53.
- Okuda Benavides, M., y Gómez-Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(1), 118-124.
- Ortiz Granja, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 19, 93-110.
- Paz Valverde, C. (2017). Implementación de herramientas tecnológicas en la enseñanza de contabilidad en la Universidad de Guayaquil. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 3(3), 72-84.
- Paz Valverde, C. (2019). Innovación en la enseñanza de contabilidad: El uso de herramientas digitales en la Universidad de Guayaquil. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 5(1), 75-90.
- Peñaherrera León, M. (2012). Uso de TIC en escuelas públicas de Ecuador: Análisis, reflexiones y valoraciones. EDUTEC. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (40), a201.
- Piaget, J. (1962). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. Norton.
- Piaget, J. (1976). Teoría de Piaget. En *Piaget y su escuela* (pp. 11-23). Salmer.
- Pinto, L. E., Dourado, A., & Ferreira, A. (2020). Educación contable y educación financiera: una revisión sistemática de la literatura. *Educación Contable*, 29(4), 319-355.
-

- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (Eds.). (2020). Manual de aprendizaje basado en juegos. Prensa del MIT.
- Ponce-Romero, J. M., Rodríguez-Ponce, E., & Pedraja-Rejas, L. (2020). La Web 3.0 en la educación superior ecuatoriana: Oportunidades y desafíos. *Formación universitaria*, 13(5), 149-160.
- Prensky, M. (2001). *Aprendizaje digital basado en juegos*. McGraw-Hill.
- Príncipe, M. (2004). ¿Funciona el aprendizaje activo? Una revisión de la investigación. *Revista de Educación en Ingeniería*, 93(3), 223-231.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Aprendizaje basado en juegos y habilidades del siglo XXI: una revisión de investigaciones recientes. *Las computadoras en el comportamiento humano*, 63, 50-58.
- Rekalde, I., Vizcarra, M. T., & Macazaga, A. M. (2014). La observación como estrategia de investigación para construir contextos de aprendizaje y fomentar procesos participativos. *Educación XX1*, 17(1), 201-220.
- Romero-Rodríguez, L. M., Ramírez-Montoya, M. S., & Valenzuela González, J. R. (2019). Gamificación en MOOCs: Test de aplicación de engagement en cursos de sostenibilidad energética. *Acceso IEEE*, 7, 32093-32101. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2903230>
- Santana, M., Morales-Arce, D., & Paetow, G. (2021). Una revisión del uso de la tecnología en la educación contable. *Revista de Educación Contable*, 56, 100713.
- Schunk, D. H. (2012). *Teorías del aprendizaje: una perspectiva educativa* (6ª ed.). Pearson.
- Shulman, L. S. (1987). Conocimiento y enseñanza: Fundamentos de la nueva reforma. *Revista Educativa de Harvard*, 57(1), 1-23.
- Siemens, G. (2005). Conectivismo: Una teoría del aprendizaje para la era digital. *Revista Internacional de Tecnología Educativa y Aprendizaje a Distancia*, 2(1), 3-10.
- UNESCO. (2015). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4*. UNESCO.
- Vinueza Morales, S. F., & Simbaña Gallardo, V. P. (2017). Impacto de las TIC en la Educación Superior en el Ecuador. *Revista Publicando*, 4(11), 355-368.
- Vygotsky, L. S. (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial de la Universidad de Harvard.

Zabala, A. (2000). La práctica educativa. Cómo enseñar. Graó.

Zambrano, D., Toala, R., & Bolívar, O. (2019). Implementación de las TIC en el sistema educativo de Guayaquil: Retos y oportunidades. Revista Espacios, 40(2), 204-218.