



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN 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

**Gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de
Contabilidad del 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”**

Autor/es:

Ing. Carlos Enrique Córdova Fernández

Lic. Edgar Germán Domínguez Sánchez

Tutor/a:

PhD. De León Cano Francisco Antonio

ECUADOR 2024



DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a Dios por habernos guiado en el camino correcto de la superación profesional, a nuestras familias por impulsarnos a estudiar y progresar cada día en nuestra formación académica e intelectual y a todos aquellos que de una u otra forma aportaron a este logro.





AGRADECIMIENTO

Nuestros más profundos agradecimientos al todo poderoso por darnos la fortaleza espiritual para seguir por el sendero del triunfo, y el logro de este trabajo investigativo, a los directores, docentes y autoridades de la universidad que nos dieron la oportunidad de hacer un sueño realidad, a nuestro tutor PhD. De León Cano Francisco Antonio Quien nos ha guiado en todo este tiempo de elaboración de la tesis, a nuestras familias que siempre nos brindaron el apoyo adecuado y oportuno.

A todos ellos muchas gracias.





RESUMEN

La gamificación en la educación se presenta como una herramienta valiosa para abordar los desafíos actuales y aprovechar las oportunidades que ofrece la tecnología en el proceso de aprendizaje. En la unidad educativa "Jaime Roldós Aguilera" existe la necesidad de que los procesos de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General se desarrollen de una manera lúdica e interactiva. De igual manera, los docentes deben implementar herramientas digitales para que los estudiantes puedan obtener buenos conocimientos y mejorar su rendimiento académico. De ahí que el objetivo de esta investigación sea analizar el impacto de la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Contabilidad del 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera" de la ciudad de Guayaquil. Se emplea el paradigma socio-crítico, pues permite obtener un fundamento basado en la crítica social construyendo el conocimiento desde las necesidades e intereses del grupo de estudiantes. Según su propósito este estudio corresponde a una investigación aplicada. Se utiliza un enfoque mixto, se combinan elementos cuantitativos y cualitativos, para conocer el problema científico y proponer una posible solución al mismo, desde una perspectiva teórica. Se elabora una estrategia didáctica adaptada a las necesidades y características del contexto educativo. En su validación se evalúa su efectividad y su impacto en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la Contabilidad. Los resultados obtenidos en esta fase de la investigación proporcionan evidencias sobre la viabilidad y la utilidad de la gamificación como enfoque pedagógico. Esta investigación demuestra que la integración de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Contabilidad en el nivel de bachillerato, puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes.

Palabras claves: Gamificación, tecnologías, estrategia didáctica, Contabilidad, bachillerato.



ABSTRACT

Gamification in education is presented as a valuable tool to address current challenges and take advantage of the opportunities offered by technology in the learning process. In the educational unit "Jaime Roldós Aguilera" there is a need for the teaching-learning processes of the Accounting subject to be developed in a playful and interactive way. Likewise, teachers must implement digital tools so that students can obtain good knowledge and improve their academic performance. Hence, the objective of this research is: to design a didactic strategy, based on the use of gamification, to improve the teaching-learning process of the subject Accounting in 1st year of Baccalaureate, Parallel "A" of the Educational Unit "Jaime Roldós Aguilera" from the city of Guayaquil. The socio-critical paradigm is used, as it allows obtaining a foundation based on social criticism by building knowledge from the needs and interests of the group of students. According to its purpose, this study corresponds to applied research. A mixed approach is used, combining quantitative and qualitative elements, to understand the scientific problem and propose a possible solution to it, from a theoretical perspective. A teaching strategy is developed adapted to the needs and characteristics of the educational context. In its validation, it was possible to evaluate its effectiveness and its impact on the teaching-learning process of Accounting. The results obtained in this phase of the research provide evidence on the viability and usefulness of gamification as a pedagogical approach. This research demonstrates that the integration of gamification in the teaching-learning process of Accounting at the high school level can be an effective strategy to improve the motivation, commitment and academic performance of students.

Keywords: Gamification, technologies, teaching strategy, Accounting, high school.



ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.	ii
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	iv
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	v
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
ÍNDICE GENERAL.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xvi
LISTADO DE ANEXOS.....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación del problema.....	2
Planteamiento del problema.....	4
Precisión del tema.....	4
Objeto de la investigación.....	4
Objetivo general.....	5
Planteamientos hipotéticos.....	5
<i>Hipótesis</i>	5
Declaración de las variables.....	5
Objetivos específicos de la investigación.....	5
Identificación de los métodos a emplear.....	6
<i>Métodos Teóricos</i>	6
<i>Análisis de datos</i>	6



<i>Comparación</i>	6
<i>Indagación documental</i>	6
<i>Deductivo-Inductivo</i>	6
<i>Métodos Empíricos</i>	6
<i>Observación Científica</i>	6
<i>Encuesta</i>	7
<i>Entrevista</i>	7
<i>Métodos matemáticos estadísticos</i>	7
Población y Muestra	7
Declaración del tipo de investigación.....	7
Tipo de investigación.....	7
Principales aportes	8
<i>Aporte Práctico</i>	8
<i>Importancia</i>	8
<i>Necesidad Social</i>	8
<i>Novedad</i>	8
Actualidad científica.....	8
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	10
1.1. Antecedentes	10
1.2. Bases Teóricas.....	12
1.2.1. <i>Surgimiento y desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su impacto en la educación</i>	12
1.2.2. <i>La Gamificación. Antecedentes y Conceptualización</i>	22
1.2.3. <i>La Gamificación en la Enseñanza del módulo de Contabilidad General en el Bachillerato</i>	27
1.2.4. <i>Fomento de la Motivación y el Compromiso</i>	35
1.2.5. <i>Facilitación de la Comprensión de Conceptos Abstractos</i>	35

1.2.6.	<i>Fomento de Habilidades Prácticas y Resolución de Problemas</i>	35
1.2.7.	<i>Fomento del Aprendizaje Colaborativo y la Interacción Social</i>	35
1.2.8.	<i>Retroalimentación Continua y Adaptativa</i>	36
1.3.	Bases normativas y legales.....	37
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO		40
2.1.	Conceptualización y Operacionalización de las Variables.....	43
2.2.	Enfoque de la investigación	44
2.3.	Alcance de la investigación.....	44
2.4.	Justificación del tipo de investigación.....	44
2.5.	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	45
2.6.	Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	46
2.7.	Entrevista.....	46
2.8.	Encuesta	46
2.9.	Población y Selección de Muestra.....	46
2.10.	Técnicas estadísticas.....	47
2.11.	Diagnóstico inicial.....	47
2.12.	Guía de Observación	48
2.13.	Entrevista	48
2.14.	Resultados obtenidos.....	49
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA		64
3.1.	Fundamentación de la Propuesta.....	64
3.2.	Bases Teóricas de la Gamificación en Educación.....	64
3.2.1.	<i>Los Elementos Clave de la Gamificación en Educación</i>	65
3.3.	Relevancia para la Enseñanza de la Contabilidad	65
3.4.	Justificación Basada en los Resultados del Diagnóstico	66
3.5.	Objetivos de la Propuesta	67
3.6.	Componentes de la Estrategia Didáctica	67



3.6.1.	<i>Diseño de Experiencias Gamificadas.....</i>	68
3.6.2.	<i>Narrativa y Contexto para la Gamificación</i>	69
3.7.	Integración de Tecnología Educativa	69
3.7.1.	<i>Selección de Herramientas y Plataformas Digitales</i>	69
3.7.2.	<i>Recursos Educativos Digitales para Contabilidad</i>	70
3.8.	Actividades de Aprendizaje Gamificadas	72
3.8.1.	<i>Ejercicios y Problemas Contables Gamificados.....</i>	72
3.9.	Sistema de Evaluación y Retroalimentación	74
3.9.1.	<i>Métodos de Evaluación Gamificados.....</i>	74
3.9.2.	<i>Retroalimentación Continua y Adaptativa.....</i>	76
3.10.	Capacitación Docente.....	79
3.11.	Validación de la Propuesta.....	80
3.11.1.	<i>Indicadores de Éxito.....</i>	81
3.11.2.	<i>Métodos de Recolección de Datos y Análisis.....</i>	81
3.11.3.	<i>Plan de Mejora Continua.....</i>	82
3.12.	Resultados de la Validación de la Propuesta.....	83
3.13.	Análisis de la Propuesta	84
CONCLUSIONES.....		86
RECOMENDACIONES		87
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		88
ANEXOS.....		94



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Conceptualización y operacionalización de las variables	43
Tabla 2	Motivación para estudiar contabilidad	50
Tabla 3	Preferencia por empleo de algún medio tecnológico para estudiar Contabilidad	51
Tabla 4	Empleo de los juegos en clases relacionados con la tecnología en clases	52
Tabla 5	La tecnología y su relación con el aprendizaje de Contabilidad General	53
Tabla 6	Empleo de la tecnología en clases.....	54
Tabla 7	Motivación para aprender Contabilidad por medio de la tecnología	55
Tabla 8	Utilidad de la tecnología para su vida	56
Tabla 9	Medios tecnológicos empleados para estudiar Contabilidad	57
Tabla 10	Selección de Herramientas y Plataformas.....	70
Tabla 11	Fases de Implementación	77
Tabla 12	Roles y Responsabilidades.....	78
Tabla 13	Cronograma de Actividades	78
Tabla 14	Actividades Recurrentes.....	79





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Motivación para estudiar contabilidad.....	50
Figura 2 Preferencia por empleo de algún medio tecnológico para estudiar Contabilidad.....	51
Figura 3 Empleo de los juegos en clases relacionados con la tecnología en clases	52
Figura 4 La tecnología y su relación con el aprendizaje de Contabilidad General	53
Figura 5 Empleo de la tecnología en clases	54
Figura 6 Motivación para aprender Contabilidad por medio de la tecnología.....	55
Figura 7 Utilidad de la tecnología para su vida.....	56
Figura 8 Medios tecnológicos empleados para estudiar Contabilidad	57





LISTADO DE ANEXOS

Anexo A Guía de Encuesta	94
Anexo B Cuestionario	96
Anexo C Cuestionario	98
Anexo D Resultados de la Validación.....	100
Anexo E Estrategia Didáctica.....	113
Anexo F Actividades de la Propuesta F Actividades de la Propuesta	117
Anexo G Ficha	124



INTRODUCCIÓN

En la era actual, la incorporación de la tecnología en los procesos educativos se ha convertido en una necesidad imperante. La gamificación, entendida como el uso de elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, surge como una herramienta innovadora para potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes en su aprendizaje. En este sentido, el módulo de Contabilidad General, impartida en el Bachillerato General ecuatoriano, no es ajena a esta tendencia.

El presente estudio aborda la importancia de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la Contabilidad en el primer año de bachillerato. Se reconoce que esta disciplina, fundamental para el desarrollo de habilidades de análisis y toma de decisiones financieras, requiere de estrategias didácticas innovadoras que capturen el interés de los estudiantes y los preparen para los desafíos de una sociedad cada vez más tecnologizada y globalizada.

Ante el vertiginoso avance científico y tecnológico, es imperativo que la educación se adapte y aproveche las herramientas digitales disponibles. La gamificación representa una oportunidad para enriquecer el aprendizaje de la Contabilidad, convirtiendo el aula en un entorno interactivo, desafiante y motivador, donde los estudiantes puedan desarrollar sus capacidades y creatividad de manera lúdica y atractiva, en consonancia con sus intereses y estilos de aprendizaje.

Esta investigación, cuyo informe sigue los postulados de las Normas APA (Arrocha, 2021 y Gutiérrez y Loardo, 2024) tiene como objetivo principal analizar el impacto de la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Contabilidad del 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”, con miras a contribuir a la formación integral de los estudiantes y su preparación para afrontar los retos de una sociedad en constante transformación tecnológica y económica. Específicamente, se busca:

1. Analizar las percepciones y actitudes de los estudiantes hacia la incorporación de elementos de gamificación en la enseñanza de la Contabilidad.
2. Evaluar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la adquisición de competencias contables en los estudiantes.
3. Identificar las estrategias y herramientas de gamificación más efectivas para fomentar el aprendizaje significativo en el contexto del módulo de Contabilidad General.

4. Proponer lineamientos para la implementación exitosa de la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad, considerando los desafíos y las oportunidades del entorno educativo actual.

En el contexto educativo actual, donde la tecnología y los enfoques innovadores cobran cada vez más relevancia, la gamificación emerge como una estrategia prometedora para renovar la enseñanza de la Contabilidad en el bachillerato. Al incorporar elementos lúdicos e interactivos propios de los videojuegos, esta metodología tiene el potencial de transformar el aula en un entorno atractivo y desafiante, donde los estudiantes se sientan motivados a participar activamente en su propio aprendizaje.

Además de promover la motivación, y en concordancia con Guerri (2023) la gamificación podría tener un impacto significativo en el rendimiento académico y la adquisición de competencias contables clave, al presentar los contenidos de manera lúdica y atractiva, facilitando la asimilación de conceptos complejos y su aplicación práctica en la resolución de problemas y desafíos simulados.

Para alcanzar estos beneficios, es crucial identificar las estrategias y herramientas de gamificación más efectivas en el contexto de la Contabilidad, evaluando opciones como narrativas envolventes, sistemas de recompensas y puntuación bien diseñados, entre otros, que fomenten un aprendizaje significativo y duradero (García, 2019).

Finalmente, la implementación exitosa de la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad requiere de lineamientos claros que consideren tanto los desafíos como las oportunidades del entorno educativo actual, abordando aspectos como la capacitación docente, la selección de herramientas tecnológicas adecuadas y la gestión de recursos, con una visión estratégica y adaptada a las necesidades específicas de cada institución.

Justificación del problema

La gamificación es un tema de gran interés para los investigadores en el campo de la educación. Esto se debe a que los juegos, en la mayoría de las disciplinas, se diseñan con el propósito de alcanzar objetivos educativos, incluyendo componentes sociales significativos y presentando simulaciones que reproducen experiencias del mundo real, relevantes para los estudiantes. Según Ortiz (2018), la creciente aceptación de los juegos en el ámbito académico ha llevado a los desarrolladores a crear juegos específicamente diseñados para respaldar este tipo de aprendizaje.

Es importante destacar que la gamificación juega un papel crucial en los procesos de aprendizaje en todas las asignaturas y niveles educativos. Con el incremento en el uso de la tecnología y el tiempo que los jóvenes dedican a medios como teléfonos, tabletas y portátiles, este fenómeno se presenta como un reto para los docentes más que como una preocupación. La gamificación puede aumentar significativamente la motivación de los estudiantes al convertir el conocimiento en una experiencia más interactiva y divertida.

La tecnología se ha vuelto omnipresente en la vida cotidiana, especialmente entre los jóvenes. Por ello, integrar juegos educativos en plataformas tecnológicas puede aprovechar el interés natural de los estudiantes por estas herramientas, diseñadas para desarrollar habilidades específicas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración. La gamificación en la educación se presenta como una herramienta valiosa para abordar los desafíos actuales y aprovechar las oportunidades que ofrece la tecnología en el proceso de aprendizaje.

Su implementación exitosa requiere tanto la adaptación de los docentes como la creación de entornos educativos que aprovechen esta oportunidad de manera efectiva. Además, permite la personalización al adaptarse a los diferentes estilos y ritmos de los estudiantes. Por esta razón, la capacitación y adaptación a nuevas metodologías, tecnologías y plataformas de gamificación son aspectos cruciales.

Según el Ministerio de Educación (2023) el Bachillerato General es un plan de estudios destinado a mejorar la oferta educativa para jóvenes que han completado la Educación General Básica (EGB). Está estructurado en tres cursos consecutivos y tiene una triple finalidad: (a) preparar a los estudiantes para la vida y la participación en una sociedad democrática, (b) orientarlos hacia el ámbito laboral o empresarial, y (c) facilitar la continuación de estudios universitarios.

Dentro del Bachillerato General, se prescribe un conjunto de asignaturas fundamentales denominado tronco común, que permite la adquisición de conocimientos básicos acordes con su formación general. Además, los estudiantes pueden seleccionar entre dos alternativas según sus intereses específicos: el Bachillerato en Ciencias o el Bachillerato Técnico.

La Contabilidad es una de las asignaturas del bachillerato ecuatoriano. El propósito fundamental de esta especialidad, expresado en el currículo, consiste en llevar a cabo operaciones inherentes a la administración del proceso contable en diversas actividades económicas. Este objetivo se logra al cumplir con las obligaciones tributarias mediante la gestión del talento humano, en estricta conformidad con las leyes, normativas, códigos,

políticas, principios contables y procedimientos laborales. También se busca emplear herramientas tecnológicas con eficiencia, eficacia y observancia de los principios éticos profesionales en el ejercicio contable.

En cuanto a la Contabilidad, Angamarca (2021) destaca que va más allá de la educación financiera al proporcionar la capacidad de desarrollar un juicio para la toma de decisiones acertadas. Asimismo, permite a aquellos con conocimientos contables aprender a financiar y gestionar un emprendimiento. La autora subraya la importancia de la contabilidad en la sociedad, ya que todas las entidades financieras requieren contadores que validen las transacciones de dinero. También enfatiza la necesidad de incorporar la enseñanza de la contabilidad desde las etapas escolares.

En la unidad educativa “Jaime Roldós Aguilera” existen insuficiencias relacionadas con los procesos de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General que se desarrollen de una manera lúdica e interactiva. También se deben implementar herramientas digitales para que los estudiantes puedan obtener buenos conocimientos y mejorar su rendimiento académico. La relevancia de los juegos en la vida de los estudiantes, y por ende en la educación, no puede ser pasada por alto por los docentes. Esta significación radica principalmente en la contribución cognitiva que estos ofrecen a los jugadores (Ortiz, 2012).

La gamificación debe transformar el aula en un emocionante juego. Es un ejemplo de innovación tecnológica educativa que utiliza elementos de juegos para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, creando desafíos, obteniendo recompensas, y desarrollando competencias que estimulen su participación e inspiren a superar obstáculos mientras aprenden.

Planteamiento del problema

¿De qué manera impacta la gamificación como estrategia didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General en el curso de 1ro de Bachillerato Paralelo “¿A” de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”, de la ciudad de Guayaquil?

Precisión del tema

Gamificación como estrategia didáctica en proceso de enseñanza-aprendizaje de Contabilidad del 1ro de bachillerato del Colegio “Jaime Roldós Aguilera”.

Objeto de la investigación

El proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General, en el 1ro de Bachillerato.

Objetivo general

Analizar el impacto de la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Contabilidad del 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”.

Planteamientos hipotéticos

Hipótesis

Si se implementa la gamificación en la Contabilidad en 1ro de bachillerato, a partir de las relaciones que se pueden establecer entre este proceso y el de enseñanza-aprendizaje de esta asignatura, expresadas en una estrategia didáctica, se puede favorecer el mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje del módulo de Contabilidad General en 1ro de bachillerato en la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”.

Declaración de las variables

- **Variable Independiente:** Gamificación como estrategia didáctica
- **Variable Dependiente:** Proceso de enseñanza y aprendizaje del módulo de Contabilidad

Objetivos específicos de la investigación

- Determinar los fundamentos teóricos que sustentan la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General, en el nivel educativo de bachillerato.
- Diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General en 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”.
- Diseñar una estrategia didáctica para la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General en 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”.
- Validar la estrategia didáctica elaborada a partir del criterio de especialistas.

Identificación de los métodos a emplear

Métodos Teóricos

Análisis de datos.

Análisis-síntesis: se empleó para el estudio de la gamificación, sus relaciones en el contexto pedagógico, su integración al proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General en el bachillerato, así como en la interpretación de los instrumentos del diagnóstico aplicado.

Comparación.

Histórico-Lógico permitió el análisis de la gamificación y su inserción en la educación a través del tiempo.

Indagación documental

Deductivo-Inductivo.

Inductivo-deductivo: se utilizó en la fundamentación teórica del estudio de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General, en el estudio diagnóstico y en la elaboración de inferencias que devienen de los análisis correspondientes.

La modelación: se usó en la representación de la estrategia didáctica, en la concepción de cada una de sus partes.

El enfoque del sistema: se aplicó para determinar la estructura de la estrategia didáctica, sus componentes y sus relaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General.

Métodos Empíricos

Observación Científica

Siguiendo a Hernández (2021), se realizó al proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General en 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”, para lo cual, se aplicó la técnica guía de observación con el objetivo de conocer la situación actual del uso de la gamificación en el mismo.

Encuesta

Compartida mediante la herramienta digital de Google Forms: se implicó a los estudiantes para diagnosticar los conocimientos previos para el estudio del módulo de Contabilidad General.

Entrevista

Se aplicó a los directivos de la institución con el objetivo de identificar las percepciones que tienen con respecto a la gamificación en la enseñanza del módulo de Contabilidad General.

Revisión de documentos del bachillerato técnico: para conocer cómo ha sido concebida la gamificación en la formación de bachilleres, especialmente desde el módulo de Contabilidad General.

Métodos matemáticos estadísticos

Análisis descriptivo de los datos recogidos: con los datos recogidos se procedió a ordenar la información por medio de gráficas.

Población y Muestra

La población de estudio está conformada por los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera" en Guayaquil, totalizando 105 estudiantes y 13 docentes. Se empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia, basado en la accesibilidad de los participantes. La muestra incluye 25 estudiantes del primer año de bachillerato, Paralelo A, y 6 docentes con experiencia en la enseñanza de Contabilidad. Aunque los resultados no pueden generalizarse a toda la población, este enfoque permite un análisis profundo del fenómeno en el contexto específico, coherente con los objetivos de la investigación.

Declaración del tipo de investigación

Paradigma: Se empleó el paradigma socio-critico, pues permitió obtener un fundamento basado en la crítica social construyendo el conocimiento desde las necesidades e intereses del grupo de estudiantes.

Tipo de investigación

Según su propósito este estudio corresponde a una investigación aplicada: se centra en evaluar las variables para encontrar soluciones a la problemática relacionada con la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General, especialmente, en el contenido de la Partida Doble para los estudiantes del 1ro de bachillerato

de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”. Se empleará un enfoque mixto, pues se combinan elementos cuantitativos y cualitativos, para conocer el problema científico y proponer una posible solución al mismo, desde una perspectiva teórica.

Principales aportes

Aporte Práctico

La presente investigación aporta bases teóricas y pedagógicas de la gamificación como estrategia didáctica aplicable en el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, en este caso del módulo de Contabilidad General.

Importancia

En los tiempos actuales, ante el desarrollo vertiginoso de la ciencia y la técnica, las herramientas tecnológicas tienen un rol protagónico en la educación. Es por esto que la gamificación digital es muy importante en los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el del módulo de Contabilidad General para el 1ro de bachillerato. Ello se debe a la complejidad de los contenidos y la necesidad de contribuir al desarrollo de las capacidades y de la creatividad de los estudiantes.

Necesidad Social

El bachillerato demanda hoy de jóvenes con una formación general, que les permita estar mejores preparados para la vida en una sociedad en que la tecnología ocupa un lugar destacado. Desde esta perspectiva, el empleo de la gamificación favorecerá la motivación por el aprendizaje de los contenidos del módulo de Contabilidad General, desde la perspectiva digital, en los estudiantes.

Novedad

La novedad radica en ofrecer una nueva mirada al proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General, en el 1ro de bachillerato, al añadir el uso de la gamificación como vía para enriquecer los aprendizajes de los estudiantes desde la mirada del empleo de la tecnología.

Actualidad científica

En este estudio se integra el empleo de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones al proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General, en una estrategia didáctica que promueve un aprendizaje interactivo, actual, novedoso, en



correspondencia con las demandas sociales que tiene hoy la formación de bachilleres en el contexto ecuatoriano. El presente informe de investigación contiene 3 capítulos. En el primero de ellos se presenta el marco teórico relacionado con la gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje del módulo de Contabilidad General. En el segundo, se realiza el diagnóstico de la situación actual del uso de la gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje del módulo de Contabilidad General en 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”. En el tercero, se elabora una estrategia didáctica y se valora su pertinencia en la práctica pedagógica.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se aborda el surgimiento y desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y su impacto en el ámbito educativo. Se explora cómo la evolución de estas herramientas digitales ha transformado la forma en que se imparte y recibe la educación, abriendo nuevas oportunidades y desafíos. Además, se examinará el concepto de gamificación, sus antecedentes históricos y su definición conceptual. La gamificación, que implica la incorporación de elementos lúdicos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos, ha ganado popularidad como estrategia para fomentar el compromiso y la motivación de los estudiantes. Finalmente, se analiza la aplicación específica de la gamificación en la enseñanza del módulo de Contabilidad General en el nivel de bachillerato. Se evaluarán las ventajas y desafíos de integrar elementos de juego en esta disciplina, así como ejemplos prácticos y estudios de caso relevantes.

1.1. Antecedentes

Para asegurar un flujo lógico de ideas se apertura el estudio del marco teórico con la descripción de los antecedentes bibliográficos de la presente investigación.

En la ciudad de México, Gil-Quintana y Prieto (2021), presentaron un estudio que tuvo como problema las dificultades para encontrar docentes que implementen prácticas de gamificación en las aulas, así como la imposibilidad de conciliar la disponibilidad de estos docentes con el estudio. Además, se menciona la dificultad para adaptar los cuestionarios al lenguaje infantil, se sugiere que el inconveniente relacionado con la capacidad de organización y control que el docente necesita desarrollar al aplicar sistemas gamificados puede ser de fácil solución. La principal conclusión a la que se llegó en el estudio es que se pudo determinar el grado de aplicación de sistemas gamificados en el proceso de aprendizaje en educación primaria dentro de la muestra seleccionada. Se destaca que la gamificación tiene un impacto positivo en el aula, promoviendo la participación, la interacción la motivación y la diversión en las experiencias educativas.

Por otro lado, Ordoñez (2022), desde la ciudad de Cuenca, mencionó en su trabajo que la dificultad que enfrentan los estudiantes en la enseñanza y aprendizaje de operaciones aritméticas con números racionales. Este desafío se manifiesta en la falta de motivación y el bajo rendimiento académico en matemáticas, lo que sugiere la necesidad de implementar

estrategias didácticas innovadoras que faciliten el aprendizaje y mejoren la comprensión de estos conceptos matemáticos. Para la obtención de buenos resultados se usó la implementación de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales. Esta estrategia se aplicó a un grupo de 17 estudiantes de séptimo de básica en la Escuela Juan José Flores, utilizando herramientas tecnológicas como *Kahoot* y *Wordwall* para hacer las clases más interactivas y motivadoras. Se obtuvo como conclusión que la gamificación, como estrategia didáctica, tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de operaciones aritméticas con números racionales. La implementación de esta metodología no solo mejora el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también aumenta su motivación y participación en el aprendizaje.

Por último, Veas (2021), en su investigación realizada en la Unidad Educativa Guayasamín de la ciudad de Guayaquil, identificó que las asignaturas están siendo afectadas debido al cambio de modalidad "Aprendamos juntos en casa". Esto se debe a que no se están utilizando las estrategias metodológicas adecuadas que motiven e involucren a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La solución fue la implementación de un curso de formación para desarrollar habilidades digitales en el entorno de aprendizaje virtual Moodle. Con el objetivo de motivar a los docentes a adquirir nuevas competencias y mejorar su práctica educativa, superando así el desconocimiento sobre el uso y aplicación de las TIC. Se concluye que, aunque el uso y la aplicación de las TICs por parte de los docentes es fundamental para la preparación del contenido y el desarrollo de clases online, en la Unidad Educativa "Guayasamín" los maestros no utilizan las TICs de manera adecuada. Además, algunos docentes no las utilizan en absoluto, lo que se atribuye en parte al rango de edad de los educadores (Martínez, 2020).

Estas tres investigaciones permitieron conocer las distintas implementaciones de estrategias didácticas innovadoras, como la gamificación y el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), es fundamental para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los diferentes contextos educativos. También se destaca que, a pesar de las dificultades para encontrar docentes capacitados en gamificación, y tomando en cuenta a los docentes que desconocen el uso de esta metodología tiene un impacto positivo en la participación, interacción y motivación de los estudiantes en el aula, estos estudios subrayan la necesidad de capacitar a los docentes y adoptar metodologías activas y tecnológicas para fomentar un aprendizaje más efectivo y motivador en los estudiantes (Buckley y Doyle 2016).

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Surgimiento y desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su impacto en la educación

Parafraseando a Liñán (2024) las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) tuvieron su origen en la denominada sociedad de la información y desempeñaron un papel determinante en la transformación del dinamismo social, cultural y económico. Se les atribuye un papel resonante y auténtico en la revolución de las comunicaciones e información al trascender el lenguaje oral, que representa la cultura auditiva enfocada principalmente en los acontecimientos de la vida diaria del presente.

Además, según Jacovkis (2011) las TIC superan la escritura, que a través de signos gráficos permite transcribir lo hablado y conservarlo en el tiempo; la imprenta, que sirve como medio para difundir el conocimiento y facilita la creciente alfabetización general, con impacto en los aspectos social, cultural, político y económico (Ávila, 2024).

Las tecnologías de la información y la comunicación han experimentado un rápido desarrollo en las últimas décadas, transformando la forma en que las personas acceden, generan y comparten información y conocimiento. En Ecuador, han permitido avances tecnológicos, políticas públicas y han generado un impacto socioeconómico notable.

El surgimiento y la evolución de las tecnologías de la información y las comunicaciones generan un escenario caracterizado por un cambio constante, donde la capacidad rápida de adaptación e innovación emerge como elemento fundamental para el éxito de cualquier entidad. La aplicación de dichas tecnologías contribuye a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje al fomentar la colaboración, la interactividad y la flexibilidad mediante la implementación efectiva de la personalización en la enseñanza (Linares *et al.*, 2014).

Estos autores señalan que las tecnologías de la información y las comunicaciones introducen en el ámbito educativo aspectos innovadores que apuntan hacia una mejora cualitativa en los métodos de enseñanza y aprendizaje, con un desarrollo que involucra diversas disciplinas, entre las cuales se destacan la Pedagogía y la Computación. Estas tendencias en su desarrollo indican un impacto significativo en el campo de la enseñanza.

En Ecuador, en 1969 se fundó la primera compañía proveedora de servicios informáticos, Digitex, para brindar soluciones de procesamiento de tarjetas perforadas a bancos y empresas. En los años 70 llegaron al país las primeras computadoras personales de marcas como *Apple*, *Commodore* y *IBM*, aunque su adopción en oficinas y hogares era aún marginal

(Ceceña, 1998). En 2009 sólo el 29% de los hogares ecuatorianos tenía computadora y 16% acceso a Internet (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2024).

Ya en la década de 1960 se habían instalado las primeras computadoras de gran porte para tareas administrativas y censales (Ministerio de telecomunicaciones, 2019). Por estos años es cuando la Escuela Politécnica Nacional y otras universidades incorporaron las primeras computadoras de IBM y Univac para tareas de investigación y análisis de datos.

La evolución de la informática en Ecuador desde la década de 1960 hasta la actualidad ha pasado por diferentes fases, desde la introducción de las primeras computadoras hasta la transformación impulsada por leyes de telecomunicaciones y el crecimiento significativo de servicios como Internet y telefonía móvil. El crecimiento exponencial de internet se aceleró en el nuevo milenio, con una tasa de crecimiento anual del 114% entre 2000 y 2010, hasta llegar a 5 millones de usuarios (Pérez, 2019). No obstante, la penetración seguía concentrada en zonas urbanas y segmentos socioeconómicos medios y altos.

A partir de la década del 2000, los sucesivos gobiernos impulsaron iniciativas de gobierno electrónico, tele-educación y conectividad en instituciones públicas para fomentar el acceso equitativo a las TIC. Se implementaron infocentros comunitarios, programas de alfabetización digital y provisión de computadoras portátiles para estudiantes y docentes.

Durante las décadas del 70 y del 80, las universidades y el sector privado incorporaron las primeras computadoras personales y sistemas informáticos. Se crearon también los primeros proveedores de servicios de internet, aunque su adopción fue limitada. La conectividad internacional dependía de enlaces satelitales costosos (Huanca, 2024).

La apropiación de tecnología sigue siendo desigual: mientras 83% de los jóvenes ecuatorianos entre 16 y 24 años usaban Internet en 2018, sólo 33% de los adultos mayores de 55 años eran usuarios (INEC, 2019). Para cerrar esta brecha se creó en 2012 el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (MINTEL), enfocado en políticas de inclusión digital.

La telefonía móvil experimentó un rápido crecimiento desde la introducción de los servicios de telefonía celular en 1993 por operadoras como CONECEL (ahora Claro) y OTECEL (Movistar). La cobertura se fue expandiendo desde los principales centros urbanos hacia áreas rurales.

Se debe añadir que la creciente adopción de TIC ha generado profundas transformaciones sociales, económicas y culturales en Ecuador en años recientes. Tecnologías como la inteligencia artificial, Big Data, internet de las cosas y computación en la nube están

revolucionando sectores como educación, salud, agricultura, servicios financieros y comercio electrónico. Un hito fue el boom de la telefonía móvil y los smartphones a partir de 2010, que llevó la penetración de Internet desde un 29% de hogares en 2010 a un 74% para 2018, según datos del INEC.

Las TIC han empoderado además nuevas formas de participación ciudadana, activismos en línea y escrutinio público, con episodios recientes como el movimiento #NoALaLey y las protestas de octubre de 2019 amplificadas en redes sociales.

A ello se une un dato importante relacionado con el comercio electrónico, el que movilizó USD \$2,7 mil millones en 2021, con un crecimiento anual de 25% impulsado por la pandemia. La inteligencia artificial, computación en la nube, Big Data y Internet de las cosas están revolucionando sectores como educación, salud, agricultura, servicios financieros y comercio electrónico. Por ejemplo, la telesalud y telemedicina están mejorando el acceso a diagnóstico y tratamiento en zonas remotas (D'almeida y Margot, 2018).

En 1966 se creó el Instituto Ecuatoriano de Telecomunicaciones (IETEL), que instaló las centrales telefónicas automáticas en Quito y Guayaquil, reemplazando los sistemas manuales previos. Esto sentó las bases para el desarrollo de las telecomunicaciones, incluyendo la telefonía fija, telex, radiotelefonía y posteriormente la transmisión de datos.

En los años 80, se crearon los primeros servicios en línea y redes telemáticas locales por parte de proveedores como Ecuánex y Infonet. Las universidades también incorporaron sus primeros centros de cómputo con acceso a bases de datos en línea. Sin embargo, la conectividad a redes internacionales era muy limitada y costosa (Pérez, 2021).

Es a partir de 1990 en que se marca un punto de inflexión en la adopción de TIC en Ecuador. En 1992 se promulgó la Ley de Telecomunicaciones, que sentó las bases para la privatización y mayor competencia en el sector. El uso de Internet empezó a generalizarse gracias a la entrada de nuevos proveedores de servicios de Internet (ISP) privados como Satnet, Ecuonline y Telconet, así como por el tendido de redes regionales de cable submarino desde 1997 para conectividad internacional.

Vale destacar que en los años 2010 se presenció una acelerada adopción de teléfonos inteligentes y conectividad móvil 3G y 4G. Para 2018, el 74% de los ecuatorianos ya eran usuarios de Internet según el INEC, impulsado por la penetración de smartphones y redes sociales. Sin embargo, la conectividad en zonas rurales continuaba rezagada.

Para ampliar la cobertura móvil, en 2016 se adjudicó la banda 700MHz a operadoras como Claro y CNT para servicios 4G en zonas rurales. También se instalaron miles de puntos

gratuitos de WiFi público en plazas y espacios comunitarios de todo el país. Por otro lado, véase que en 2018 sólo el 44% de los hogares rurales tenía acceso a internet, frente al 79% en zonas urbanas. Cerrar la brecha de acceso entre regiones geográficas y grupos socioeconómicos continúa siendo un desafío.

En las últimas décadas, Ecuador ha avanzado significativamente en adopción de TIC, partiendo de limitados servicios de telecomunicaciones e informática en los años 60-80, hasta convertirse en una sociedad con mayoritarios usuarios de Internet y telefonía móvil en la actualidad. Sin embargo, importantes brechas digitales persisten por cerrar.

Las políticas públicas han evolucionado desde un enfoque en infraestructura y conectividad, hacia priorizar el acceso universal, la asequibilidad y el desarrollo de habilidades digitales. Las TIC se posicionan hoy como catalizadores clave de la innovación, el emprendimiento, la educación y una participación ciudadana habilitada tecnológicamente. Su impacto transformador en la economía y sociedad ecuatoriana seguirá acentuándose en los años venideros.

En Ecuador se refleja un cambio desde un enfoque inicial en infraestructura y conectividad hacia la priorización de aspectos como el acceso universal, la asequibilidad y el desarrollo de habilidades digitales. Este cambio denota una comprensión más holística de las necesidades de la sociedad digital actual. El énfasis en el acceso universal destaca la importancia de garantizar que todas las personas, independientemente de su ubicación geográfica o situación socioeconómica, tengan la capacidad de utilizar y beneficiarse de las TIC. Esto puede contribuir a reducir brechas digitales y promover la inclusión.

El reconocimiento de la importancia del desarrollo de habilidades digitales resalta la necesidad de empoderar a la población con competencias que les permitan utilizar efectivamente las TIC. Esto no solo beneficia a nivel individual, sino que también impulsa la innovación y la productividad a nivel nacional. En el país andino, la asequibilidad de los servicios digitales se presenta como un elemento crucial. Garantizar que los costos no sean una barrera para el acceso a la tecnología promueve una participación más equitativa y amplia en la sociedad digital.

En la actualidad, las TIC se posicionan como catalizadores clave de la innovación y el emprendimiento. Facilitan la creación y crecimiento de nuevas empresas, impulsan la eficiencia en los procesos comerciales y generan un entorno propicio para la creatividad y la iniciativa empresarial. De ahí que las políticas centradas en ellas tengan un impacto significativo en el ámbito educativo al facilitar el acceso a recursos educativos en línea, promover modalidades de

aprendizaje innovadoras y preparar a los estudiantes con habilidades digitales fundamentales para el futuro.

Por otra parte, la incorporación de las TIC en las políticas públicas permite una participación ciudadana más activa y eficiente. Plataformas digitales pueden ser utilizadas para involucrar a los ciudadanos en la toma de decisiones, aumentando la transparencia y la colaboración entre el gobierno y la sociedad.

El impacto transformador de las TIC en la economía y la sociedad ecuatoriana se manifiestan en cambios significativos en la forma en que se llevan a cabo los negocios, se accede a la información, se educa y se participa en la vida cívica. Este impacto continuará acentuándose en los años venideros, llevando consigo oportunidades y desafíos. La evolución de las políticas públicas en torno a las TIC en el país refleja una adaptación a las necesidades cambiantes de la sociedad digital, reconociendo el papel clave de la tecnología en diversos aspectos de la vida cotidiana y la economía.

Las TIC han contribuido notablemente al desarrollo de la educación. Dentro de los roles desempeñados por los diferentes agentes educativos, los estudiantes contemporáneos emplean herramientas tecnológicas con el propósito de facilitar el proceso de aprendizaje. Esta evolución se origina desde las primeras concepciones que incluían dispositivos como la calculadora, el televisor y la grabadora, entre otros. No obstante, el avance ha sido significativo, transformando los recursos tecnológicos en herramientas educativas, donde la búsqueda continua por mejorar la experiencia de aprendizaje implica la integración de la tecnología en el ámbito educativo (Hernández, 2017).

La evolución de las TIC ha llevado a una transformación significativa de herramientas tecnológicas como la calculadora, el televisor y la grabadora en recursos educativos. Estos dispositivos han dejado de ser simples instrumentos para convertirse en facilitadores activos del proceso de aprendizaje.

En cuanto a los estudiantes contemporáneos, se puede afirmar que desempeñan un papel activo al emplear herramientas tecnológicas con el objetivo de facilitar su proceso de aprendizaje. Esta participación refleja la integración natural de la tecnología en la vida académica y destaca el cambio en la dinámica educativa.

Según Baeza *et al.* (2022) la historia de la integración tecnológica en la educación ha pasado desde las primeras concepciones de dispositivos básicos hacia la actualidad, donde los recursos tecnológicos han evolucionado hasta convertirse en herramientas educativas avanzadas. Este avance implica una mejora constante en la experiencia de aprendizaje.

La constante búsqueda por mejorar la experiencia de aprendizaje ha llevado a la integración continua de la tecnología en el ámbito educativo. Este enfoque refleja un compromiso con la innovación y la adaptación a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del entorno educativo.

La integración de la tecnología se posiciona como un elemento clave en el desarrollo de la educación. La creciente importancia de las TIC sugiere que no solo son herramientas adicionales, sino componentes esenciales para enriquecer y diversificar las metodologías educativas.

Seguendo a Balart y Cortés (2018) los diferentes agentes educativos desempeñan roles fundamentales en este proceso de integración tecnológica. Tanto docentes como instituciones educativas han contribuido a la evolución de las TIC en la educación, reconociendo su potencial para potenciar el aprendizaje.

Debe enfatizarse la perspectiva de mejora continua en la integración tecnológica. Este enfoque implica una adaptación constante a las innovaciones de este tipo, asegurando que las herramientas educativas sigan siendo relevantes y efectivas para las necesidades educativas contemporáneas.

Visto así, se refuerza el papel transformador de las TIC en la educación, lo que se manifiesta en la evolución de herramientas tecnológicas simples a recursos educativos avanzados. La integración tecnológica se presenta como un proceso dinámico, impulsado por la búsqueda constante de mejorar la experiencia de aprendizaje y el compromiso de los agentes educativos con la innovación educativa.

Ecuador dispone de un marco normativo que regula la actividad educativa basada en las tecnologías de la información y la comunicación. No obstante, en la práctica, se identifican deficiencias que incluyen la falta de formación tecnológica con fines educativos por parte de los docentes, un uso limitado y escasa diversidad de ellas como recursos didácticos, una falta de interés por parte de los docentes en la incorporación de tecnologías digitales, la persistencia de metodologías tradicionales de enseñanza y aprendizaje. Por consiguiente, la implementación efectiva de estas tecnologías en los procesos educativos en los distintos niveles de enseñanza sigue siendo una tarea pendiente (Granda *et al.*, 2019). En el ámbito educativo, la pandemia ha promovido la adopción de modalidades de educación en línea y a distancia, generando la necesidad imperante de que los estudiantes cuenten con acceso a internet y dispositivos informáticos apropiados. En respuesta a esta situación, el Gobierno Nacional ha implementado iniciativas orientadas a asegurar la conectividad a internet en áreas rurales y proporcionar

equipos informáticos, así como brindar capacitación tanto a estudiantes como a docentes (Gaviláñez *et al.*, 2023).

Estos autores señalan que, en relación con el teletrabajo, las medidas de confinamiento y distanciamiento social condujeron a numerosas empresas y trabajadores a adoptar esta modalidad con el fin de mantener la continuidad de sus operaciones. El cambio en cuestión ha resultado en un notable aumento en la demanda de herramientas de colaboración y comunicación en línea, tales como videoconferencias y herramientas de gestión de proyectos. La pandemia ha tenido un impacto significativo en el ámbito educativo, impulsando la adopción masiva de modalidades de educación en línea y a distancia. Esta transición ha destacado la necesidad crucial de que los estudiantes tengan acceso a internet y dispositivos informáticos adecuados para participar plenamente en la educación virtual.

Por otra parte, la emergencia de la educación en línea ha puesto de manifiesto la imperante necesidad de que los estudiantes cuenten con acceso confiable a internet y dispositivos informáticos apropiados. Estos elementos se han vuelto fundamentales para garantizar una participación efectiva en el proceso educativo, especialmente en un contexto de aprendizaje remoto.

Ante esta situación, el Gobierno Nacional ha tomado medidas concretas para abordar la brecha digital. Una de ellas es la implementación de iniciativas orientadas a asegurar la conectividad en áreas rurales y proporcionar equipos informáticos, lo que indica un compromiso gubernamental con la equidad educativa y la inclusión digital. Este enfoque busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de su ubicación geográfica, tengan acceso a las oportunidades educativas en línea. La provisión de equipos informáticos apunta a superar las barreras de acceso a la tecnología. Esto no solo incluye la conectividad, sino también la disponibilidad de dispositivos necesarios para participar en entornos virtuales de aprendizaje.

La capacitación tanto a estudiantes como a docentes destaca la comprensión de que la efectividad de la educación en línea no solo depende de la tecnología, sino también de la competencia y preparación de los actores clave. Proporcionar habilidades digitales es esencial para maximizar los beneficios de la educación virtual.

Se destaca la importancia crucial de la capacitación tanto para estudiantes como para docentes en el contexto de la educación en línea. La efectividad de la educación en línea va más allá de la simple presencia de tecnología. Se reconoce que la preparación y competencia de los actores clave, es decir, estudiantes y docentes, desempeñan un papel fundamental en la calidad del proceso educativo.

La efectividad del aprendizaje digital no solo recae en la plataforma tecnológica, sino también en cómo estos actores utilizan y aprovechan esas herramientas para facilitar la enseñanza y el aprendizaje. Se subraya la esencialidad de proporcionar habilidades digitales a estudiantes y docentes. Esto implica capacitarlos no solo en el uso de las herramientas tecnológicas, sino también en el desarrollo de competencias digitales que les permitan navegar eficazmente en entornos virtuales, colaborar en línea y aprovechar plenamente los recursos digitales.

Subyace la idea de que proporcionar habilidades digitales es esencial para maximizar los beneficios de la educación virtual. Este enfoque no solo se centra en superar las barreras tecnológicas, sino también en capacitar a los participantes para que aprovechen al máximo las oportunidades que ofrece la educación en línea.

Implica que la capacitación no es un evento único, sino un proceso continuo. Dada la evolución constante de la tecnología y las metodologías educativas, tanto estudiantes como docentes deben estar preparados para adaptarse y seguir aprendiendo para mantenerse al día con las últimas tendencias y prácticas.

Tala como indican Marquina y González (2011) Se puede afirmar que la capacitación de estudiantes y docentes se presenta como un componente crítico para el éxito de la educación en línea. La comprensión de que la tecnología por sí sola no garantiza la efectividad resalta la necesidad de invertir en el desarrollo de habilidades digitales y competencias para maximizar los beneficios de la educación virtual.

Visto así, el enfoque integral del Gobierno Nacional refleja una visión de inclusión digital que va más allá de la mera provisión de tecnología. La conectividad, la disponibilidad de dispositivos y la capacitación se combinan para crear un ecosistema que permite a todos los estudiantes participar plenamente en la educación en línea.

La implementación de estas iniciativas no solo aborda las necesidades inmediatas creadas por la pandemia, sino que también sienta las bases para una educación más inclusiva y adaptable en el futuro. La inversión en conectividad y tecnología se convierte en un elemento clave para la resiliencia del sistema educativo ante desafíos cambiantes.

La respuesta gubernamental a la necesidad de conectividad y tecnología en la educación refleja un compromiso con la equidad educativa y la preparación para el aprendizaje en línea. Estas acciones no solo abordan los desafíos actuales, sino que también establecen las bases para un sistema educativo más inclusivo y preparado para el futuro.

A partir de lo anterior se percibe que las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones han experimentado una notable evolución, transformando la sociedad y la economía a través de su impacto en diversos sectores. Si bien el camino ha sido gradual, desde la introducción de las primeras computadoras hasta la adopción masiva de Internet y telefonía móvil en la actualidad, las TIC se han consolidado como catalizadores clave del cambio y el progreso.

Una de las áreas más impactadas por las TIC ha sido la educación. La integración de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha evolucionado desde el uso de dispositivos básicos como calculadoras y grabadoras, hasta la implementación de sofisticadas plataformas de aprendizaje en línea y herramientas digitales interactivas. Esta transformación ha abierto nuevas oportunidades para mejorar la calidad y accesibilidad de la educación en Ecuador, por ejemplo.

Una de las ideas innovadoras en este ámbito podría ser el desarrollo de un ecosistema educativo digital integrada a nivel nacional. Este ecosistema consistirá en una plataforma centralizada que ofrecerá recursos educativos digitales, herramientas de colaboración en línea, espacios virtuales de aprendizaje y un repositorio de contenido multimedia para todas las instituciones educativas del país. Esta iniciativa permitiría estandarizar y optimizar el uso de las TIC en la educación, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso a los mismos recursos y oportunidades, independientemente de su ubicación geográfica o nivel socioeconómico.

Además, el ecosistema educativo digital podría incluir funcionalidades de inteligencia artificial para personalizar el aprendizaje según las necesidades y estilos de cada estudiante. Los algoritmos de aprendizaje automático podrían analizar el progreso y las áreas de mejora de cada alumno, recomendando recursos adicionales, ejercicios personalizados y estrategias de estudio adaptadas a sus fortalezas y debilidades.

Otra idea innovadora sería la implementación de programas de capacitación docente en TIC a gran escala. A pesar de los esfuerzos realizados, aún existe una brecha significativa en cuanto a la formación de los profesores en el uso efectivo de herramientas tecnológicas para la enseñanza. Un programa nacional de capacitación docente en TIC podría abordar esta necesidad, proporcionando a los maestros las habilidades y conocimientos necesarios para integrar la tecnología de manera efectiva en sus aulas.

Este programa podría incluir módulos sobre el uso de plataformas de aprendizaje en línea, herramientas de creación de contenido multimedia, estrategias de gamificación, realidad virtual y aumentada en la educación, entre otros temas relevantes. Además, podría fomentar la

creación de comunidades de práctica en línea donde los docentes puedan compartir experiencias, recursos y mejores prácticas en la integración de las TIC en la enseñanza.

Otra área de oportunidad es el desarrollo de soluciones de telesalud y telemedicina utilizando las TIC. En un país con una amplia dispersión geográfica y áreas rurales con acceso limitado a servicios de salud, la telemedicina podría revolucionar la atención médica al permitir consultas remotas, diagnósticos a distancia y seguimiento de pacientes en zonas alejadas.

Una plataforma integral de telesalud podría incluir funcionalidades como tele consultas por video con especialistas médicos, sistemas de monitoreo remoto de signos vitales, sistemas de inteligencia artificial para el diagnóstico asistido y repositorios de información médica accesibles para pacientes y profesionales de la salud. Esto no solo mejoraría el acceso a la atención médica, sino que también podría optimizar los recursos del sistema de salud y reducir los costos asociados a los traslados y estancias hospitalarias.

Otra idea innovadora sería el desarrollo de una plataforma de gobierno electrónico integrada que facilite la interacción entre los ciudadanos y las instituciones públicas. Esta plataforma podría incluir servicios en línea para trámites administrativos, pagos de impuestos y servicios públicos, solicitudes de documentos oficiales, sistemas de participación ciudadana y mecanismos de transparencia y rendición de cuentas.

Además, la plataforma podría aprovechar tecnologías emergentes como la inteligencia artificial y el análisis de datos para optimizar los procesos gubernamentales, detectar patrones de fraude o corrupción, y brindar recomendaciones personalizadas a los ciudadanos sobre los programas y servicios a los que pueden acceder según su perfil.

En el ámbito empresarial, las TIC ofrecen oportunidades para impulsar la innovación y el emprendimiento. Una idea interesante sería el establecimiento de un ecosistema digital para startups y empresas emergentes, que ofrezca servicios de asesoría, capacitación, acceso a financiamiento y herramientas de colaboración en línea.

Este ecosistema podría incluir plataformas de crowdfunding (financiación colectiva) para facilitar la obtención de capital semilla, espacios virtuales de coworking para fomentar la colaboración entre emprendedores, y programas de mentoría en línea con expertos en diversas áreas como marketing digital, desarrollo de software, gestión de proyectos y estrategias de escalada.

Otra idea innovadora sería el desarrollo de una plataforma de agricultura inteligente que aproveche las TIC y la Internet de las Cosas (IoT) para optimizar la productividad y sostenibilidad de las actividades agrícolas en Ecuador. Esta plataforma podría integrar sensores

de campo para monitorear condiciones ambientales, sistemas de riego inteligentes basados en análisis de datos, drones para mapeo y vigilancia de cultivos, y herramientas de trazabilidad y gestión de la cadena de suministro.

Además, la plataforma podría incluir funcionalidades de inteligencia artificial para el análisis predictivo de rendimientos, detección temprana de plagas y enfermedades, recomendaciones y personalizadas de prácticas agrícolas según las condiciones específicas de cada granja o cultivo.

En el ámbito de la seguridad ciudadana, las TIC podrían contribuir al desarrollo de sistemas integrales de video vigilancia y análisis de datos para la prevención del delito. Una idea innovadora sería la implementación de una plataforma de videovigilancia inteligente que utilice tecnologías de reconocimiento facial, análisis de patrones de comportamiento y detección de amenazas en tiempo real.

Esta plataforma podría integrar cámaras de vigilancia en lugares públicos y sistemas de monitoreo de redes sociales para identificar situaciones de riesgo, actividades sospechosas o individuos buscados por la ley. Además, podría utilizar análisis de Big Data para identificar patrones delictivos, zonas de riesgo y tendencias, lo que permitiría una asignación más eficiente de recursos de seguridad y la implementación de estrategias preventivas específicas.

Otra área de oportunidad es el desarrollo de soluciones de ciudad inteligente que aprovechen las TIC para optimizar la gestión de servicios públicos, la movilidad urbana y la sostenibilidad ambiental. Una idea innovadora sería la implementación de una plataforma integrada de gestión urbana que combine sistemas de monitoreo ambiental, sensores de tráfico y sistemas de transporte inteligente.

Esta plataforma podría utilizar análisis de Big Data para optimizar las rutas de transporte público según la demanda, controlar los niveles de contaminación en tiempo real y ajustar las señales de tráfico para reducir la congestión vial. Además, podría incluir funcionalidades de participación ciudadana, como aplicaciones móviles para reportar incidentes o solicitar servicios públicos, y sistemas de votación y encuestas en línea.

1.2.2. La Gamificación. Antecedentes y Conceptualización

Si bien no existe una definición universalmente aceptada de gamificación, un concepto ampliamente citado es el propuesto por Deterding *et al.* (2011): “(...) el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos (...)” (p. 10). Los autores destacan que la gamificación se enfoca en el uso de elementos aislados de juegos, más que en la creación de juegos completos,

con el objetivo de influenciar comportamientos, mejorar motivación y compromiso en actividades necesarias pero consideradas aburridas o tediosas.

Desde otra mirada, la gamificación se entiende como el uso de elementos de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. En los últimos años, la gamificación se ha incorporado a diversos ámbitos, como la educación, los recursos humanos y el marketing, con resultados muy positivos.

Esta definición destaca el concepto de gamificación y su aplicación en entornos no lúdicos para impulsar diversos aspectos positivos. Esto implica la incorporación de características propias de los juegos para mejorar la motivación, concentración, esfuerzo, fidelización y otros valores positivos compartidos por las experiencias de juego.

Los elementos de juego más comúnmente utilizados en la gamificación según Kapp (2012) y Teixes (2015) son:

- Puntos: permiten cuantificar y llevar un registro del progreso del usuario.
- Medallas o insignias: reconocimientos visuales de logros específicos.
- Tablas de posiciones: rankings que muestran el progreso relativo de los usuarios.
- Misiones y desafíos: tareas que guían la actividad del usuario.
- Recompensas: refuerzos y premios por cumplir misiones y alcanzar logros.
- Avatares: representaciones gráficas del usuario.
- Barras de progreso: muestran el avance hacia una meta.
- Narrativas: dan contexto e inmersión en una historia o mundo de fantasía.

La aplicación de estos elementos debe adaptarse al contexto en cuestión. Como señala Kapp (2012) se destaca la importancia de alinear los elementos de juego con los objetivos de aprendizaje, evitando el uso de recompensas y competencia que puedan desviar la atención de las metas educativas. Según Marczewski (2013) el término "gamificación" proviene del concepto anglosajón "gamification" el cual requiere entender la actividad y los usuarios, y enfocarse en sus motivaciones intrínsecas más que en las recompensas extrínsecas.

La Gamificación se define como una estrategia de aprendizaje que traslada los elementos característicos de los juegos al ámbito educativo y profesional, con el propósito de lograr resultados mejorados, ya sea en la asimilación de conocimientos, el perfeccionamiento de habilidades, o la recompensa de acciones específicas, entre otros objetivos. Este enfoque educativo está ganando prominencia en las metodologías de formación debido a su naturaleza

lúdica, la cual facilita la internalización de conocimientos de manera más entretenida, generando experiencias positivas para los usuarios (Gaitán, 2013).

La gamificación en el ámbito educativo se justifica por una serie de razones que van más allá de simplemente introducir elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje. Estas abarcan aspectos clave que impactan positivamente en la experiencia educativa de los estudiantes, a saber:

- Estimula la motivación hacia el aprendizaje. La gamificación introduce elementos de juego que capturan el interés de los estudiantes, fomentando una actitud más positiva hacia el aprendizaje. Al incorporar desafíos, recompensas y competencias, se crea un ambiente motivador.
- Proporciona retroalimentación continua. Los juegos educativos suelen ofrecer retroalimentación inmediata sobre el desempeño del estudiante. Esta retroalimentación constante es esencial para corregir errores de manera oportuna y reforzar los logros, contribuyendo así a un proceso de aprendizaje más efectivo.
- Facilita un aprendizaje más significativo. La naturaleza atractiva de los juegos hace que los contenidos sean más memorables. La gamificación puede aumentar la retención en la memoria al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y significativo para los estudiantes.
- Fomenta el compromiso con el aprendizaje. Al convertir el aprendizaje en una experiencia interactiva y entretenida, la gamificación logra la fidelización del estudiante tanto con el contenido como con las tareas, manteniendo un nivel más alto de interés y participación.
- Permite la medición precisa de resultados. La incorporación de elementos de juego, como niveles, puntos y distintivos, facilita la medición cuantitativa del progreso del estudiante. Esto no solo proporciona una evaluación más precisa, sino que también puede motivar a los estudiantes a superar desafíos adicionales.
- Desarrolla competencias y promueve la alfabetización digital. Los juegos a menudo requieren habilidades específicas y promueven la alfabetización digital. La gamificación, por lo tanto, no solo enseña el contenido del curso, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades digitales esenciales.
- Cultiva la autonomía en los aprendices. Los juegos suelen dar a los estudiantes cierto control sobre su progreso y decisiones. Esto fomenta la autonomía, la toma de decisiones y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas.

- Genera competitividad simultáneamente con la colaboración. La gamificación puede incorporar elementos competitivos para motivar a los estudiantes, pero también puede fomentar la colaboración a través de desafíos grupales. Esto crea un equilibrio entre la competencia individual y la cooperación entre compañeros.
- Facilita la conectividad entre usuarios en el entorno online. En un entorno online, la gamificación puede promover la interacción y la conectividad entre los usuarios, mejorando la experiencia social y colaborativa.
- Aborda aspectos fundamentales que mejoran la motivación, la participación y la efectividad de los aprendizajes.

Para Soto *et al.* (2024) la declaración destaca que la gamificación no se limita a contextos específicos, sino que se ha expandido a diversos ámbitos como la educación, los recursos humanos y el marketing. Ello sugiere que los principios de juego pueden ser efectivos en una variedad de entornos para lograr resultados positivos en ámbitos como la educación, los recursos humanos y el marketing, lo que sugiere que ha demostrado ser exitosa en mejorar la participación, el compromiso y otros aspectos deseados en estas áreas. Dichos resultados respaldan la eficacia de esta estrategia.

La mención de que la gamificación se ha incorporado en los últimos años indica una tendencia en evolución. Según Appiah (2024) esto sugiere que la estrategia ha ganado popularidad y aceptación en diversas áreas a medida que se reconocen sus beneficios. Se destaca su aplicación en diferentes sectores y respaldando la declaración con resultados positivos amparados por investigaciones específicas. Se presenta como una estrategia efectiva para potenciar aspectos clave en diversos entornos.

En educación, la gamificación busca aprovechar el potencial motivador de los juegos para involucrar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Consiste en utilizar mecánicas, dinámicas y componentes propios del juego en entornos y actividades educativas para potenciar la motivación, el esfuerzo, la concentración, la creatividad y otros valores que favorecen el aprendizaje.

El modelo propuesto por Zamudio (2018) para guiar la gamificación de actividades educativas es un enfoque estructurado que destaca la importancia de una planificación cuidadosa y una alineación precisa entre los elementos de juego y los objetivos de aprendizaje. Cada fase del modelo juega un papel fundamental en la creación de una experiencia de gamificación significativa y efectiva:

- Definir resultados y objetivos de aprendizaje. Establecer claramente lo que se espera lograr mediante la gamificación proporciona una base sólida para el diseño. Esto asegura que los elementos de juego estén alineados con metas educativas específicas.
- Delinear actividades y tareas. Identificar las actividades y tareas que conducen a los resultados deseados garantiza que la gamificación esté integrada de manera coherente en el proceso de aprendizaje. Esto evita que los elementos de juego sean simplemente adornos superficiales, asegurando su relevancia y utilidad.
- Identificar recursos necesarios. Reconocer los conocimientos, habilidades y actitudes requeridos para completar las tareas proporciona la base para seleccionar los elementos de juego adecuados. Esto asegura que la gamificación no solo sea entretenida, sino que también contribuya al desarrollo real de competencias.
- Determinar características de los estudiantes. Considerar los conocimientos previos, intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes es esencial para adaptar la gamificación a sus necesidades individuales. Esto mejora la personalización y la relevancia de la experiencia.
- Seleccionar elementos de juego motivadores. Elegir cuidadosamente los elementos de juego que activarán la motivación de los estudiantes es crucial. Esto podría incluir recompensas, desafíos, niveles, o cualquier otro mecanismo que mantenga el interés y fomente la participación.
- Aplicar elementos de juego a las tareas: Integrar los elementos de juego de manera orgánica en las actividades y tareas garantiza que la gamificación sea una parte integral del proceso de aprendizaje. Esto contribuye a la coherencia y la fluidez de la experiencia.
- Evaluar, revisar y refinar de forma creativa. La evaluación continua y la revisión iterativa son esenciales para mejorar y perfeccionar el diseño de gamificación. Esto permite ajustes basados en la retroalimentación de los estudiantes y la efectividad observada en relación con los objetivos educativos.

El modelo que se menciona destaca la necesidad de un enfoque sistemático y reflexivo para la gamificación en educación. Al considerar cuidadosamente cada elemento, desde los objetivos de aprendizaje hasta las preferencias individuales de los estudiantes, se puede crear una experiencia de gamificación que no solo sea motivadora, sino que también contribuya de manera significativa al proceso educativo.

La gamificación ha sido adoptada en la educación dada su capacidad de influir positivamente en la motivación de los estudiantes. Como señalan Hanus y Fox (2015), la

motivación es un factor clave que predice el éxito académico, por lo que estrategias para mejorarla pueden tener un alto impacto educativo.

1.2.3. La Gamificación en la enseñanza del módulo de Contabilidad General en el Bachillerato Técnico

El módulo de Contabilidad General suele representar un desafío para muchos estudiantes de bachillerato, ya que involucra el aprendizaje de conceptos, principios y procedimientos contables que pueden resultar abstractos y complejos. Por ello, la gamificación emerge como una estrategia prometedora para motivar a los estudiantes y facilitar el aprendizaje de la contabilidad.

Otros aspectos importantes para considerar en el diseño de propuestas gamificadas efectivas son destacados por Cortizo *et al.* (2011), quienes sugieren incluir feedback oportuno durante las actividades gamificadas, para que los estudiantes puedan monitorear su progreso y desempeño. A ello, se suma Domínguez *et al.* (2013), quien recomienda incorporar narrativas atractivas que enmarquen retos y misiones, para incrementar la inmersión e interés de los estudiantes. Este último autor también enfatiza en incentivar la colaboración y no solo la competencia, diseñando tareas y misiones grupales que fomenten la interdependencia positiva y el aprendizaje entre pares. Incorporar estos elementos en propuestas gamificadas para la enseñanza de la contabilidad puede potenciar aún más sus resultados motivacionales y académicos.

En síntesis, la investigación emergente destaca el potencial de la gamificación para impulsar la motivación y el aprendizaje en la enseñanza de la Contabilidad, si se implementa de manera alineada con objetivos pedagógicos y considerando las dinámicas propias de esta disciplina. Se requieren más estudios en contextos específicos como el bachillerato ecuatoriano, para consolidar un corpus de buenas prácticas gamificadas que guíen la labor docente en esta área.

La enseñanza de la Contabilidad representa un desafío en educación secundaria y universitaria, dada la percepción de ésta como una materia abstracta, técnica y alejada de los intereses de los estudiantes (Córdova, 2014). Esto se refleja en bajos niveles de compromiso e interés entre los estudiantes por la asignatura.

Ante esta problemática, la gamificación emerge como una estrategia prometedora para mejorar la motivación y actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje de conceptos y prácticas

contables. Si bien la investigación sobre la aplicación de la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad es aún incipiente, algunos estudios iniciales reportan efectos positivos.

Sin embargo, es clave que el uso de la tecnología esté alineado con los objetivos pedagógicos y no se transforme en un fin en sí mismo. Como plantean Nacke y Deterding (2017). La tecnología es un medio para aplicar la gamificación, pero el enfoque debe estar en utilizar estos elementos de juego para motivar comportamientos que potencien el aprendizaje. Una integración cuidadosa de lo pedagógico, lo lúdico y lo tecnológico es necesaria para diseñar gamificaciones efectivas.

Un estudio cuasiexperimental realizado con 36 estudiantes universitarios de primer año en Holanda encontró que el uso de badges digitales, leaderboards y rewards en un curso introductorio de contabilidad se asoció con mayores niveles de motivación y compromiso que en el grupo control que recibió enseñanza tradicional (Leaning, 2015). Otro estudio cuasiexperimental con 44 estudiantes universitarios halló que el uso de Kahoot para repasos gamificados antes de exámenes mejoró el desempeño en los mismos, en comparación con repasos tradicionales (Watty *et al.*, 2016).

Si bien estos resultados son alentadores, Admiraal *et al.* (2017) plantean que se requiere mayor investigación para entender qué elementos y mecánicas de gamificación son más efectivos según los contenidos específicos de contabilidad y las necesidades de los estudiantes. Los autores también recalcan la importancia de alinear cuidadosamente la gamificación con los resultados de aprendizaje buscados.

Otros autores han destacado el potencial de la gamificación para incrementar la motivación y participación de los estudiantes en el aprendizaje de la contabilidad. Goo *et al.* (2015) implementaron elementos gamificados como insignias y leaderboards en un curso universitario introductorio de contabilidad, hallando mejoras significativas en el engagement de los estudiantes.

Appiah (2024) aborda la utilización de Kahoot para introducir conceptos básicos de Contabilidad en primer año de bachillerato, observando un impacto positivo en la motivación y concentración de los estudiantes durante las clases gamificadas. Estos resultados brindan mayor soporte empírico sobre los beneficios de aplicar la gamificación alineada con objetivos pedagógicos en la enseñanza de la contabilidad.

Otro aspecto relevante en el diseño de propuestas gamificadas es la integración adecuada con las tecnologías digitales. Como señalan Raymer y Woo (2021), las herramientas tecnológicas como aplicaciones web, dispositivos móviles y plataformas LMS (Learning

Management System) abren amplias posibilidades para implementar elementos de gamificación de forma innovadora en la enseñanza de la contabilidad.

¡Por ejemplo, aplicaciones como Kahoot! o Socrative permiten crear juegos y concursos digitales para reforzar conceptos contables, obtener retroalimentación inmediata y motivar la participación de los estudiantes. Las plataformas LMS como Moodle o Canvas posibilitan incorporar puntos, insignias, rankings y misiones que sigan el progreso individual y grupal de los estudiantes en el curso de forma gamificada. Se añaden también recursos como Classcraft, el que facilita crear narrativas y sistemas de roles y recompensas que enmarquen el aprendizaje de la Contabilidad en una experiencia inmersiva tipo juego de rol.

Otro aspecto para investigación futura es el análisis de diferencias en la efectividad de estrategias gamificadas según género y estilos de aprendizaje. Como señalan Raymer y Woo (2021), tanto el diseño de juegos como los patrones de motivación pueden variar entre estudiantes masculinos y femeninos. También pueden requerirse distintos abordajes de gamificación para estudiantes visuales, auditivos o kinestésicos.

Ahondar en cómo personalizar y adaptar la gamificación considerando estas diferencias individuales puede potenciar aún más sus resultados en el aprendizaje de la contabilidad. Se requieren más estudios cuantitativos y cualitativos que exploren estas interacciones entre distintos perfiles de estudiantes y abordajes de gamificación.

La personalización y adaptación de la gamificación teniendo en cuenta las diferencias individuales en el aprendizaje del módulo de Contabilidad General puede ser clave para maximizar sus resultados. Reconocer y ajustar este proceso según los perfiles específicos de los estudiantes puede aumentar la relevancia, la participación y la efectividad de la experiencia educativa. Ello está dado por:

- La relevancia para los estudiantes de contabilidad. Dado que la contabilidad puede ser un área especializada con conceptos específicos, personalizar la gamificación para abordar las necesidades y desafíos particulares de los estudiantes de contabilidad puede hacer que la experiencia sea más significativa. Por ejemplo, integrar situaciones contables prácticas o problemas específicos del campo puede mejorar la aplicabilidad del aprendizaje.
- La adaptación a estilos de aprendizaje. Considerar los estilos de aprendizaje individuales, como auditivo, visual o kinestésico, puede influir en cómo se diseñan los elementos de juego. Algunos estudiantes pueden beneficiarse más de desafíos visuales,

mientras que otros pueden preferir interacciones más prácticas o auditivas. La gamificación puede ser personalizada para abordar estos estilos de aprendizaje diversos.

- La variedad de niveles de habilidad. Los estudiantes de Contabilidad pueden tener niveles variados de conocimientos previos y habilidades en la materia. La gamificación puede adaptarse para ofrecer desafíos y niveles adecuados a cada uno de ellos, permitiendo un progreso personalizado y evitando la frustración o la falta de desafío.
- Los motivadores individuales. Identificar los motivadores individuales de los estudiantes, ya sea a través de recompensas, reconocimientos o competencias, puede aumentar su participación. Algunos estudiantes pueden estar más motivados por logros individuales, mientras que otros pueden encontrar inspiración en la competencia o la colaboración con sus compañeros.

En cuanto a la necesidad de más estudios, es acertado destacar la importancia de investigaciones cuantitativas y cualitativas. Los primeros de ellos pueden proporcionar datos objetivos sobre el impacto de la gamificación en el rendimiento académico, mientras que los segundos, pueden arrojar luz sobre las percepciones y experiencias subjetivas de los estudiantes. Ambos enfoques son cruciales para comprender en profundidad cómo la gamificación puede adaptarse de manera efectiva a las diferencias individuales en el aprendizaje de la Contabilidad.

A nivel de Ecuador, son aún escasos los estudios publicados que analicen experiencias de gamificación en la enseñanza del módulo de Contabilidad General en bachillerato. Esto representa una importante área de oportunidad para la investigación educativa nacional. Una de las pocas experiencias documentadas fue realizada por Córdova (2014) en la Unidad Educativa Particular Bilingüe La Condamine de la ciudad de Quito. En esa investigación se aplicó un programa de gamificación durante un quimestre lectivo en dos cursos de Contabilidad con 22 estudiantes de primero de bachillerato.

El programa de gamificación integraba los siguientes elementos:

- Avatares personalizables para cada estudiante.
- Un sistema de puntos y tabla de posiciones. Los puntos se obtenían al completar actividades, lecciones y misiones.
- Niveles y rangos que los estudiantes podían ir desbloqueando.
- Misiones semanales vinculadas con los contenidos del curso.
- Recompensas por acumular puntos, como insignias y beneficios en las evaluaciones.
- Una historia y narrativa fantástica que enmarcaba las misiones.

Los resultados mostraron incrementos significativos en el interés y la participación de los estudiantes durante la unidad gamificada. Al comparar una evaluación previa y posterior a la implementación, el puntaje promedio de los estudiantes creció de 7,1 a 8,9 sobre 10. Esto sugiere un impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje logrado.

Otra experiencia local fue documentada por Guachamín (2015) quien diseñó e implementó una propuesta gamificada para la enseñanza de la materia Contabilidad General en 30 estudiantes de primero de bachillerato de un colegio de Quito. La propuesta integraba dinámicas y retos grupales, un sistema de puntos por participación, avatares, insignias y recompensas, entre otros elementos. El autor también halló indicios de una mejora en el aprendizaje de los contenidos contables, observando un incremento en el puntaje promedio de 7,4 a 8,8 en las evaluaciones tras esta práctica. Asimismo, encontró una mejora en la motivación y las percepciones de los estudiantes, quienes valoraron positivamente la propuesta gamificada.

Estas experiencias iniciales sugieren que la gamificación, implementada de manera alineada con los objetivos del curso, puede tener un efecto positivo en la motivación y el aprendizaje en la enseñanza de la Contabilidad a nivel de bachillerato en el contexto ecuatoriano. Se requieren más estudios que corroboren y profundicen estos hallazgos preliminares, para consolidar buenas prácticas de gamificación en esta área.

Personalizar la gamificación en la enseñanza de la contabilidad en función de las diferencias individuales puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje. La realización de estudios adicionales en esta área proporcionaría una base sólida para diseñar enfoques pedagógicos más efectivos y adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes de Contabilidad.

De igual manera, se requieren más estudios longitudinales que analicen el efecto de la gamificación más allá del periodo de una experiencia piloto, para comprender su impacto sostenido con el tiempo. Como señalan Domínguez *et al.* (2013), la novedad de incorporar elementos gamificados puede tener un efecto inicial positivo en la motivación de los estudiantes, pero es clave evaluar si estos efectos se mantienen en el largo plazo o si tiende a disminuir una vez que la estrategia deja de ser novedosa. Investigar este aspecto brindaría conocimientos valiosos sobre cómo maximizar los beneficios motivacionales y de aprendizaje de la gamificación en el contexto de un curso de contabilidad de un año lectivo o más.

Finalmente, para viabilizar una integración efectiva de la gamificación en la enseñanza de la contabilidad, es clave capacitar a los docentes en estrategias gamificadas, diseño de juegos educativos y herramientas tecnológicas afines. Como destaca Appiah (2024) la falta de

preparación pedagógica sobre la gamificación es una barrera frecuente para su implementación. Crear comunidades de práctica y espacios de formación docente en gamificación aplicada a la enseñanza de la contabilidad se perfila como una línea de acción relevante para institucionalizar y generalizar esta estrategia de forma sostenible en el mediano y largo plazo.

Gamificar la enseñanza de la Contabilidad en el bachillerato representa una oportunidad prometedora para conectar con los intereses y motivaciones de los estudiantes de la generación actual. Pero requiere de una cuidadosa integración de los componentes pedagógicos, lúdicos y tecnológicos, así como de mayor investigación que siga aportando evidencias para construir buenas prácticas gamificadas adaptadas al contexto educativo ecuatoriano. Apostar por la gamificación es apostar por una educación contable más innovadora, participativa y significativa.

El análisis de la relación costo-beneficio de la implementación de estrategias gamificadas en la enseñanza de la Contabilidad es un punto crucial que merece una atención significativa. La propuesta de Lampropoulos y Sidiropoulos (2024) de considerar los costos iniciales y los recursos necesarios para esta integración es esencial para evaluar la viabilidad y el impacto real de esta metodología en el ámbito educativo.

A partir de esta perspectiva, la incorporación de la gamificación en la enseñanza de la contabilidad implica una inversión inicial de tiempo y recursos tanto por parte de las instituciones educativas como del personal docente. Esto puede incluir la adquisición de plataformas o herramientas de gamificación, el diseño de contenido adaptado, la formación del profesorado y la implementación de nuevas metodologías.

Además de los costos iniciales, es crucial evaluar los costos continuos asociados con la gamificación. Esto podría incluir actualizaciones tecnológicas, mantenimiento de plataformas, y la dedicación continua de tiempo y esfuerzo por parte del personal docente para mantener la efectividad de las estrategias gamificadas.

En cuanto a los beneficios cuantificables, es importante considerar los beneficios cualitativos derivados de la gamificación. Esto podría incluir mejoras en la motivación de los estudiantes, el compromiso activo en el aprendizaje, y el desarrollo de habilidades transversales que van más allá de los resultados académicos.

Por otra parte, es importante evaluar cómo la gamificación afecta el rendimiento académico de los estudiantes de Contabilidad, es esencial para determinar la eficacia real de

estas estrategias. Se deben considerar métricas como tasas de retención, éxito en la resolución de problemas contables y la aplicación práctica de los conceptos aprendidos.

El comparar la relación costo-beneficio de la gamificación con métodos de enseñanza tradicionales puede proporcionar una perspectiva valiosa. Ello permitiría determinar si la inversión adicional en gamificación se traduce en mejoras significativas en el aprendizaje en comparación con enfoques más convencionales.

Se debe considerar evaluar la sostenibilidad a largo plazo de las estrategias gamificadas. Esta idea es fundamental e implica analizar si los beneficios obtenidos justifican los costos a medida que se implementan y mantienen a lo largo del tiempo.

Realizar análisis económicos exhaustivos para cuantificar los costos y beneficios asociados con la gamificación en la enseñanza de la contabilidad puede proporcionar una base sólida para la toma de decisiones en instituciones educativas. Este enfoque basado en datos concluyentes puede contribuir a una adopción informada de estrategias gamificadas, considerando no solo los aspectos financieros sino también los impactos pedagógicos y motivacionales en los estudiantes.

Profundizar en aspectos como costo-beneficio, sostenibilidad e interacciones con diferencias individuales de los estudiantes, aportaría información invaluable para construir modelos de implementación de la gamificación en la enseñanza de la contabilidad que sean económicamente viables, perdurables y adaptados a las necesidades diversas de los estudiantes de bachillerato. Sentar estas bases conceptuales y empíricas es esencial para aprovechar óptimamente el potencial motivador de la gamificación en procura de una educación contable de excelencia en el Ecuador.

Al implementar la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad, específicamente en el contexto del bachillerato en el país, se puede lograr una óptima construcción de modelos de implementación. Al profundizar en los aspectos de costo-beneficio, sostenibilidad y adaptabilidad a las diferencias individuales, se puede construir un modelo de implementación de la gamificación que sea económica y pedagógicamente efectivo. Esta consideración cuidadosa contribuiría a optimizar los recursos disponibles y a garantizar que sea una inversión valiosa para las instituciones educativas.

La evaluación de la relación costo-beneficio y la sostenibilidad es esencial para asegurar que la gamificación no solo sea económicamente viable en el corto plazo, sino también perdurable a lo largo del tiempo. Esto es crucial para evitar inversiones que no se traduzcan en mejoras sostenibles en la calidad de la educación contable.

Un elemento importante es el considerar las diferencias individuales de los estudiantes, como estilos de aprendizaje, niveles de conocimientos previos y motivadores personales, lo que resulta fundamental para diseñar estrategias gamificadas que se ajusten a las diversas necesidades de los estudiantes de bachillerato. Esto contribuiría a maximizar el impacto motivador de la gamificación y a mejorar la experiencia de aprendizaje de manera personalizada.

Debe aclararse que sentar bases conceptuales y empíricas sólidas es esencial para respaldar la implementación de la gamificación. La combinación de fundamentos teóricos con evidencia empírica proporcionaría un marco robusto que ayudaría a comprender mejor cómo y por qué la gamificación puede ser beneficiosa en la enseñanza de la Contabilidad.

Por otro lado, el potencial motivador de la gamificación en la educación contable destaca la importancia de aprovechar esta herramienta para impulsar la excelencia educativa. La gamificación puede no solo mejorar la participación de los estudiantes, sino también su comprensión y aplicación de los conceptos contables.

Es importante destacar que la necesidad de una aproximación integral y estratégica al implementar la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad en el contexto del bachillerato en Ecuador. Al hacerlo, se establecerían las bases para una educación contable de calidad que se adapte a las necesidades de los estudiantes y fomente la excelencia en este campo.

Se comparte la visión que, en el ámbito educativo contemporáneo, la gamificación ha emergido como una estrategia innovadora con el potencial de transformar los enfoques tradicionales de enseñanza y aprendizaje. La incorporación de elementos lúdicos y mecánicas de juego en contextos no recreativos ha demostrado su eficacia en el aumento de la motivación, el compromiso y la retención de conocimientos en diversas áreas académicas. El módulo de Contabilidad General en el bachillerato no es una excepción, ya que presenta desafíos particulares en cuanto a la asimilación de conceptos abstractos y la aplicación práctica de principios contables. En este sentido, la gamificación se plantea como una herramienta prometedora para abordar estas dificultades y enriquecer el proceso de enseñanza- aprendizaje en esta disciplina.

La gamificación se fundamenta en la aplicación de elementos y principios propios de los juegos en entornos no lúdicos, con el objetivo de aprovechar su capacidad de motivar, involucrar y fomentar comportamientos deseados. Los autores comparten ideas respecto a beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad.

1.2.4. Fomento de la motivación y el compromiso

Uno de los principales desafíos en la enseñanza de la Contabilidad radica en la percepción de esta asignatura como una materia compleja y árida. La gamificación puede contribuir a superar esta barrera al incorporar elementos lúdicos y desafiantes que capturen el interés de los estudiantes y los mantengan comprometidos con el proceso de aprendizaje. Elementos como puntos, insignias, tablas de clasificación y narrativas envolventes pueden despertar un sentido de competencia y progreso, estimulando la motivación intrínseca de los estudiantes hacia el dominio de los conceptos contables (Lopez, 2013).

1.2.5. Facilitación de la comprensión de conceptos abstractos

La Contabilidad involucra numerosos conceptos abstractos, como la partida doble, los principios contables generalmente aceptados (PCGA) y la preparación de estados financieros. La gamificación puede facilitar la comprensión de estos conceptos al presentarlos de manera más tangible y experiencial.

Por ejemplo, se pueden diseñar simulaciones de negocios o escenarios gamificados donde los estudiantes asuman roles empresariales y tomen decisiones contables basadas en situaciones realistas. Esto puede promover un aprendizaje más significativo al vincular los conceptos teóricos con aplicaciones prácticas.

1.2.6. Fomento de habilidades prácticas y resolución de problemas

Además de la comprensión conceptual, la Contabilidad requiere el desarrollo de habilidades prácticas, como el registro de transacciones, la elaboración de informes financieros y la toma de decisiones basadas en análisis contables. La gamificación puede facilitar la adquisición de estas habilidades mediante la incorporación de desafíos, retos y simulaciones que requieran la aplicación de los conocimientos adquiridos.

Los estudiantes pueden enfrentarse a situaciones problemáticas en un entorno gamificado, lo que les permitirá poner en práctica sus habilidades de resolución de problemas, análisis crítico y toma de decisiones.

1.2.7. Fomento del aprendizaje colaborativo y la interacción social

La Contabilidad, al ser una disciplina aplicada en entornos empresariales y organizacionales, requiere habilidades de colaboración y trabajo en equipo. La gamificación puede fomentar estas habilidades al incorporar elementos sociales y de colaboración. Por

ejemplo, se pueden diseñar actividades gamificadas en las que los estudiantes trabajen en equipos para resolver desafíos contables, compartir conocimientos y reflexionar colectivamente sobre las decisiones tomadas (Vega, 2009).

1.2.8. Retroalimentación continua y adaptativa

La gamificación ofrece la oportunidad de proporcionar retroalimentación continua y adaptativa a los estudiantes. Mediante el uso de sistemas de puntuación, niveles y progresión, los estudiantes pueden recibir información constante sobre su desempeño y áreas de mejora. Además, los entornos gamificados pueden ajustar automáticamente el nivel de dificultad o proporcionar recursos adicionales según las necesidades individuales de cada estudiante, promoviendo así un aprendizaje más personalizado y efectivo. Se sugiere que, para la implementación de la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad, se tome en cuenta lo siguiente:

- ***Diseño de experiencias gamificadas.***

El primer paso en la implementación de la gamificación es el diseño de experiencias gamificadas alineadas con los objetivos de aprendizaje del módulo de Contabilidad General. Esto implica la identificación de los elementos de juego más adecuados, como puntos, insignias, tablas de clasificación, narrativas, desafíos y niveles de progresión. Es fundamental que estos elementos se integren de manera coherente y significativa con los contenidos y actividades de aprendizaje, evitando la incorporación superficial de elementos lúdicos que no aporten valor pedagógico.

- ***Desarrollo de plataformas y herramientas gamificadas.***

Para implementar la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad, es necesario contar con plataformas y herramientas tecnológicas que permitan la creación y gestión de experiencias gamificadas. Existen diversas opciones, tanto gratuitas como de pago, que ofrecen funcionalidades específicas para la gamificación educativa. Algunas herramientas populares incluyen Classcraft, Kahoot, Quizlet y Socrative, entre otras. Estas plataformas permiten la creación de juegos, desafíos, cuestionarios interactivos y sistemas de puntuación y recompensas adaptados a los objetivos de aprendizaje.

- ***Capacitación docente***

Para aprovechar al máximo el potencial de la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad, es fundamental contar con docentes capacitados y actualizados.

1.3. Bases normativas y legales

A continuación, se detallan los principales articulados legales que sustentan la presente investigación. Se arranca este recorrido legal con el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Art. 45.- Recursos educativos y recursos complementarios. - Para una adecuada comprensión de las disposiciones contenidas en el presente Reglamento, en lo que respecta a las instituciones educativas públicas y fiscomisionales, se considerarán las siguientes referencias:

1. Recursos educativos: Se entenderá como recurso educativo todo material y medio, tanto físico como digital, que brinde apoyo a la labor didáctica y pedagógica, entre los que constan los siguientes:

a. Textos escolares: Se refiere a material curricular didáctico ya sea impreso y/o en medios magnéticos, que son utilizados tanto por estudiantes como por docentes durante los procesos de enseñanza-aprendizaje.

b. Fondo bibliográfico: Conjunto de material bibliográfico para bibliotecas, ambientes de lectura o estudiantes de las instituciones educativas.

c. Material didáctico: Es todo aquel material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Este artículo está directamente relacionado con la presente investigación sobre la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de contabilidad, a través del uso y la integración de recursos educativos adecuados. La gamificación puede considerarse una forma avanzada y dinámica de material didáctico que se alinea con los principios del reglamento para mejorar la calidad del proceso educativo, así también facilitando tanto la labor docente como el aprendizaje efectivo de los estudiantes.

Art. 51.- Recursos educativos digitales. - Es todo material digital cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa y su función radica en informar sobre un tema, ayudar en la comprensión de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, promover el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos. Será de libre acceso y estará a disposición en la plataforma digital que la Autoridad Educativa Nacional determine para el efecto. La Autoridad Educativa Nacional proveerá, promoverá y capacitará a los actores de la comunidad educativa sobre el uso pedagógico de los recursos educativos digitales, en articulación con el currículo educativo nacional (Ministerio de educación, 2023, pág. 24).

Este artículo 51 del reglamento establece un marco claro para el uso de recursos educativos digitales con fines pedagógicos, que se relaciona con la implementación de la gamificación en la enseñanza de contabilidad, como una forma de recurso educativo digital, permitiendo poder aprovechar estos lineamientos para mejorar la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes de 1ro de bachillerato al utilizar plataformas digitales para ofrecer experiencias de aprendizaje interactivas y motivadoras.

Art. 96.- Prácticas educativas innovadoras. - Aportan al proceso de transformación educativa con cambios que se enmarcan en procesos pedagógicos específicos, teniendo como eje principal el interés de fortalecer la calidad de la enseñanza y el aprendizaje de un grado o curso, subnivel o nivel educativo, área del conocimiento o programa; para lo cual, se contará con participación docente, sin perjuicio de que vincule o no a miembros de la localidad y a actores o aliados estratégicos (Ministerio de educación, 2023, pág. 39).

El artículo 96 del reglamento LEOI, resalta la importancia de adoptar prácticas educativas innovadoras para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Con la implementación de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de contabilidad, se alinea perfectamente con este enfoque al introducir una metodología innovadora que puede transformar el proceso pedagógico y mejorar el compromiso y la comprensión de los estudiantes. Tomando en cuenta la participación de los docentes y estudiantes.

Art. 10.- Flexibilización curricular. - Las instituciones educativas que integran el Sistema Nacional de Educación podrán alinear y adecuar el currículo nacional, de acuerdo con los intereses y necesidades de sus estudiantes y de la comunidad educativa, considerando el entorno, espacios, tiempos y especificidades sociales y culturales, así como sus modelos educativos. La flexibilización curricular podrá consistir en:

a. Adaptaciones curriculares: Cuando el currículo nacional sea complementado o adaptado a las necesidades educativas específicas del estudiantado. Implica diseñar, aplicar y evaluar herramientas que permitan asumir la individualidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a fin de garantizar la inclusión, permanencia, aprendizaje, promoción y culminación dentro del sistema educativo (Ministerio de educación, 2023, pág. 8).

La flexibilización y adaptación curricular mencionadas en el artículo 1 del LOEI proporcionan un recuadro en el cual la gamificación puede ser implementada efectivamente como estrategia didáctica en la enseñanza de contabilidad. Al permitir ajustes en el currículo para abordar las necesidades específicas de los estudiantes, la gamificación puede ofrecer una forma innovadora de hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo.



En el acuerdo del Mineduc Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00057-A expedido el 22 de octubre del 2021 dentro del catálogo de módulos de la figura profesional contabilidad en las áreas técnicas de servicios se menciona el módulo de contabilidad general hacia el cual se enfoca la presente investigación.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

En este capítulo se presenta el marco metodológico de la investigación. Se realiza la conceptualización y operacionalización de las variables, el enfoque y el alcance de la investigación. Además, se argumentan el tipo de investigación y el empleo de los métodos científicos en el contexto de investigación. Por último, se analizan los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos aplicados.

Según Talavers (2020), la investigación se desarrolla en el campo de la educación, por lo cual requiere un enfoque riguroso y sistemático que combine los métodos teóricos y empíricos para abordar de manera efectiva los desafíos y oportunidades que se presentan. En el caso de la gamificación y su aplicación en la enseñanza del módulo de Contabilidad General en el bachillerato, es fundamental contar con un conjunto de métodos y técnicas que han permitido analizar, interpretar y comprender los diversos aspectos involucrados en este proceso.

Por otro lado, Ortiz (2012) los métodos teóricos desempeñan un papel crucial en el desarrollo de un marco conceptual sólido, la fundamentación teórica y la construcción de modelos y estrategias didácticas. Además, permiten la interpretación de la información que ofrecen los métodos empíricos. Por otro lado, los métodos empíricos son esenciales para recopilar y analizar datos de la realidad y examinar la situación actual. Además, el estudio de la población y la muestra delimitada permite contextualizar la investigación y obtener resultados relevantes y aplicables.

Observación científica: la observación científica ha sido una técnica fundamental para examinar el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General en el primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera". Mediante la aplicación de una guía de observación, se pudo recopilar información valiosa sobre la situación actual del uso de la gamificación en este contexto.

Esta técnica permitió a los investigadores registrar de manera sistemática y objetiva los eventos, comportamientos y prácticas que ocurren en el aula durante las clases de Contabilidad. Esto incluye aspectos como las metodologías de enseñanza utilizadas, las herramientas y recursos empleados, el nivel de participación y motivación de los estudiantes, y la dinámica general del proceso de aprendizaje.

Los datos recopilados a través de la observación científica sirvieron como una base sólida para identificar las fortalezas, debilidades y áreas de mejora en la enseñanza de la

Contabilidad, lo que a su vez ha logrado el diseño e implementación de la estrategia didáctica basada en la gamificación.

Entrevista: la entrevista ha sido una clave técnica para la información de los directivos de la institución educativa sobre sus percepciones y perspectivas en relación con la gamificación obtener en la enseñanza del módulo de Contabilidad General. Mediante esta técnica, se pudo recopilar información cualitativa y valiosa que complementa los datos cuantitativos.

La encuesta: la encuesta se utilizó como una herramienta fundamental para recopilar información de los estudiantes sobre sus conocimientos previos, percepciones y expectativas en relación con el estudio del módulo de Contabilidad General. En este caso, se utilizó la herramienta digital de Google Forms para facilitar la distribución y recopilación de las respuestas.

Mediante la encuesta, se logró plantear preguntas específicas a los estudiantes sobre su familiaridad con conceptos básicos contables, su nivel de interés en la asignatura, sus preferencias en cuanto a los métodos de enseñanza y sus expectativas sobre la incorporación de elementos lúdicos o gamificados en el proceso de aprendizaje.

Los datos recopilados a través de la encuesta fueron de gran valor para comprender el punto de partida de los estudiantes y adaptar la estrategia didáctica basada en la gamificación a sus necesidades y características particulares. Además, esta información se estableció como una línea base para medir el impacto y la efectividad de la estrategia después de su implementación.

Es importante destacar que el uso de la herramienta digital de Google Forms facilitó la recopilación y el análisis de los datos de la encuesta, al permitir una distribución eficiente y la organización sistemática de las respuestas. Esto contribuye el proceso de la investigación y garantiza la calidad y confiabilidad de los datos obtenidos.

Revisión de documentos: la revisión de documentos relacionados con el bachillerato técnico y la formación de bachilleres es otra técnica empírica de gran valor para comprender cómo se ha concebido la gamificación en este contexto educativo, especialmente en relación con el módulo de Contabilidad General.

Mediante la revisión de documentos oficiales se logró obtener información sobre los enfoques y métodos establecidos para la enseñanza de la Contabilidad en el bachillerato, así como la inclusión o no de elementos gamificados en estos procesos. Esta técnica ha proporcionado un contexto normativo y curricular valioso para el diseño de la estrategia didáctica basada en la gamificación (Ministerio de Educación, 2017).

Métodos matemáticos-estadísticos: el análisis descriptivo de los datos recogidos a

través de las diferentes técnicas empíricas permitió organizar, resumir y presentar la información de manera clara y comprensible. En este caso, se utilizó herramientas gráficas, como gráficos de barras, gráficos circulares y diagramas, para visualizar los resultados de manera efectiva.

Estos métodos estadísticos descriptivos han permitido identificar patrones, tendencias y relaciones en los datos recopilados, lo que facilitó la interpretación y la extracción de conclusiones relevantes. Además, las representaciones gráficas se emplearon, para comunicar los hallazgos de manera clara y accesible a los diferentes actores involucrados en el proceso de investigación y en la implementación de la estrategia didáctica basada en la gamificación.

Como se ha indicado, el estudio se llevó a cabo en la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera", ubicada en la ciudad de Guayaquil. Esta institución cuenta con una población total de 105 estudiantes en la jornada matutina y 13 docentes. Para los fines de esta investigación, se ha seleccionado de manera intencional una muestra de 25 estudiantes que corresponden a la matrícula total del primer año de bachillerato, paralelo A. Además, se ha incluido una muestra de 6 docentes con experiencia en la enseñanza del módulo de Contabilidad General.

La selección de esta muestra específica se justifica por el enfoque del estudio en la gamificación de la enseñanza de la Contabilidad en el bachillerato. Al centrarse en el primer año de esta etapa educativa, se pudo obtener información relevante sobre las percepciones, conocimientos previos y expectativas de los estudiantes al iniciar el estudio de esta asignatura.

Además, la inclusión de docentes con experiencia en la enseñanza de la Contabilidad permitió recopilar perspectivas y conocimientos prácticos valiosos sobre los desafíos y oportunidades asociados con la implementación de estrategias gamificadas en esta disciplina. La selección intencional de la muestra garantiza que los participantes cumplan con los criterios específicos requeridos para el estudio, lo que aumento la relevancia y la aplicabilidad de los resultados obtenidos.

Es importante destacar que, aunque la muestra es relativamente pequeña, los datos recopilados a través de las diferentes técnicas empíricas, como la observación, la entrevista, la encuesta y la revisión de documentos, han proporcionado una comprensión profunda y holística del fenómeno estudiado. Además, los métodos teóricos empleados, como el análisis-síntesis, el enfoque inductivo-deductivo, el método histórico-lógico, la modelación y el enfoque del sistema, han permitido complementar y enriquecer los hallazgos empíricos, brindando una base sólida para el diseño e implementación de la estrategia didáctica basada en la gamificación.

En resumen, la combinación de métodos teóricos y empíricos, junto con el estudio de

una población y muestras delimitadas, permitió abordar de manera integral la investigación sobre la gamificación en la enseñanza del módulo de Contabilidad General en el bachillerato. Este enfoque multidimensional y riguroso contribuirá a la generación de conocimientos relevantes y a la propuesta de soluciones innovadoras que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta disciplina.

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables

Para este proceso se ha seguido la lógica siguiente. Se parte del análisis de la hipótesis. A partir de ello se ha valorado sus componentes integrantes: variable independiente y dependiente. A partir del estudio teórico y de la experiencia de los investigadores se identifican las dimensiones en que dichas variables se desempeñan. Además, aquellos aspectos medibles que revelan su aplicación y manifestación: sus indicadores. Como aspecto innovador se señala el hecho de que se toma en consideración que la época actual la cual está signada por la inserción de las TIC en todos los ámbitos de la vida. Este aspecto no se desconoce en el contexto de la materia y es tratado en el mismo.

Tabla 1

Conceptualización y operacionalización de las variables

Variable independiente:	Preparación didáctica del docente en el dominio de la gamificación.	Conocimientos sobre la gamificación y su relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Contabilidad.
Gamificación como estrategia didáctica	Métodos, medios y materiales a emplear en el contexto de la materia Contabilidad General.	Valoraciones sobre la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la contabilidad
		Empleo de métodos de enseñanza relacionados con la materia Contabilidad General. Gestión de recursos tecnológicos para la enseñanza; tablet, teléfono, laptop Utilización de medios de enseñanza que ilustren el contenido. Manejo de materiales complementarios que analicen los contenidos de la Contabilidad General.

Variable dependiente:	Motivación del estudiante para el empleo de la gamificación.	Disposición para el empleo de la gamificación.
Proceso de enseñanza – aprendizaje del módulo de Contabilidad General		Aprendizajes del módulo de Contabilidad General a través de la gamificación.

Nota. Representación de los datos obtenidos

2.2. Enfoque de la investigación

Esta investigación presenta un enfoque mixto, pues combina tanto métodos cualitativos como cuantitativos en un solo estudio, permitiendo así abordar preguntas de investigación desde diferentes perspectivas y obtener una complementariedad de datos, una comprensión más completa y profunda de la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General en 1ro de bachillerato.

2.3. Alcance de la investigación

La presente investigación tiene un alcance descriptivo y aplicado. Es descriptiva porque busca caracterizar y detallar el fenómeno de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General, específicamente en el contexto del 1ro de Bachillerato, Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera" en Guayaquil. Se analizaron las percepciones, actitudes y prácticas actuales relacionadas con el uso de la tecnología y elementos de gamificación en la enseñanza de esta asignatura.

Además, la investigación es aplicada porque, basándose en los hallazgos descriptivos, se diseña e implementa una estrategia didáctica que incorpore elementos de gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Contabilidad. El objetivo es aplicar los conocimientos adquiridos para resolver un problema práctico en un contexto educativo específico. Este alcance permite no solo comprender la situación actual del uso de la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad, sino también intervenir de manera práctica para mejorar los procesos educativos en este ámbito particular.

2.4. Justificación del tipo de investigación

Esta investigación es aplicada, pues se centra en resolver problemas prácticos y reales, en este caso, la aplicación de la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad, lo que es relevante para mejorar el rendimiento y la comprensión de los estudiantes como tema crucial

para su formación académica. Al enfocarse en una institución educativa y un grupo de estudiantes específicos, se adapta a un contexto particular y puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura. Esto permite desarrollar soluciones que sean adecuadas y efectivas para las necesidades y características de los estudiantes de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”.

Como la investigación aplicada busca resultados tangibles y soluciones prácticas, al evaluar cómo la gamificación puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Contabilidad, tiene como objetivo encontrar estrategias concretas y efectivas para mejorar la comprensión y el rendimiento de los estudiantes en este tema. Además, aborda un problema específico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, posee el potencial de tener un impacto directo y significativo en la calidad de la educación de los estudiantes de Contabilidad en la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”. La implementación exitosa de la gamificación permite conseguir mejoras palpables en los resultados académicos y en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

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

Para abordar el estudio de la gamificación en el contexto educativo, específicamente en la enseñanza del módulo de Contabilidad General en el nivel de bachillerato, se emplearon diferentes métodos. En cuanto a los del nivel teórico, se destaca el uso del análisis-síntesis para comprender la dinámica de la gamificación y su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como el enfoque inductivo-deductivo para fundamentar teóricamente el estudio y elaborar inferencias a partir de los análisis realizados. Además, se utilizó el enfoque histórico-lógico para analizar la evolución de la gamificación en la educación a lo largo del tiempo, la modelación para representar la estrategia didáctica y el enfoque de sistemas para determinar su estructura y componentes.

Por otro lado, se aplicaron métodos empíricos como la observación científica, entrevistas, encuestas y revisión de documentos, todos orientados a recopilar datos sobre el uso y percepción de la gamificación en la enseñanza de Contabilidad. Finalmente, se planteó el análisis descriptivo de los datos recogidos mediante métodos matemáticos-estadísticos para obtener una comprensión clara de los resultados obtenidos. En conjunto, estos enfoques metodológicos ofrecen una perspectiva integral para investigar la implementación y efectividad de la gamificación en el ámbito educativo.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

- Guía de observación, en la que se evaluaron los siguientes indicadores:
- Empleo de medios tecnológicos como: tablet, teléfono, laptop.
- Orientación de la bibliografía en formato digital.
- Utilización de elementos de los juegos para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.
- Vínculo del contenido del módulo de Contabilidad General con la gamificación.
- Motivación de los estudiantes por la asignatura Contabilidad.

2.7. Entrevista

La entrevista a los docentes que enseñan el módulo de Contabilidad General en el primer año de bachillerato en el Colegio "Jaime Roldós Aguilera" tuvo como objetivo verificar el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de dicha materia. Este enfoque permitió recopilar información directa de los profesionales involucrados en la enseñanza, lo que proporciona una perspectiva interna sobre cómo se implementa la gamificación en el aula y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. La corroboración de este empleo de la gamificación es fundamental para comprender cómo se están aplicando nuevas metodologías pedagógicas para mejorar la experiencia educativa y promover un aprendizaje más participativo y motivador.

2.8. Encuesta

La realización de una encuesta dirigida a los estudiantes del primer año de bachillerato en el Colegio "Jaime Roldós Aguilera" tuvo como objetivo principal verificar el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General. Esta estrategia metodológica ofreció la oportunidad de recopilar percepciones directas de los estudiantes, quienes son los principales actores en el aula que brindaron información valiosa sobre su experiencia con la gamificación en el contexto educativo. Al comprobar el empleo de la gamificación a través de la opinión de los estudiantes, se pudo obtener una visión más completa y detallada de cómo esta metodología se está implementando en el aula y cómo está influyendo en su aprendizaje y participación en el proceso educativo.

2.9. Población y muestra

La población de estudio está compuesta por los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera", ubicada en la ciudad de Guayaquil. Esta institución cuenta con una población total de 105 estudiantes en la jornada matutina y 13 docentes.

Para esta investigación, se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia. Este método de muestreo se eligió debido a la accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador, así como por las características específicas requeridas para el estudio.

La muestra seleccionada consistió en:

1. 25 estudiantes que corresponden a la matrícula total del primer año de bachillerato, Paralelo A.
2. 6 docentes con experiencia en la impartición del módulo de Contabilidad General en el bachillerato.

Es importante señalar que, debido a la naturaleza no probabilística de este muestreo, los resultados de esta investigación no pueden generalizarse a toda la población, sino que son representativos específicamente de la muestra estudiada. Sin embargo, este enfoque permitió un estudio en profundidad del fenómeno en el contexto específico seleccionado, lo cual es coherente con los objetivos de esta investigación.

2.10. Técnicas estadísticas

Las técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos incluyeron el cálculo porcentual, una herramienta fundamental para resumir y expresar la información de manera relativa. Además, se utilizaron tablas como método de organización y presentación de los datos de manera estructurada. Para el procesamiento y análisis más detallado de los datos, se empleó la hoja de cálculo Excel, conocida por su versatilidad y capacidad para realizar cálculos complejos y generar representaciones visuales de los datos. Finalmente, con el objetivo de facilitar la interpretación de los datos, se han elaborado gráficas, que permiten una visualización rápida y efectiva de patrones, tendencias y relaciones dentro de los datos recopilados. Estas herramientas estadísticas son fundamentales para extraer conclusiones significativas y tomar decisiones informadas basadas en la evidencia obtenida a partir de la investigación empírica.

2.11. Diagnóstico inicial

A continuación, se presentan los resultados de instrumentos aplicados en el diagnóstico inicial. Primero se aplicó una guía de observación al proceso de enseñanza- aprendizaje del

módulo de Contabilidad General en 1ro de Bachillerato, se centra en un contexto educativo específico, el Paralelo “A” de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera” en Guayaquil, para constatar el uso de la gamificación. Luego se aplicó una entrevista a docentes con experiencia en la impartición de esta asignatura y, por último, una encuesta a los estudiantes que conforman la muestra.

2.12. Guía de Observación

La guía de observación utilizada revela varios aspectos importantes sobre el empleo de medios tecnológicos y metodologías innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General. Se observó una notable ausencia de dispositivos tecnológicos como tabletas, teléfonos o laptops durante las clases, lo que sugiere una escasa integración de recursos digitales por parte de los docentes. Además, la falta de orientación hacia bibliografía en formato digital y la exclusividad del uso de libros y fotocopias impresas limitan el acceso de los estudiantes a recursos en línea para enriquecer su aprendizaje.

Uno de los hallazgos más significativos es la ausencia total de elementos de gamificación en el aula, lo que refleja una dinámica de enseñanza tradicional sin el uso de mecánicas de juego para motivar y comprometer a los alumnos. Este hecho, combinado con la falta de exploración de formas para aplicar la gamificación en la enseñanza de Contabilidad, evidencia una desconexión entre la materia y las estrategias educativas más innovadoras y motivadoras.

La observación también indicó una baja motivación por parte de los estudiantes hacia la asignatura, manifestada en su escasa participación e interés durante las clases. La falta de estrategias dirigidas a incentivar su motivación contribuye a esta situación.

La clase observada refleja un enfoque pedagógico tradicional y poco innovador, carente de integración de tecnología y estrategias de gamificación. Esta falta de innovación parece desmotivar a los estudiantes y no favorecer su aprendizaje activo. De ahí que la incorporación de metodologías más innovadoras podría mejorar significativamente el compromiso de los estudiantes con la asignatura y, por ende, su proceso de aprendizaje.

2.13. Entrevista

El panorama actual de la enseñanza de la Contabilidad presenta una serie de desafíos que requieren atención y acción por parte de los docentes. Se destaca que el 50% de los profesores la percibe como tradicional y teórica, enfocada principalmente en la transmisión de

conocimientos conceptuales sin un énfasis suficiente en la aplicación práctica, lo que dificulta la comprensión y el dominio efectivo de los conceptos por parte de los estudiantes. Sin embargo, es alentador observar que la otra mitad de los docentes logra un equilibrio entre la teoría y la práctica en su enseñanza.

En cuanto a las metodologías de enseñanza, se identificó que un porcentaje significativo de profesores (40%) reconoce la necesidad de mejorar, observándose un predominio de clases magistrales y ejercicios rutinarios que no fomentan la participación de los estudiantes. Por otro lado, es alentador notar que el 60% restante se muestra satisfecho con el uso de estrategias didácticas activas en sus clases.

En lo que respecta al uso de tecnología, es preocupante que el 70% de los docentes no incorpore medios digitales ni recursos tecnológicos en su enseñanza, lo que representa una desventaja frente a estudiantes que están familiarizados con la tecnología. Sin embargo, es alentador que el 30% restante sí integre herramientas tecnológicas para respaldar su labor educativa.

En relación con la gamificación, se observó una brecha significativa entre el conocimiento y la implementación. Aunque el 60% de los docentes no está familiarizado con esta estrategia o no la ha explorado, el 40% restante sí tiene conocimiento de ella. Sin embargo, el hecho de que solo el 10% la esté utilizando actualmente en sus clases sugiere un gran potencial sin explotar en este campo.

En resumen, si bien se han logrado avances, todavía existe un margen considerable para mejorar en la adopción de enfoques pedagógicos activos, el aprovechamiento de la tecnología y la exploración de la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad. Innovar en estas áreas puede ser clave para abordar los desafíos existentes y mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes en esta disciplina.

2.14. Resultados obtenidos

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de manera cuantitativa y cualitativa, los cuales aportan al objetivo específico de diagnosticar el estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje desarrollado en el plantel intervenido para la presente investigación. De igual manera estos resultados servirán para la confrontación con las teorías indicadas con los teóricos y establecer puntos concordantes y discordantes de donde nacerá la propuesta.

Tabla 2

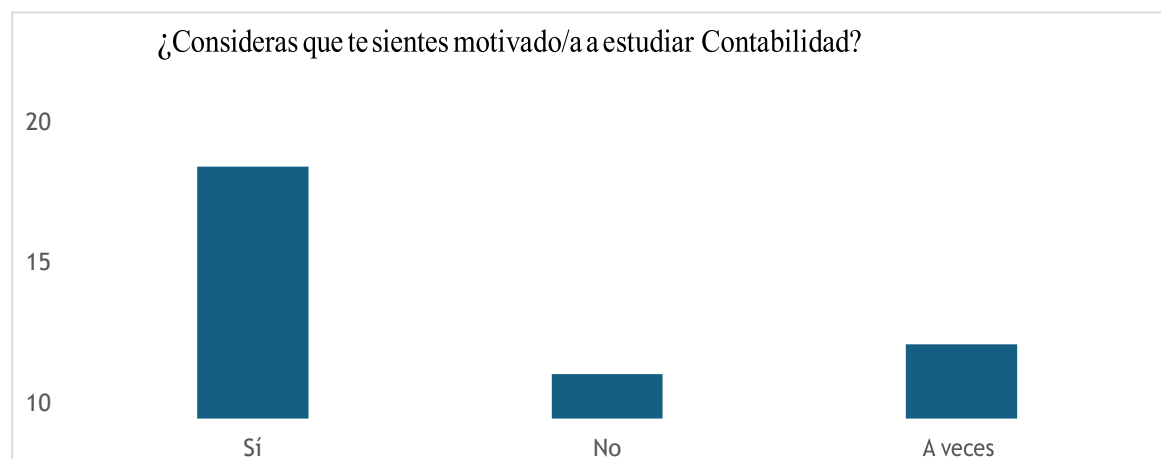
Motivación para estudiar contabilidad

Indicadores	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Sí	17	68,0%
No	3	12,0%
A veces	5	20,0%

Nota. Datos de los resultados del instrumento.

Figura 1

Motivación para estudiar contabilidad



Nota. Representación de los datos obtenidos.

Los resultados muestran que la mayoría de los encuestados, específicamente el 68%, se sienten motivados a estudiar Contabilidad. Esto sugiere un nivel considerable de interés y compromiso por parte de la mayoría de los estudiantes hacia la asignatura. Sin embargo, es importante destacar que un pequeño porcentaje, el 12%, indicó sentirse motivado solo a veces, lo que puede sugerir fluctuaciones en su nivel de interés o compromiso.

Además, el 20% expresó no sentirse motivado para estudiar Contabilidad, lo que subraya la presencia de una minoría significativa que carece de motivación hacia esta materia. Estos hallazgos resaltan la importancia de explorar las razones detrás de la falta de motivación en algunos estudiantes y desarrollar estrategias para fomentar un mayor compromiso y entusiasmo en el aprendizaje de esta.

Tabla 3

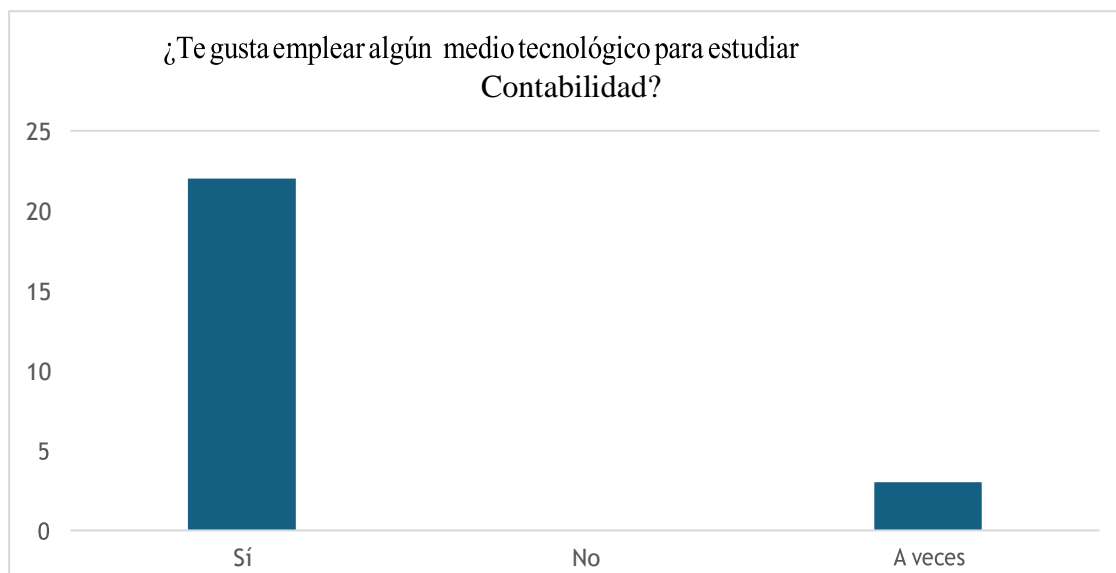
Preferencia por empleo de algún medio tecnológico para estudiar Contabilidad

Indicadores	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Sí	22	88,0%
No	0	0,0%
A veces	3	12,0%

Nota. Datos de los resultados del instrumento.

Figura 2

Preferencia por empleo de algún medio tecnológico para estudiar Contabilidad



Nota. Representación de los datos obtenidos.

Los resultados muestran una tendencia clara: el 88% de los encuestados expresaron que sí les gusta emplear algún medio tecnológico para estudiar Contabilidad. Este hallazgo refleja un alto grado de preferencia y comodidad entre los estudiantes hacia el uso de la tecnología como herramienta de estudio en esta materia.

El hecho de que ningún estudiante haya indicado que no le gusta emplear medios tecnológicos resalta aún más la aceptación generalizada de estas herramientas en el contexto educativo. Es importante tener en cuenta este alto nivel de afinidad hacia la tecnología al diseñar estrategias de enseñanza que incorporen medios digitales, ya que puede ser una oportunidad para mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de Contabilidad.

Tabla 4

Empleo de los juegos en clases relacionados con la tecnología en clases

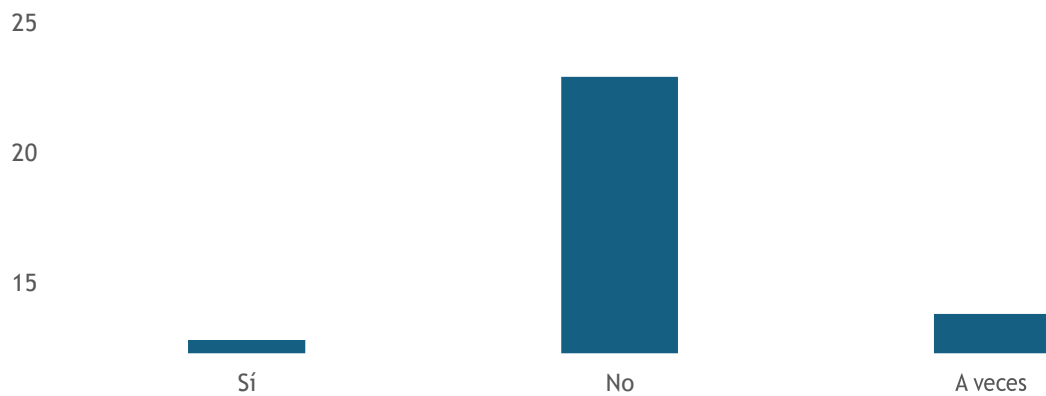
Indicadores	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Sí	1	4,0%
No	21	84,0%
A veces	3	12,0%

Nota. Datos de los resultados del instrumento.

Figura 3

Empleo de los juegos en clases relacionados con la tecnología en clases

¿Tus docentes emplean juegos relacionados con la tecnología en sus clases?



Nota. Representación de los datos obtenidos.

Los resultados muestran una situación preocupante en relación con el empleo de juegos relacionados con la tecnología en las clases de Contabilidad. Solo un pequeño porcentaje, el 4%, de los encuestados indicó que sus docentes sí emplean este tipo de juegos en la docencia, lo que sugiere una adopción muy limitada de la gamificación como estrategia pedagógica. Por otro lado, el 84% de los estudiantes respondió que sus docentes no utilizan juegos relacionados con la tecnología en absoluto, lo que revela una falta significativa de integración de estas herramientas innovadoras en el proceso de enseñanza.

El 12% restante indicó que a veces se emplean estos juegos, lo que sugiere una aplicación esporádica y poco consistente de la gamificación por parte de algunos docentes. Estos resultados muestran una necesidad urgente de fomentar la adopción de estrategias de enseñanza más innovadoras y motivadoras, como la gamificación, para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en la materia en cuestión.

Tabla 5

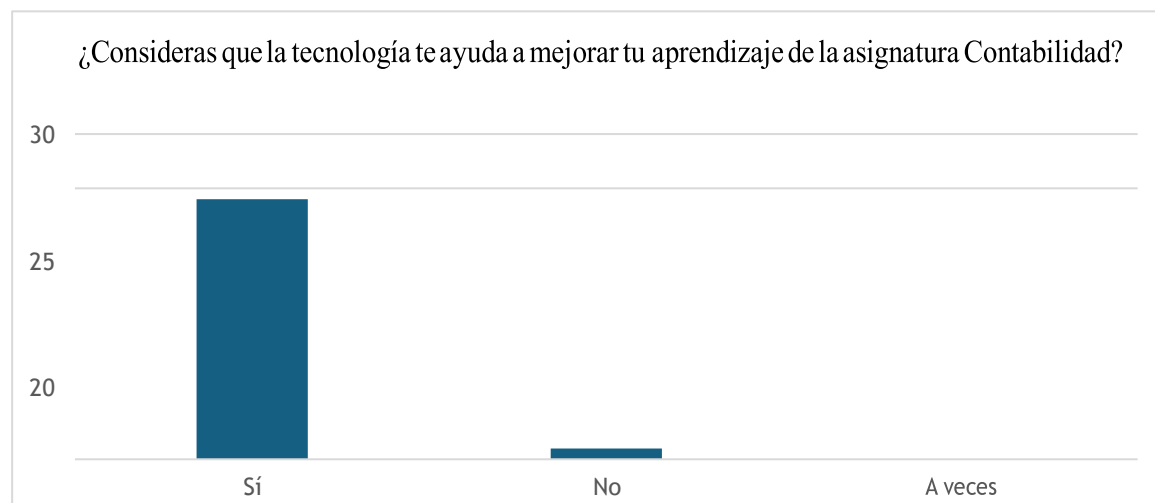
La tecnología y su relación con el aprendizaje de Contabilidad General

Indicadores	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Sí	24	96,0%
No	1	4,0%
A veces	0	0,0%

Nota. Datos de los resultados del instrumento.

Figura 4

La tecnología y su relación con el aprendizaje de Contabilidad General



Nota. Representación de los datos obtenidos.

Estos resultados revelan una percepción muy positiva por parte de los estudiantes hacia el papel de la tecnología en el mejoramiento de su aprendizaje del módulo de Contabilidad General. De hecho, un impresionante 96% de los encuestados expresaron que consideran que la tecnología sí les ayuda a mejorar su aprendizaje en esta materia. Esta respuesta sugiere que la mayoría de los estudiantes encuentran beneficios significativos en el uso de herramientas tecnológicas para complementar su proceso de aprendizaje en Contabilidad.

Solo un pequeño porcentaje, el 4%, indicó que no perciben que la tecnología contribuya a mejorar su aprendizaje, lo que refleja una minoría que tiene una opinión diferente sobre el papel de la tecnología en la enseñanza de esta materia. En general, estos resultados resaltan la importancia de integrar de manera efectiva la tecnología en el aula para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y potenciar su comprensión y dominio de la Contabilidad.

Tabla 6

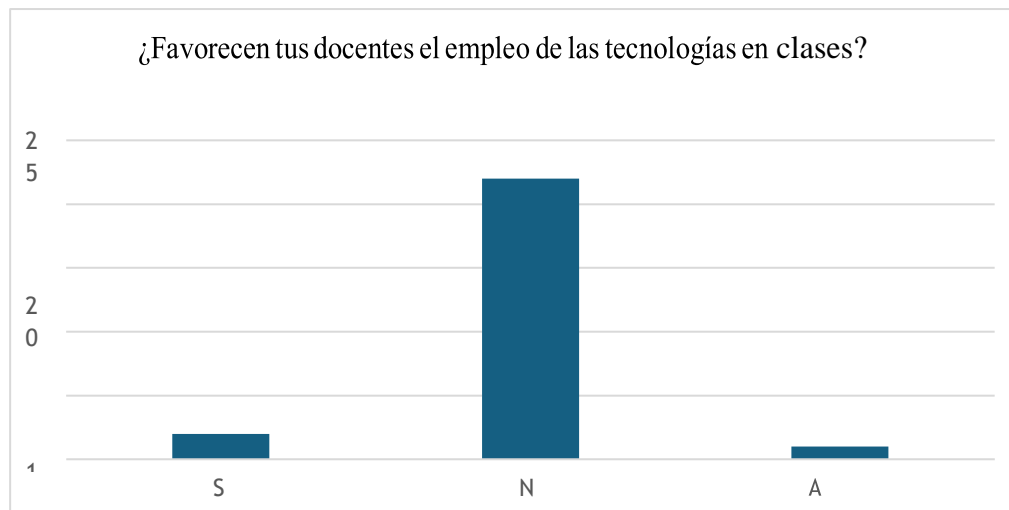
Empleo de la tecnología en clases

Indicadores	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Sí	2	8,0%
No	22	88,0%
A veces	1	4,0%

Nota. Datos de los resultados del instrumento.

Figura 5

Empleo de la tecnología en clases



Nota. Representación de los datos obtenidos.

La mayoría de los estudiantes, con un 88%, mencionaron que sus docentes no favorecen el empleo de tecnologías en sus clases de Contabilidad. Esto sugiere una falta de apoyo o estímulo por parte de los docentes hacia la integración de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza. Solo un pequeño porcentaje, el 8%, indicó que sí perciben un favorecimiento por parte de sus docentes hacia el uso de tecnologías, mientras que el 4% señaló que a veces se promueve este uso.

Estos resultados destacan la necesidad de una mayor capacitación y apoyo para los docentes en el uso efectivo de la tecnología en el aula. Su integración puede contribuir significativamente a mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en la materia Contabilidad, así como a prepararlos para el entorno laboral actual, cada vez más tecnológico.

Tabla 7

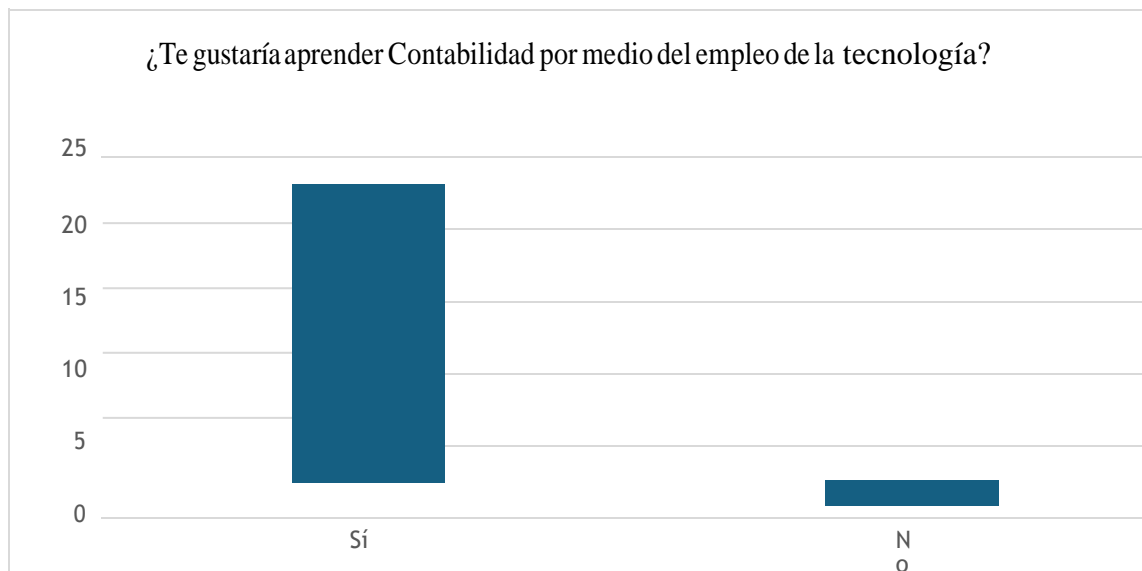
Motivación para aprender Contabilidad por medio de la tecnología

Indicadores	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Sí	23	92,0%
No	2	8,0%
A veces	0	0,0%

Nota. Datos de los resultados del instrumento.

Figura 6

Motivación para aprender Contabilidad por medio de la tecnología



Nota. Representación de los datos obtenidos.

Los resultados muestran un interés significativo por parte de los estudiantes en aprender Contabilidad mediante el empleo de la tecnología. Un 92% de los encuestados expresaron un deseo afirmativo de utilizar tecnología para aprender esta materia. Este alto porcentaje refleja una clara preferencia por la integración de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza de Contabilidad.

Es alentador observar que solo un pequeño porcentaje, el 8%, indicó que no le gustaría aprender Contabilidad utilizando tecnología, lo que sugiere que esta minoría representa una excepción y que la gran mayoría de los estudiantes están abiertos a aprovechar los recursos tecnológicos para mejorar su experiencia de aprendizaje. Estos resultados destacan la importancia de la integración efectiva de la tecnología en el aula como una forma de satisfacer las preferencias y necesidades de los estudiantes en su proceso de aprendizaje de Contabilidad.

Tabla 8

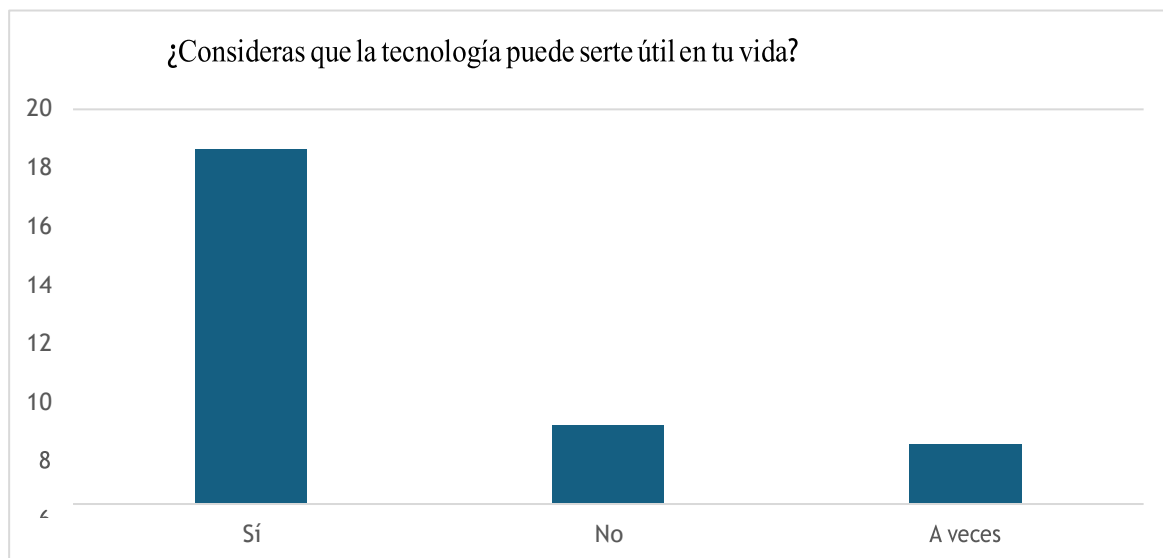
Utilidad de la tecnología para su vida

Indicadores	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Sí	18	72,0%
No	4	16,0%
A veces	3	12,0%

Nota. Datos de los resultados del instrumento.

Figura 7

Utilidad de la tecnología para su vida



Nota. Representación de los datos obtenidos.

Los datos obtenidos muestran que la mayoría de los encuestados valoran la utilidad de la tecnología en su vida diaria. Un significativo 72% respondió afirmativamente, indicando que consideran que la tecnología puede serles útil. Este alto porcentaje refleja una amplia aceptación de la tecnología como una herramienta útil y beneficiosa en diferentes aspectos de la vida cotidiana. Por otro lado, un 16% respondió negativamente, indicando que no consideran que la tecnología les sea útil, mientras que un 12% indicó que a veces lo es.

Estos porcentajes, aunque representan una minoría, señalan que existe una diversidad de opiniones en cuanto a la utilidad percibida de la tecnología. De esta manera se destaca la importancia y la influencia significativa que tiene la tecnología en la vida de la mayoría de los estudiantes, así como la necesidad de considerar esta perspectiva al diseñar estrategias educativas que integren la misma de manera efectiva.

Tabla 9

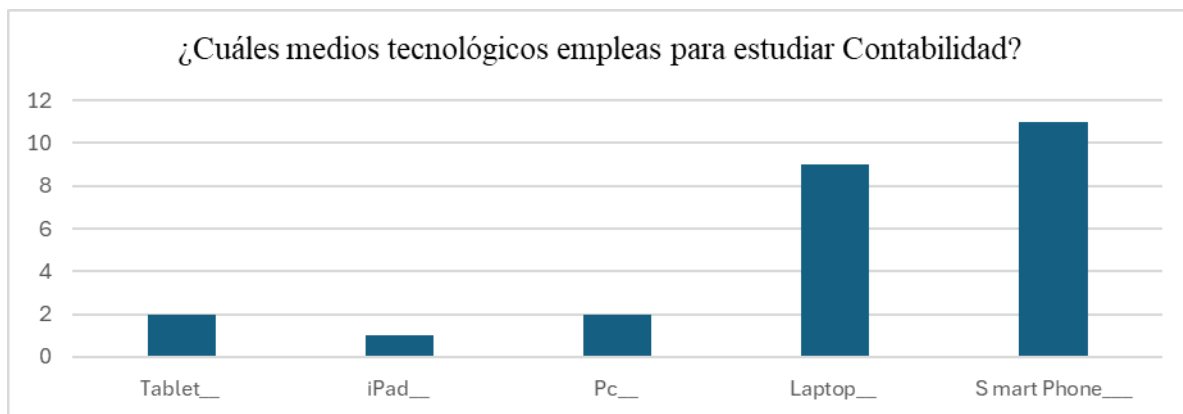
Medios tecnológicos empleados para estudiar Contabilidad

Indicadores	Cantidad de respuestas	Porcentaje
Tablet	2	8,0%
iPad	1	4,0%
Pc	2	8,0%
Laptop	9	36,0%
Smart Phone	11	44,0%

Nota. Datos de los resultados del instrumento.

Figura 8

Medios tecnológicos empleados para estudiar Contabilidad



Nota. Representación de los datos obtenidos.

Los resultados muestran una clara preferencia por dispositivos tecnológicos entre los estudiantes encuestados. El Smartphone es el más utilizado, seguido de cerca por la laptop. Otros dispositivos como la Tablet, PC e iPad también son utilizados, aunque en menor medida. Esta tendencia refleja la omnipresencia de la tecnología en la vida cotidiana y su papel central en la forma en que acceden a la información y se comunican.

Sin embargo, a pesar del alto nivel de interés y uso de la tecnología por parte de los estudiantes, los resultados también evidenciaron una falta de aplicación por parte de los docentes en el contexto educativo. La poca integración de la tecnología en las clases de Contabilidad, como se ha observado en respuestas anteriores, sugiere una oportunidad perdida para aprovechar el potencial de la tecnología en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Discusión de resultados

Existe un desfase entre el interés y la utilización de la tecnología por parte de los estudiantes y su aplicación en el entorno educativo. Incorporar de manera más efectiva la tecnología en las clases de Contabilidad podría no solo mejorar la motivación de los estudiantes, sino también enriquecer su experiencia de aprendizaje y promover un mayor compromiso con la materia.

Debe tomarse en cuenta que, en la era digital actual, la tecnología ha permeado todos los aspectos de la vida cotidiana, incluyendo el ámbito educativo. Los estudiantes contemporáneos, inmersos en un entorno tecnológico desde temprana edad, han desarrollado una clara preferencia por el uso de dispositivos digitales como medio para acceder a la información, comunicarse y entretenerse. Sin embargo, a pesar de esta realidad, existe una brecha significativa entre el nivel de adopción tecnológica por parte de los estudiantes y su integración efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados de la encuesta realizada a estudiantes revelaron una tendencia clara hacia el uso de dispositivos tecnológicos, liderados por el teléfono inteligente y seguido de cerca por la computadora portátil. Estos resultados no son sorprendentes, ya que reflejan la omnipresencia de la tecnología móvil y la conectividad constante en la vida de los jóvenes actuales. Sin embargo, a pesar de esta preferencia manifiesta por la tecnología, los datos también sugieren una falta de aprovechamiento de su potencial en el contexto educativo, específicamente en las clases de Contabilidad.

Esta disyuntiva plantea una serie de interrogantes y desafíos que requieren una exploración profunda. ¿Cuáles son las razones subyacentes de esta brecha entre el interés estudiantil por la tecnología y su aplicación en el aula? ¿Qué beneficios podría aportar la integración de la tecnología en la enseñanza de la Contabilidad? ¿Qué obstáculos enfrentan los docentes para incorporar efectivamente la tecnología en sus clases? Y, quizás la pregunta más importante, ¿cómo se puede abordar esta brecha y aprovechar el potencial de la tecnología para enriquecer la experiencia de aprendizaje en el módulo de Contabilidad General?

En la propuesta que se aporta se revela importancia de la integración de la tecnología en la enseñanza de la Contabilidad, respaldada por evidencia empírica y fundamentos teóricos sólidos. Se examinarán los beneficios potenciales, las barreras existentes y las soluciones efectivas para incorporar de manera significativa la tecnología en esta disciplina académica.

Beneficios de la integración de la tecnología en la enseñanza de la Contabilidad:

Mejora de la motivación y el compromiso estudiantil: Numerosos estudios han demostrado que la incorporación de la tecnología en el entorno educativo puede tener un

impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al integrar herramientas y recursos digitales que sean familiares y atractivos para los estudiantes, se puede fomentar un mayor interés y participación en el proceso de aprendizaje.

En el caso específico de la Contabilidad, una asignatura que a menudo se percibe como compleja y árida, la tecnología puede ser una herramienta poderosa para captar la atención de los estudiantes y presentar los conceptos de manera más dinámica e interactiva. Por ejemplo, la utilización de simulaciones empresariales, juegos educativos o aplicaciones interactivas para la resolución de problemas contables puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y estimulante para los estudiantes.

Además, la incorporación de tecnologías colaborativas, como herramientas de trabajo en grupo y plataformas de comunicación en línea, puede fomentar la interacción y el compromiso de los estudiantes con la materia y con sus compañeros, promoviendo así un entorno de aprendizaje más enriquecedor y participativo.

Tómese en cuenta que la Contabilidad involucra numerosos conceptos abstractos. La tecnología puede ser una herramienta valiosa para facilitar la comprensión de estos conceptos al presentarlos de manera más tangible y visual.

Las dificultades detectadas instan al uso de software de contabilidad o simulaciones empresariales puede permitir a los estudiantes visualizar y experimentar de manera práctica los procesos contables, en lugar de simplemente memorizarlos de manera teórica. Además, las animaciones, videos explicativos y modelos tridimensionales pueden ser utilizados para representar visualmente conceptos complejos, facilitando su asimilación y retención.

Se manifiesta, a partir del diagnóstico, la necesidad de potenciar el desarrollo de habilidades prácticas y resolución de problemas: Además de la comprensión conceptual, la Contabilidad requiere el desarrollo de habilidades prácticas, como el registro de transacciones, la elaboración de informes financieros y la toma de decisiones basadas en análisis contables. La tecnología puede desempeñar un papel fundamental en el fomento de estas habilidades al brindar a los estudiantes oportunidades para aplicar sus conocimientos en entornos simulados o virtuales.

Se conoce que el uso de hojas de cálculo electrónicas y software contable puede permitir a los estudiantes practicar el registro de transacciones y la preparación de estados financieros en un entorno controlado y seguro, antes de enfrentarse a situaciones reales. Además, la gamificación y los entornos de aprendizaje interactivos pueden presentar desafíos y problemas

contables contextualizados, fomentando las habilidades de resolución de problemas, análisis crítico y toma de decisiones.

Se revela, de igual manera, la necesidad del fomento del aprendizaje colaborativo y la interacción social: La Contabilidad, al ser una disciplina aplicada en entornos empresariales y organizacionales, requiere habilidades de colaboración y trabajo en equipo. La tecnología puede facilitar el desarrollo de estas habilidades al proporcionar herramientas y plataformas que permitan la interacción y el trabajo colaborativo entre los estudiantes.

No se desconoce que el empleo de herramientas como foros de discusión en línea, espacios virtuales de trabajo en grupo, plataformas de intercambio de archivos y herramientas de videoconferencia pueden ser utilizadas para fomentar el aprendizaje colaborativo en el módulo de Contabilidad General. Así lo piensa Escribano (2004) al expresar que los estudiantes pueden trabajar en equipo en proyectos contables, compartir conocimientos, debatir ideas y aprender de las perspectivas de sus compañeros, preparándolos mejor para los entornos de trabajo reales.

De igual manera, los resultados alcanzados permiten no descuidar el hecho de la necesidad de la personalización del aprendizaje: La tecnología también ofrece oportunidades para personalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje según las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes. Mediante el uso de plataformas de aprendizaje adaptativo, herramientas de evaluación en línea y sistemas de retroalimentación automatizada, los docentes pueden identificar las fortalezas y debilidades de cada estudiante y adaptar los recursos y actividades de aprendizaje en consecuencia.

Por ejemplo, los sistemas de aprendizaje adaptativo pueden ajustar automáticamente el nivel de dificultad, proporcionar recursos adicionales o sugerir estrategias de estudio personalizadas según el desempeño y el progreso de cada estudiante. Esto puede contribuir a un aprendizaje más eficiente y efectivo, al tiempo que se atienden las necesidades individuales de los estudiantes.

Se vislumbran barreras y desafíos para la integración de la tecnología en la enseñanza de la Contabilidad, y causas que subyacen en esta situación:

Falta de capacitación y competencias docentes: una de las principales barreras para la integración efectiva de la tecnología en la enseñanza de la Contabilidad es la falta de capacitación

Aprendizaje basado en proyectos y enfoques constructivistas: una estrategia didáctica que puede complementar de manera efectiva la integración de la tecnología en la enseñanza de

la Contabilidad es el aprendizaje basado en proyectos y los enfoques constructivistas. Estos enfoques fomentan el aprendizaje activo, la construcción del conocimiento y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.

Los docentes pueden diseñar proyectos contables auténticos y contextualizados que requieran el uso de herramientas tecnológicas para su realización. Por ejemplo, los estudiantes podrían trabajar en la creación de un plan de negocios utilizando software de hojas de cálculo, realizar simulaciones de operaciones financieras mediante aplicaciones interactivas o analizar datos financieros utilizando herramientas de visualización de datos.

Este enfoque permite a los estudiantes aplicar de manera práctica los conceptos contables aprendidos, al tiempo que desarrollan habilidades digitales y competencias transversales como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la gestión de proyectos.

Se reafirma la idea de la relación entre gamificación y aprendizaje lúdico: la gamificación y el aprendizaje lúdico son estrategias que pueden ser particularmente efectivas para fomentar el compromiso y la motivación de los estudiantes en la enseñanza de la Contabilidad. La incorporación de elementos de juego, como puntos, insignias, tablas de clasificación y narrativas, puede convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y estimulante.

Por ejemplo, los docentes pueden diseñar recursos educativos o simulaciones empresariales donde los estudiantes asumen roles de gerentes financieros o contadores y deben tomar decisiones contables basadas en situaciones realistas. Estos entornos gamificados pueden fomentar el aprendizaje experiencial, la resolución de problemas y el pensamiento estratégico.

Además, las plataformas de gamificación pueden ofrecer funcionalidades de retroalimentación en tiempo real, seguimiento del progreso y adaptación de los niveles de dificultad según las necesidades individuales de cada estudiante.

Aunque no atañe a esta investigación, se toma en consideración a futuro la Realidad virtual y Realidad aumentada: Las tecnologías emergentes declaradas también ofrecen oportunidades emocionantes para enriquecer la enseñanza de la Contabilidad. Estas tecnologías permiten la creación de entornos virtuales inmersivos y la superposición de información digital sobre el mundo físico, respectivamente.

En el contexto de la Contabilidad, la realidad virtual podría ser utilizada para simular entornos empresariales o situaciones contables complejas, permitiendo a los estudiantes experimentar de manera realista los desafíos y tomar decisiones en un entorno seguro y controlado. Por otro lado, la realidad aumentada podría ser utilizada para visualizar información

financiera superpuesta sobre objetos o espacios físicos, facilitando la comprensión de conceptos complejos de manera más intuitiva y visual. Todo ello constituye un reto al trabajo del docente.

Estas tecnologías emergentes no solo fomentan el aprendizaje experiencial y la motivación de los estudiantes, sino que también los preparan para las habilidades digitales que serán esenciales en el futuro lugar de trabajo. De igual modo, el uso de datos y análisis de aprendizaje es relevante: el análisis de datos y el aprendizaje adaptativo son otras tendencias tecnológicas que pueden ser aprovechadas en la enseñanza de la Contabilidad. Al recopilar y analizar datos sobre el desempeño de los estudiantes, sus patrones de interacción con los recursos digitales y su progreso en el aprendizaje, los docentes pueden obtener información valiosa para personalizar y optimizar el proceso educativo.

Los sistemas de aprendizaje adaptativo pueden ajustar automáticamente el contenido, los recursos y las actividades de acuerdo con las necesidades específicas de cada estudiante, brindando una experiencia de aprendizaje más personalizada y efectiva. Además, el análisis de datos puede ayudar a identificar patrones, tendencias y áreas de mejora, lo que permite a los docentes tomar decisiones informadas y ajustar sus estrategias de enseñanza.

Los métodos empíricos empleados permiten reafirmar el criterio de la necesidad de fomentar el desarrollo de habilidades digitales y competencias del siglo XXI. Es importante reconocer que la integración de la tecnología en la enseñanza de la Contabilidad no solo beneficia el aprendizaje de los contenidos contables, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades digitales y competencias clave para el siglo XXI.

Al incorporar herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades como la alfabetización digital, el pensamiento computacional, la resolución de problemas, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo. Estas habilidades serán esenciales para su éxito académico y profesional en un mundo cada vez más digitalizado y globalizado.

Los docentes pueden diseñar actividades de aprendizaje que fomenten estas habilidades transversales, como proyectos colaborativos en línea, análisis de datos financieros utilizando herramientas de visualización, o la creación de presentaciones multimedia para comunicar hallazgos contables.

En resumen, la integración efectiva de la tecnología en la enseñanza de la Contabilidad requiere un enfoque holístico que involucra la planificación curricular, la capacitación docente, la inversión en recursos e infraestructura, la colaboración y el seguimiento continuo. Al superar las barreras existentes y aprovechar estrategias innovadoras, como el aprendizaje basado en



proyectos, la gamificación y el uso de tecnologías emergentes, las instituciones educativas pueden fomentar un aprendizaje más atractivo, experiencial y relevante para los estudiantes, preparándolos para el éxito en un entorno laboral cada vez más digitalizado.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En este capítulo se justifica la relevancia de la gamificación en el contexto educativo actual, destacando su capacidad para motivar a los estudiantes a través de la interacción lúdica y el uso de herramientas tecnológicas. Asimismo, se expone el diseño de la estrategia, que integra actividades gamificadas y recursos digitales, con el objetivo de transformar el aula en un espacio dinámico que promueva el aprendizaje significativo. Finalmente, el capítulo aborda la validación de la propuesta mediante un análisis de su impacto en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

Título: Estrategia didáctica basada en la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General en 1ro de Bachillerato.

3.1. Fundamentación de la propuesta

La fundamentación de esta propuesta se centra en la integración de la gamificación como una estrategia innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General en 1ro de Bachillerato. La gamificación, definida como el uso de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos, se ha demostrado eficaz en incrementar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Diversos estudios, como los de Montes et al. (2023) resaltan cómo la incorporación de dinámicas lúdicas puede transformar entornos educativos tradicionales, haciéndolos más atractivos e interactivos.

Esta propuesta se justifica aún más por los resultados del diagnóstico realizado en la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera", que indican una clara preferencia y disposición de los estudiantes hacia el uso de tecnología en su aprendizaje, así como una necesidad de actualización en las estrategias pedagógicas empleadas por los docentes. Con base en estos antecedentes, se plantea la implementación de una estrategia didáctica gamificada que no solo hará más accesibles y comprensibles los conceptos contables, sino que también fomentará una mayor participación y motivación entre los estudiantes.

3.2. Bases teóricas de la gamificación en educación

La gamificación en educación se fundamenta en la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Según Montes *et al.* (2023), la gamificación se define como "el uso de elementos

de diseño de juegos en contextos no lúdicos" (p. 10). Esta definición enfatiza la importancia de incorporar aspectos atractivos de los juegos en entornos educativos para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Fernández (2019) profundiza en este concepto, señalando que la gamificación en educación implica "utilizar mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdico para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (p. 10). Este enfoque subraya el potencial de la gamificación para transformar el proceso educativo, haciéndolo más interactivo y atractivo para los estudiantes.

3.2.1. Los Elementos clave de la gamificación en educación

Estos elementos, cuando se implementan adecuadamente, pueden aumentar significativamente la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes (Naranjo, 2009).

1. Metas y objetivos claros
2. Reglas y restricciones
3. Narrativa o contexto significativo
4. Libertad de elección
5. Niveles de progresión
6. Retroalimentación inmediata
7. Recompensas y reconocimientos
8. Competencia y colaboración

3.3. Relevancia para la enseñanza de la Contabilidad

La aplicación de la gamificación en la enseñanza de la Contabilidad es particularmente relevante debido a la naturaleza técnica y, a menudo, percibida como árida de esta disciplina. Según un estudio realizado por González *et al.* (2020), la gamificación en la educación contable puede "mejorar la motivación de los estudiantes, aumentar su compromiso con el contenido del curso y facilitar la comprensión de conceptos complejos" (p. 105).

La gamificación puede abordar varios desafíos específicos en la enseñanza de la Contabilidad según Villacorta (2022):

1. Abstractos: La gamificación puede ayudar a visualizar y concretizar conceptos abstractos a través de simulaciones y representaciones interactivas.
2. Aplicación práctica: Los juegos y simulaciones pueden proporcionar un entorno seguro para que los estudiantes apliquen conceptos contables en escenarios del mundo

real.

3. Motivación: Al introducir elementos de juego, se puede aumentar el interés y la participación en temas que tradicionalmente se perciben como poco atractivos.

4. Retroalimentación inmediata: Los sistemas gamificados pueden ofrecer retroalimentación instantánea sobre las decisiones y cálculos contables, facilitando un aprendizaje más rápido y efectivo.

3.4. Justificación basada en los resultados del diagnóstico

Los resultados del diagnóstico realizado en la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera" revelan una clara necesidad y oportunidad para la implementación de estrategias gamificadas en la enseñanza de la Contabilidad:

Preferencia por la tecnología: El 88% de los estudiantes encuestados expresó su preferencia por el uso de medios tecnológicos para estudiar Contabilidad. Esta disposición favorable hacia la tecnología proporciona un terreno fértil para la implementación de estrategias gamificadas basadas en plataformas digitales.

Falta de implementación actual: El 84% de los estudiantes indicó que sus docentes no emplean juegos relacionados con la tecnología en sus clases. Esta brecha entre las preferencias de los estudiantes y las prácticas actuales justifica la necesidad de introducir la gamificación como una estrategia innovadora.

Percepción positiva de la tecnología en el aprendizaje: El 96% de los estudiantes considera que la tecnología les ayuda a mejorar su aprendizaje. Este alto porcentaje respalda la idea de que la gamificación, como una forma de integración tecnológica, podría ser bien recibida y efectiva.

Motivación para aprender a través de la tecnología: El 92% de los estudiantes expresó su deseo de aprender Contabilidad mediante el empleo de la tecnología. Esta predisposición positiva sugiere que la gamificación podría incrementar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes con la asignatura.

Falta de capacitación docente: El 60% de los docentes no está familiarizado con la gamificación o no la ha explorado, y solo el 10% la utiliza actualmente en sus clases. Estos datos subrayan la necesidad de capacitación docente como parte integral de la implementación de la estrategia gamificada.

Estos resultados están en línea con las investigaciones de Sánchez (2019), quienes encontraron que "la gamificación puede tener un impacto positivo en el aprendizaje,

particularmente en términos de incrementar la participación y la motivación" (p. 1162). Asimismo, los autores Lozada y Betancur (2017) en su revisión sistemática de la literatura sobre gamificación en educación superior, concluyeron que "la gamificación tiene el potencial de mejorar el compromiso de los estudiantes, la motivación y el rendimiento académico" (p. 192).

3.5. Objetivos de la propuesta

Objetivo General.

Implementar una estrategia didáctica basada en la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Contabilidad General en 1ro de Bachillerato del Paralelo "A" de la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera", promoviendo un aprendizaje más motivador, interactivo y efectivo.

Objetivos Específicos.

- Diseñar e implementar experiencias de aprendizaje gamificadas que integren elementos lúdicos, herramientas tecnológicas y recursos digitales con los contenidos curriculares del módulo de Contabilidad General, adaptadas al nivel y contexto de los estudiantes de 1ro de Bachillerato.
- Desarrollar un conjunto de actividades y un sistema de evaluación gamificados que promuevan la aplicación práctica de habilidades contables, el seguimiento continuo del progreso de los estudiantes.
- Capacitar a los docentes de Contabilidad en el uso de estrategias de gamificación y herramientas tecnológicas, y evaluar la efectividad de la estrategia implementada en términos de mejora en la motivación, comprensión de conceptos y rendimiento académico de los estudiantes.

3.6. Componentes de la Estrategia Didáctica

El diseño de experiencias gamificadas en la enseñanza de Contabilidad se fundamenta en la incorporación de varios elementos de juego que transforman el aprendizaje en una experiencia interactiva y motivadora. Entre estos elementos se encuentran el sistema de puntos, las insignias y logros, los niveles de progresión, la tabla de clasificación y la retroalimentación inmediata. Cada uno de estos componentes se enfoca en incentivar la participación y el logro de objetivos específicos.

Para dar coherencia y contexto a la experiencia gamificada, se desarrollará una narrativa titulada "Construyendo tu imperio financiero". En esta narrativa, los estudiantes asumen el rol

de emprendedores que deben gestionar y hacer crecer su empresa desde sus inicios hasta convertirla en una corporación multinacional. A lo largo del curso, enfrentarán desafíos reales y tomarán decisiones basadas en conocimientos contables, con el objetivo de aplicar estos conceptos de manera práctica y efectiva.

3.6.1. Diseño de experiencias gamificadas

Elementos de Juego Seleccionados (puntos, insignias, niveles, etc.).

Para crear una experiencia de aprendizaje gamificada efectiva en la enseñanza de Contabilidad, se incorporarán los siguientes elementos de juego:

a) Sistema de Puntos.

Los estudiantes ganarán puntos por completar tareas, responder correctamente a preguntas y participar en actividades de clase.

Los puntos se acumularán a lo largo del curso y se utilizaron para determinar el progreso y el rendimiento del estudiante.

b) Insignias y Logros.

Se otorgarán insignias digitales por alcanzar hitos específicos, como dominar un concepto contable particular o completar un conjunto de ejercicios sin errores.

Las insignias representarán diferentes habilidades y conocimientos contables, por ejemplo: "Maestro de la Partida Doble" o "Experto en Balances".

c) Niveles de Progresión.

El contenido del curso se organizará en niveles, cada uno representando un conjunto de habilidades y conocimientos contables.

Los estudiantes avanzarán de nivel a medida que demostraron dominio de los conceptos y habilidades requeridos.

d) Tabla de Clasificación.

Se implementará una tabla de clasificación que mostro el progreso relativo de los estudiantes en términos de puntos y logros.

La tabla se actualizará regularmente para fomentar una competencia saludable y motivación continua.

e) Retroalimentación Inmediata.

Se proporcionará retroalimentación instantánea sobre las respuestas y decisiones de los estudiantes en ejercicios y actividades gamificadas.

Esta retroalimentación incluirá explicaciones detalladas y sugerencias para mejorar.

3.6.2. Narrativa y Contexto para la Gamificación

Para proporcionar un marco coherente y atractivo para la experiencia gamificada, se desarrollará una narrativa envolvente que contextualice el aprendizaje de la Contabilidad:

a) Tema General.

"Construyendo tu imperio financiero"

b) Contexto Narrativo.

Los estudiantes asumirán el papel de emprendedores que comienzan con una pequeña empresa y la desarrollan hasta convertirla en un imperio financiero.

Cada nivel del juego represento una etapa en el crecimiento de la empresa, desde un negocio unipersonal hasta una corporación multinacional.

c) Elementos Narrativos.

Personajes: Se introducirán personajes virtuales que actuaron como mentores, clientes, inversores y competidores, proporcionando contexto y desafíos realistas.

Escenarios: Cada nivel tendrá un escenario único que refleje el tamaño y la complejidad de la empresa en esa etapa (por ejemplo, una pequeña oficina, una fábrica, una sede corporativa).

Eventos: Se incorporarán eventos aleatorios que simulen situaciones del mundo real (cambios en el mercado, nuevas regulaciones contables, auditorías sorpresa) que los estudiantes deberán manejar aplicando sus conocimientos contables.

d) Integración de Contenidos.

Los conceptos y habilidades contables se presentarán como herramientas esenciales para el éxito del negocio virtual del estudiante.

Las tareas y desafíos estarán directamente relacionados con situaciones que el estudiante pudo enfrentar en su rol de líder empresarial.

e) Elementos de Toma de Decisiones.

Los estudiantes deberán tomar decisiones basadas en la información contable afectando el crecimiento y éxito de su empresa virtual.

Estas decisiones tendrán consecuencias que se reflejaron en el progreso del juego y en los estados financieros de la empresa virtual.

3.7. Integración de Tecnología Educativa

3.7.1. Selección de herramientas y plataformas digitales

La selección de herramientas y plataformas digitales adecuadas es crucial para el éxito de la implementación de la estrategia gamificada en la enseñanza de Contabilidad. Se han elegido las siguientes herramientas considerando su funcionalidad, facilidad de uso y potencial para la gamificación:

Tabla 10

Selección de herramientas y plataformas

Plataforma	Justificación	Funcionalidades clave
(LMS) Moodle	Moodle es una plataforma de código abierto, altamente personalizable y ampliamente utilizada en entornos educativos	<ul style="list-style-type: none"> • Organización modular del contenido del curso • Sistema de insignias integrado • Seguimiento detallado del progreso del estudiante • Integración con otras herramientas mediante plugin.
Kahoot	Kahoot! es una plataforma popular y fácil de usar para crear cuestionarios interactivos y competitivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Creación rápida de cuestionarios • Modo de juego en tiempo real con toda la clase • Informes detallados de resultados
<i>Microsoft Teams</i>	Teams ofrece un entorno completo para la colaboración y comunicación, esencial para proyectos grupales.	<ul style="list-style-type: none"> • Chats y videoconferencias • Compartir y editar documentos en tiempo real • Creación de canales para diferentes proyectos o temas

3.7.2. Recursos educativos digitales para Contabilidad

Para complementar las herramientas seleccionadas, se desarrollará y utilizará los

siguientes recursos educativos digitales específicos para la enseñanza de Contabilidad:

a) Videos educativos interactivos.

Descripción:

Series de videos cortos (3-5 minutos) que explican conceptos contables clave.

Características:

Animaciones para ilustrar conceptos abstractos

Preguntas incrustadas para verificar la comprensión

Enlaces a recursos adicionales para profundizar

Ejemplo: "El ciclo contable en 5 minutos" con preguntas interactivas sobre cada fase del ciclo.

b) Infografías interactivas.

Descripción:

Representaciones visuales de procesos contables complejos.

Características:

Diseño atractivo y fácil de entender

Elementos interactivos que revelan información adicional al hacer clic

Versiones imprimibles para referencia offline

Ejemplo: Infografía interactiva sobre "El Camino de una Transacción" que muestra el flujo desde el evento económico hasta su reflejo en los estados financieros.

c) E-books Interactivos.

Descripción:

Libros digitales que cubren los principales temas del curso de Contabilidad.

Características:

Texto enriquecido con ejemplos prácticos

Ejercicios interactivos integrados en cada capítulo

Enlaces a recursos externos y videos explicativos

Ejemplo: E-book "Fundamentos de Contabilidad Financiera" con ejercicios prácticos al final de cada sección.

d) Bases de Datos de Problemas Contables.

Descripción:

Repositorio de problemas y casos de estudio categorizados por nivel de dificultad y tema.

Características:

Problemas con múltiples niveles de dificultad

Solución paso a paso disponible

Generador de problemas aleatorios para práctica adicional

Ejemplo: Base de datos con 500+ problemas de ajustes contables, desde nivel principiante hasta avanzado.

e) Glosario Contable Digital.

Descripción:

Diccionario interactivo de términos contables.

Características:

Definiciones claras y concisas

Ejemplos prácticos para cada término

Enlaces a recursos relacionados y ejercicios de práctica

Ejemplo: Entrada para "Depreciación" con definición, métodos de cálculo, ejemplos y un mini-quiz.

3.8. Actividades de aprendizaje gamificadas

3.8.1. Ejercicios y problemas contables gamificados.

Las actividades gamificadas están diseñadas para reforzar conceptos clave de Contabilidad de una manera atractiva y motivadora. Cada actividad incorpora elementos de juego para aumentar el compromiso y la retención de conocimientos.

a) Carrera de asientos contables.

Objetivo:

Practicar el registro rápido y preciso de transacciones contables.

Mecánica:

Los estudiantes compiten para registrar correctamente una serie de transacciones en el menor tiempo posible.

Cada transacción correcta otorga puntos, con bonificaciones por velocidad y precisión.

Un temporizador añade presión y emoción al ejercicio.

Elementos de gamificación:

Tabla de clasificación en tiempo real

Niveles de dificultad progresivos

Insignias por logros (por ejemplo, "Contable Veloz", "Precisión Perfecta")

b) Laberinto del balance.**Objetivo:**

Reforzar la comprensión de la estructura del balance general y la clasificación de cuentas.

Mecánica:

Los estudiantes navegan por un laberinto virtual, eligiendo las cuentas correctas para elaborar un balance general.

Cada elección correcta abre un nuevo camino en el laberinto.

Errores conducen a callejones sin salida y requieren retroceder.

Elementos de gamificación:

Contador de movimientos para fomentar la eficiencia

Pistas desbloqueables con puntos acumulados

Múltiples "mapas" con diferentes estructuras de balance

c) Trivia contable.**Objetivo:**

Evaluar el conocimiento general de conceptos contables de forma divertida.

Mecánica:

Cuestionarios interactivos con preguntas de opción múltiple sobre diversos temas contables.

Los estudiantes compiten individualmente o en equipos.

Las respuestas rápidas y correctas otorgan más puntos.

Elementos de gamificación:

Rondas temáticas con dificultad creciente

"Preguntas de poder" que valen el doble de puntos

Sistema de vidas que permite algunos errores antes de ser eliminado

d) Construye tu empresa.**Objetivo:**

Aplicar conceptos contables en un contexto empresarial simulado.

Mecánica:

Simulación donde los estudiantes toman decisiones contables y financieras para hacer crecer una empresa virtual.

Cada decisión afecta los estados financieros y el crecimiento de la empresa.

Los estudiantes compiten para crear la empresa más exitosa en un período determinado.

Elementos de gamificación:

Eventos aleatorios que requieren toma de decisiones rápidas

Sistema de logros por hitos empresariales (primera venta, expansión, etc.)

Mercado virtual donde las empresas de los estudiantes compiten entre sí

3.9. Sistema de evaluación y retroalimentación

3.9.1. Métodos de evaluación gamificados

Los métodos de evaluación gamificados están diseñados para medir el progreso y el dominio de los estudiantes de una manera que sea coherente con la experiencia de aprendizaje gamificada general. Estos métodos no solo evalúan el conocimiento, sino que también mantienen la motivación y el compromiso de los estudiantes.

a) Exámenes tipo "jefe final".

Descripción:

Al final de cada unidad, los estudiantes enfrentan un desafío contable complejo que integra todos los conceptos aprendidos.

Mecánica:

El examen se presenta como una "batalla" contra un "jefe" que representa el tema de la unidad.

Los estudiantes tienen un número limitado de "vidas" para completar el desafío.

Cada pregunta correcta "daña" al jefe, mientras que las incorrectas reducen las vidas del estudiante.

Elementos de gamificación:

Narrativa inmersiva que contextualiza el examen

Barra de progreso visual que muestra el avance en el examen

Recompensas especiales por completar el examen sin perder vidas

b) Portafolio Digital Gamificado.

Descripción:

Los estudiantes construyen un portafolio de su trabajo a lo largo del curso, ganando insignias por diferentes logros.

Mecánica:

Los estudiantes recopilan sus mejores trabajos, reflexiones y proyectos en un portafolio digital.

Cada entrada en el portafolio puede ganar insignias basadas en criterios específicos.

El portafolio completo se evalúa al final del curso, con bonificaciones por la variedad y calidad de las insignias obtenidas.

Elementos de gamificación:

Árbol de habilidades que se desbloquea con cada nueva entrada

Desafíos semanales para añadir contenido específico al portafolio

Sistema de niveles basado en la calidad y cantidad de entradas

c) Sistema de Puntos Acumulativos.

Descripción:

Las calificaciones se basan en puntos acumulados a través de diversas actividades y desafíos a lo largo del curso.

Mecánica:

Cada actividad, tarea y proyecto otorga un número específico de puntos.

Los estudiantes pueden elegir qué actividades realizar para acumular puntos, con algunas obligatorias.

Los niveles de calificación se determinan por rangos de puntos acumulados.

Elementos de gamificación:

Tabla de clasificación que muestra el progreso de todos los estudiantes

"Misiones" opcionales para ganar puntos extra

Bonificaciones por consistencia (por ejemplo, "racha" de tareas completadas a tiempo).

d) Evaluación por Pares Gamificada.

Descripción:

Los estudiantes evalúan el trabajo de sus compañeros, ganando puntos por retroalimentación constructiva y precisa.

Mecánica:

Los estudiantes revisan y evalúan los trabajos de sus compañeros según criterios establecidos.

La precisión de sus evaluaciones se compara con la del instructor.

Los estudiantes ganan puntos y badges por evaluaciones precisas y feedback útil.

Elementos de gamificación:

Sistema de reputación como "evaluador confiable"

Desafíos para identificar errores específicos en trabajos de muestra

Competencia amistosa para ser el "mejor evaluador" de la clase

3.9.2. *Retroalimentación continua y adaptativa*

La retroalimentación continua y adaptativa es crucial para mantener el compromiso de los estudiantes y garantizar que estén progresando efectivamente en su aprendizaje. Este sistema proporciona información personalizada y oportuna sobre el desempeño del estudiante.

a) *Panel de progreso individual.*

Descripción:

Muestra el avance del estudiante, logros desbloqueados y áreas que necesitan mejora.

Características:

Visualización gráfica del progreso en diferentes áreas de la Contabilidad

Indicadores de rendimiento clave (KPI) personalizados

Sugerencias automatizadas para mejorar en áreas específicas

Elementos adaptativos:

Ajuste dinámico de objetivos basado en el ritmo de progreso del estudiante

Recomendaciones de recursos adicionales basadas en áreas de dificultad

b) *Retroalimentación en tiempo real.*

Descripción:

Durante los ejercicios interactivos, se proporciona retroalimentación inmediata con explicaciones detalladas.

Características:

Explicaciones paso a paso para respuestas incorrectas

Refuerzo positivo para respuestas correctas con explicaciones adicionales

Sugerencias de conceptos relacionados para ampliar el aprendizaje

Elementos adaptativos:

Ajuste de la dificultad de las preguntas basado en el rendimiento en tiempo real

Ofrecimiento de pistas o recursos adicionales si el estudiante se atasca repetidamente

c) *Informes de progreso gamificados.*

Descripción:

Reportes periódicos presentados como "informes de misión" que detallan el progreso y sugieren áreas de mejora.

Características:

Resumen visual del desempeño en diferentes "misiones" (tareas y evaluaciones)

Identificación de "poderes" (fortalezas) y "desafíos" (áreas de mejora)

Sugerencias de próximas "misiones" para mejorar habilidades específicas

Elementos adaptativos:

Personalización del informe basada en los objetivos individuales del estudiante

Ajuste de recomendaciones según el estilo de aprendizaje identificado

d) Sesiones de Retroalimentación Grupales Gamificadas.

Descripción:

Discusiones en clase sobre el progreso general, presentadas como "reuniones de estrategia de equipo".

Características:

Revisión de desafíos comunes enfrentados por la clase

Compartir estrategias exitosas entre estudiantes

Establecimiento de objetivos grupales para la próxima "misión"

Elementos adaptativos:

Formación de grupos de estudio basados en fortalezas y debilidades complementarias

Ajuste de los temas de discusión según las necesidades emergentes de la clase.

Implementación

Tabla 11

Fases de implementación

Fase	Duración	Objetivos principales	Actividades clave
1. Preparación y Planificación	4 semanas	Análisis de necesidades Desarrollo del plan Preparación de materiales	1. Evaluación de infraestructura 2. Definición de objetivos de aprendizaje 3. Diseño de narrativa y sistema 4. Selección de herramientas 5. Inicio de desarrollo de contenidos
2. Desarrollo y Pruebas	6 semanas	Creación de contenidos Configuración de plataformas Pruebas piloto	1. Desarrollo de ejercicios gamificados 2. Configuración del sistema de puntos 3. Creación de recursos digitales 4. Pruebas con grupo pequeño 5. Refinamiento basado en feedback
3. Implementación Inicial	1 semestre	- Lanzamiento de la estrategia - Apoyo continuo - Recopilación de datos	1. Orientación para estudiantes 2. Implementación de actividades 3. Monitoreo del progreso 4. Soporte técnico y pedagógico 5. Recopilación de retroalimentación

4. Evaluación y Mejora Continua	Continuo	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación de efectividad - Identificación de mejoras - Ajustes y actualizaciones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis de datos de rendimiento 2. Encuestas y entrevistas 3. Identificación de elementos efectivos 4. Implementación de mejoras 5. Planificación de actualizaciones
--	----------	---	--

Nota. Datos de los resultados del instrumento.

Tabla 12

Roles y responsabilidades

Rol	Responsabilidades
Docentes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Facilitador del aprendizaje 2. Gestor de la gamificación 3. Creador de contenido 4. Evaluador 5. Soporte técnico de primera línea
Estudiantes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participante activo 2. Gestor de su propio aprendizaje 3. Colaborador y competidor 4. Proporcionador de retroalimentación

Nota. Datos de los resultados del instrumento.

Tabla 13

Cronograma de actividades

Semanas	Fase	Actividades Principales
1-4	Preparación y Planificación	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de necesidades y recursos - Diseño de narrativa y sistema - Selección de herramientas - Inicio del desarrollo de contenidos
5-10	Desarrollo y Pruebas	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de ejercicios gamificados - Creación de recursos digitales - Configuración de plataformas - Pruebas piloto y ajustes
11-26	Implementación Inicial	<ul style="list-style-type: none"> - Orientación para estudiantes - Implementación de actividades gamificadas - Evaluaciones periódicas - Evaluación final del semestre
27+	Evaluación y Mejora Continua	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de datos del semestre - Desarrollo de mejoras - Monitoreo y ajuste continuo

Nota. Datos de los resultados del instrumento.

Tabla 14

Actividades recurrentes

Frecuencia	Actividades
Semanal	- Actualización de tablas de clasificación - Retroalimentación individual a estudiantes
Quincenal	- Sesiones de retroalimentación grupales - Lanzamiento de nuevos desafíos
Mensual	- Evaluación del progreso general - Ajustes menores a la estrategia

Nota. Datos de los resultados del instrumento.

3.10. Capacitación docente

A. Programa de Formación en Gamificación y Tecnología Educativa.

El programa de formación está diseñado para equipar a los docentes con los conocimientos y habilidades necesarios para implementar efectivamente la estrategia de gamificación en la enseñanza de Contabilidad. Se estructura en los siguientes módulos:

Módulo 1 Fundamentos de la Gamificación en Educación (2 semanas).

1. Introducción a la gamificación

Definición y conceptos clave

Beneficios y desafíos de la gamificación en educación

2. Psicología del juego y motivación

Teorías de motivación aplicadas a la gamificación

Elementos de juego y su impacto en el aprendizaje

3. Casos de estudio de gamificación en educación superior

Análisis de implementaciones exitosas

Lecciones aprendidas y mejores prácticas

Módulo 2 Diseño de Experiencias Gamificadas (3 semanas).

1. Elementos de diseño de juegos

Mecánicas, dinámicas y estéticas de juego

Narrativa y creación de personajes

2. Adaptación de contenidos contables a formatos gamificados

Transformación de ejercicios tradicionales en desafíos gamificados

Creación de narrativas relevantes para la Contabilidad

3. Diseño de sistemas de puntos, insignias y niveles

Equilibrio entre recompensas extrínsecas e intrínsecas

Creación de un sistema de progresión significativo

Módulo 3 Tecnologías para la Gamificación (2 semanas).

1. Introducción a las herramientas de gamificación

- Plataformas LMS con elementos de gamificación (Moodle)
- Herramientas específicas de gamificación (¡Classcraft, Kahoot!)

2. Creación de contenido interactivo

- Desarrollo de cuestionarios y actividades interactivas

3. Análisis de datos y seguimiento del progreso

- Uso de paneles de control y analíticas de aprendizaje
- Interpretación de datos para informar la enseñanza

Módulo 4 Implementación y Evaluación (2 semanas).

1. Estrategias de implementación en el aula

- Introducción gradual de elementos gamificados
- Gestión del aula en un entorno gamificado

2. Evaluación en entornos gamificados

- Diseño de evaluaciones coherentes con la gamificación
- Equilibrio entre evaluación tradicional y gamificada

3. Resolución de problemas y ajustes

- Identificación y abordaje de desafíos comunes
- Técnicas para mantener el compromiso a largo plazo

Módulo 5 Proyecto Final (1 semana).

Desarrollo de un plan de implementación personalizado

Presentación y revisión por pares de los proyectos

3.11. Validación de la propuesta

La implementación de estrategias gamificadas en la educación ha ganado popularidad como una metodología innovadora que busca incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como mejorar su rendimiento académico. En este contexto, la presente propuesta se centra en la enseñanza de la Contabilidad, utilizando técnicas de gamificación para hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo. Este documento expone los indicadores de éxito, métodos de recolección de datos y análisis, así como un plan de mejora continua para evaluar y asegurar la efectividad de dicha estrategia en el entorno educativo.

3.11.1. Indicadores de éxito

Rendimiento académico.

Para evaluar el rendimiento académico, se analizará el promedio de calificaciones en exámenes y proyectos, así como la tasa de aprobación del curso. Además, se medirá la mejora en la retención de conceptos clave a través de evaluaciones pre y post implementación de la estrategia gamificada.

Engagement y participación.

La tasa de asistencia a clases y la frecuencia de participación en actividades gamificadas serán indicadores clave para medir el nivel de engagement de los estudiantes. Asimismo, se monitorizará el tiempo promedio dedicado a actividades de aprendizaje fuera del aula.

Motivación y actitud.

Se evaluará el nivel de satisfacción de los estudiantes con el curso mediante encuestas, así como los cambios en su actitud hacia la Contabilidad antes y después del curso. También se medirá el nivel de motivación intrínseca a través de cuestionarios estandarizados.

Desarrollo de habilidades.

La mejora en habilidades de resolución de problemas y el desarrollo de pensamiento crítico en contextos contables serán aspectos evaluados. Además, se analizará el progreso en habilidades de colaboración y trabajo en equipo.

Adopción tecnológica.

Se medirá el nivel de competencia en el uso de herramientas tecnológicas y la frecuencia de uso de recursos digitales. También se evaluará el confort de los estudiantes con plataformas gamificadas.

Impacto a largo plazo.

Para medir el impacto a largo plazo, se analizarán las tasas de retención en programas relacionados con Contabilidad y el desempeño en cursos avanzados de esta materia. Asimismo, se evaluará la aplicación de conceptos en situaciones prácticas o laborales.

3.11.2. Métodos de recolección de datos y análisis

Encuestas y cuestionarios.

Se aplicarán encuestas de satisfacción del estudiante y cuestionarios sobre motivación y actitud hacia la Contabilidad. También se incluirán autoevaluaciones de competencias

tecnológicas. Los datos se analizarán de forma cuantitativa para respuestas cerradas y temáticamente para respuestas abiertas.

3.11.3. Plan de mejora continua

Ciclo de revisión y mejora.

Se realizará una revisión mensual de datos de participación y rendimiento, un análisis trimestral de indicadores clave de éxito, y una evaluación semestral completa de la estrategia.

Proceso de retroalimentación.

Se establecerán canales de retroalimentación continua para estudiantes y docentes, implementando un sistema de sugerencias para mejoras en la gamificación y realizando sesiones regulares de reflexión con el equipo docente.

Actualización de contenidos y tecnología.

Se revisarán semestralmente los contenidos gamificados y anualmente las herramientas tecnológicas utilizadas. Se incorporarán nuevas tecnologías y tendencias en gamificación educativa.

Desarrollo profesional continuo.

Se ofrecerá formación continua para docentes en gamificación y tecnología educativa, promoviendo la participación en conferencias y talleres sobre innovación en educación contable y fomentando la investigación-acción entre los docentes.

Adaptación a necesidades emergentes.

La estrategia será flexible para ajustar elementos según necesidades identificadas, personalizando la experiencia gamificada basada en perfiles de aprendizaje e incorporando feedback de empleadores y profesionales del campo.

Benchmarking y colaboración externa.

Se comparará con otras instituciones que implementan gamificación en Contabilidad y se colaborará con expertos externos para evaluaciones periódicas. También se participará en redes de innovación educativa en Contabilidad.

Gestión del cambio.

Se comunicará regularmente sobre los avances y resultados de la estrategia, apoyando continuamente a los docentes en la adopción de nuevas prácticas y reconociendo y celebrando los logros en la implementación.

Documentación y difusión.

Se mantendrá un registro detallado de cambios y mejoras, se publicarán resultados y lecciones aprendidas, y se compartirán mejores prácticas con la comunidad educativa.

3.12. Resultados de la validación de la propuesta

La mayoría de los participantes tienen 15 años (72%), seguidos por 16 años (16%) y 14 años (12%). Esto sugiere una cohorte relativamente homogénea en términos de edad. En cuanto al género, predominan las participantes femeninas con un 64%, mientras que los participantes masculinos representan el 36%, lo cual podría influir en la dinámica de grupo y la percepción de las actividades. Todos los participantes están en el primer año de bachillerato, indicando una etapa educativa específica y uniforme entre los encuestados.

En términos de satisfacción general, el 92% de los estudiantes reporta niveles de satisfacción positivos (satisfecho o muy satisfecho), indicando una aceptación generalizada del curso gamificado. Específicamente, un 52% de los estudiantes se declararon "muy satisfechos" y un 40% "satisfechos". Respecto a la calidad de las actividades gamificadas, el 60% calificó la calidad como "alta" y el 40% como "muy alta", lo que sugiere que las actividades están bien diseñadas y son efectivas. En cuanto a la facilitación de la comprensión de conceptos, un 60% considera que las actividades gamificadas han facilitado "bastante" la comprensión de los conceptos contables y un 40% "mucho".

Las herramientas tecnológicas empleadas en el curso son valoradas altamente por los estudiantes, con un 60% encontrándolas "útiles" y un 40% "muy útiles", reflejando la importancia de una buena implementación tecnológica para el éxito de la gamificación. En términos de motivación para participar en las actividades gamificadas, un 60% se siente "motivado" y un 40% "muy motivado". Esto sugiere que estas actividades están logrando captar el interés y el entusiasmo de los estudiantes.

Antes del curso, todos los estudiantes tenían una actitud negativa hacia la Contabilidad, describiendo su actitud como "mala". Sin embargo, después del curso, todos los estudiantes reportaron una actitud positiva, describiéndola como "buena". Esto indica un cambio dramático y positivo en sus percepciones hacia la Contabilidad, atribuible al enfoque gamificado del curso.

En cuanto al compromiso comparado con otros cursos, un 68% de los estudiantes se siente "mucho" más comprometido y un 32% "bastante" más comprometido en este curso gamificado comparado con otros cursos no gamificados. La gamificación es vista como muy pertinente para la enseñanza de la Contabilidad, con un 77% considerando la gamificación como "muy pertinente" y el 23% restante como "pertinente".

Las herramientas tecnológicas son percibidas mayoritariamente como pertinentes, con un 46% considerándolas "muy pertinentes" y un 46% "pertinentes". Respecto al impacto en la motivación, un 38.5% considera el impacto como "bastante adecuado" y otro 38.5% como "muy adecuado", aunque una pequeña proporción (23%) es neutral al respecto. En términos de efectividad en el rendimiento académico, un 30.8% lo ve como "muy pertinente" y un 53.8% como "pertinente".

En cuanto a la mejora en habilidades específicas, un 38.5% observa una mejora "bastante efectiva" y otro 38.5% "muy efectiva". Todos los estudiantes consideran que la estrategia gamificada es sostenible a largo plazo, lo que sugiere que los beneficios percibidos no son efímeros.

La mayoría de los estudiantes creen que este modelo de gamificación es escalable a otros cursos y contextos educativos, con un 38.5% viéndolo como "muy pertinente" y un 53.8% como "pertinente". En cuanto al diseño de las actividades gamificadas, un 53.8% considera el diseño "bastante alineado" con los objetivos de aprendizaje y un 30.8% "totalmente alineado".

Los resultados de la encuesta revelan una aceptación y percepción positiva de la gamificación en el curso de Contabilidad. La mayoría de los estudiantes se siente motivada y comprometida, han mejorado su actitud hacia la Contabilidad y consideran que las herramientas y estrategias utilizadas son efectivas y pertinentes. Además, hay un fuerte consenso sobre la sostenibilidad y escalabilidad de este modelo de enseñanza gamificado. Esto sugiere que la gamificación puede ser una estrategia pedagógica poderosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en contextos educativos similares.

3.13. Análisis de la Propuesta

La estrategia propuesta adopta un enfoque innovador al integrar elementos de gamificación en la enseñanza de Contabilidad. Este método busca transformar una asignatura tradicionalmente percibida como árida en una experiencia de aprendizaje atractiva y motivadora. El uso de plataformas como Kahoot, Classcraft y Moodle con elementos gamificados refleja una comprensión de las preferencias de aprendizaje de los estudiantes contemporáneos y su familiaridad con entornos digitales interactivos.

La estrategia muestra una clara alineación entre los elementos de gamificación y los objetivos de aprendizaje específicos de la asignatura. Los contenidos como la definición de contabilidad, elementos básicos, ecuación contable y tipos de cuentas se integran de manera coherente en las actividades gamificadas. Esto asegura que la gamificación no sea simplemente

un adorno, sino una herramienta efectiva para facilitar el aprendizaje de conceptos contables fundamentales.

Un aspecto destacable es el énfasis en la evaluación continua y la retroalimentación inmediata. El sistema de puntos, tablas de clasificación e insignias digitales proporciona a los estudiantes una visión clara de su progreso. Esto puede fomentar la autorregulación del aprendizaje y motivar la mejora continua.

La estrategia incorpora elementos tanto colaborativos como competitivos. Las misiones grupales en Classcraft pueden fomentar el trabajo en equipo, mientras que las competencias de conocimiento y tablas de clasificación introducen un elemento de competencia saludable. Este equilibrio puede ser beneficioso para crear un ambiente de aprendizaje dinámico.

La estructura de la estrategia permite cierta flexibilidad y personalización. Los estudiantes pueden progresar a su propio ritmo a través de los niveles y misiones, lo que puede adaptarse a las diferentes capacidades y ritmos de aprendizaje en el aula.

La implementación de esta estrategia presenta varios desafíos. La dependencia de dispositivos con acceso a internet podría crear desigualdades si no todos los estudiantes tienen el mismo nivel de acceso a la tecnología. Además, la introducción de múltiples plataformas y sistemas de juego podría resultar abrumadora para algunos estudiantes, especialmente al inicio. Mantener el interés a largo plazo, más allá de la novedad inicial de la gamificación, también será crucial.

La implementación exitosa de esta estrategia requerirá un desarrollo profesional significativo para los docentes. Deberán familiarizarse no solo con las herramientas tecnológicas, sino también con los principios de diseño de juegos y motivación intrínseca.

La estrategia incluye métodos para evaluar su efectividad, como encuestas de satisfacción y análisis de métricas de participación. Será importante realizar una evaluación rigurosa y continua para ajustar y mejorar la estrategia con el tiempo.

En general, esta estrategia didáctica de gamificación para la enseñanza de Contabilidad presenta un enfoque innovador y bien estructurado. Tiene el potencial de aumentar significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes con la asignatura. Sin embargo, su éxito dependerá de una implementación cuidadosa, un desarrollo profesional adecuado para los docentes y una evaluación continua para realizar ajustes según sea necesario (Ver **Anexo D**).

CONCLUSIONES

La implementación de la estrategia didáctica basada en gamificación para la enseñanza de Contabilidad en 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera" ha demostrado ser altamente efectiva. Los resultados indican una mejora significativa en la motivación, compromiso y rendimiento académico de los estudiantes. Se observa un cambio dramático en la actitud de los estudiantes hacia la Contabilidad. Antes del curso gamificado, todos los estudiantes reportaban una actitud negativa hacia la asignatura. Después de la implementación, el 100% de los estudiantes manifestó una actitud positiva.

La estrategia gamificada logra aumentar significativamente el nivel de compromiso de los estudiantes con su aprendizaje. El 100% de los participantes indica sentirse más comprometido con este curso en comparación con otros cursos no gamificados. Esto resalta el potencial de la gamificación para fomentar una participación más activa y constante en el proceso de aprendizaje.

La gamificación demuestra ser particularmente efectiva en facilitar la comprensión de conceptos contables ya que los estudiantes indicaron que las actividades propuestas les facilitaron la mejor comprensión del contenido del módulo. Además, la estrategia implementada no solo mejora aspectos académicos, sino también habilidades transversales como la resolución de problemas y el trabajo en equipo, preparándolos mejor para los desafíos del mundo laboral.

La implementación exitosa de esta estrategia también subraya la importancia de la capacitación docente en tecnologías educativas y metodologías innovadoras como la gamificación. El papel del docente en la implementación y adaptación de estas estrategias es crucial para su éxito. Finalmente, esta investigación contribuye al creciente cuerpo de evidencia que apoya el uso de la gamificación en la educación, específicamente en el contexto de la enseñanza de Contabilidad en el nivel de bachillerato. Los resultados positivos obtenidos alientan a continuar explorando y refinando estas estrategias para mejorar la calidad y efectividad de la educación en diversos contextos y disciplinas.

RECOMENDACIONES

Implementación gradual y sistemática: Se recomienda extender la implementación de la estrategia gamificada a otros cursos y niveles de la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera" de manera gradual y sistemática. Esto permitirá ajustar y perfeccionar la estrategia según las necesidades específicas de cada nivel y asignatura.

Capacitación docente continua: Es fundamental desarrollar un programa de capacitación continua para los docentes en el uso de herramientas tecnológicas y estrategias de gamificación. Esto asegurará que los profesores estén preparados para implementar y adaptar estas metodologías de manera efectiva.

Diversificación de herramientas y actividades: Se sugiere ampliar la gama de herramientas tecnológicas y tipos de actividades gamificadas utilizadas. Esto mantendrá el interés de los estudiantes y abordará diferentes estilos de aprendizaje.

Personalización del aprendizaje: Explorar formas de personalizar aún más la experiencia de aprendizaje gamificado, adaptándola a las necesidades y ritmos individuales de los estudiantes.

Evaluación continua y ajuste: Implementar un sistema de evaluación continua de la efectividad de la estrategia gamificada, recopilando feedback regular de estudiantes y docentes para realizar ajustes y mejoras oportunas.

Integración curricular: Trabajar en la integración formal de la gamificación en el currículo de Contabilidad y otras asignaturas, asegurando su alineación con los objetivos educativos institucionales y nacionales.

Colaboración interdisciplinaria: Fomentar la colaboración entre docentes de diferentes asignaturas para desarrollar proyectos gamificados interdisciplinarios, enriqueciendo así la experiencia educativa de los estudiantes.

Investigación continua: Continuar investigando el impacto a largo plazo de la gamificación en el aprendizaje y las habilidades de los estudiantes, realizando estudios longitudinales y comparativos.

Participación estudiantil en el diseño: Involucrar a los estudiantes en el proceso de diseño y mejora de las actividades gamificadas, aprovechando sus ideas y preferencias para hacer las experiencias más atractivas y efectivas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Admiraal, W., Huizenga, J., Akkerman, S., & Ten Dam, G. (2011). The concept of flow in collaborative game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 27(3), 1185-1194.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.12.013>
- Angamarca-Alulema, E. (2021). La enseñanza de la contabilidad en el bachillerato. *Revista Científica Saberes 5.0*, 1(1), 38-45.
<https://revistas.saberescincopuntocero.com/index.php/rcs50/article/view/136>
- Appiah, E., Essel, H. B., Anane-Antwi, E., & Boakye, A. A. (2024). Gamification In Educational Space: A Systematic Review. *Journal of Science and Technology (Ghana)*, 42(2), 157-171.
<https://www.ajol.info/index.php/just/article/view/272219>
- Arrocha, Y. Y. (2021). Normas APA Séptima Edición, 2020.
- Ausubel, D. P. (1963). *Psicología del aprendizaje: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Ávila, L. D. C. A. (2024). Nivel de competencia en el uso de las tecnologías educativas en los docentes de la Facultad de Medicina de la Universidad Autónoma de Guadalajara. *CIENCIA Y FRONTERA*, 2(1), 76-90.
https://ojsicyf.uag.mx/index.php/CIENCIA_Y_FRONTERA/article/view/298
- Baeza Lugo, V. N., & Montes de Oca Sabido, R. (2022). La gamificación en el aula: Breve revisión histórica. *Archivos en Medicina Familiar*, 24(3), 181-183.
<https://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf-2022/amf223i.pdf>
- Balart Carmona, C., & Cortés Fuentealba, S. (2018). La gamificación en el aula: Breve revisión histórica: Una mirada histórica del impacto de las TIC en la sociedad del conocimiento en el contexto nacional actual. *Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6529351>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Ceceña, A. E. (1998). *La tecnología como instrumento de poder* (Coordinadora).
<https://core.ac.uk/download/pdf/12240297.pdf>

- Córdova, M. F. (2014). *Gamificación en el proceso de aprendizaje de contabilidad aplicado con los estudiantes de primer año de bachillerato en el Colegio La Condamine* (Bachelor's thesis). Universidad de las Américas, Quito, Ecuador.
- Cortizo, J. C., Carrero, F. M., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez, J. (2011). Gamificación y docencia: Lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos. *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*, 1-8.
- D'almeida, F., & Margot, D. (2018). La evolución de las telecomunicaciones móviles. *Serie de desarrollo a través del sector privado* (4).
https://idbinvest.org/sites/default/files/2018-09/tn4_spa_la_evolucion_de_las_telecomunicaciones_moviles_2018.pdf
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9-15).
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-11.
<https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Domínguez, A., Saenz-De-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers and Education*, 63, 380-392.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Escribano González, A. (2004). *Aprender a enseñar: Fundamentos de didáctica general*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
https://www.google.com.ec/books/edition/Aprender_a_ense%C3%B1ar_fundamentos_de_did%C3%A1ctica/HuFiSugKnsIC?hl=es&gbpv=1&dq=Aprender+a+ense%C3%B1ar:+Fundamentos+de+did%C3%A1ctica+general.&printsec=frontcover
- Fernández, L. (2019). *Estrategias didácticas: Herramientas para el aprendizaje significativo*. Editorial Universitaria.
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: El aprendizaje divertido. *Educativa*.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García, J. (2019). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo*. Editorial Trillas.

- Gavilánez Álvarez, O. D., Puente Riofrío, M. I., Gavilánez Álvarez, I. M., & Dávalos Mayorga, E. R. (2023). Pandemia: Un estudio sobre el impacto de las TIC en la praxis pedagógica en Ecuador. *Bibliotecas. Anales de Investigación*, 19(2), 1-13.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9002708.pdf>
- Gil-Quintana, J., & Prieto, J. E. (2021). *La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles*. Scielo, 42.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982020000200107
- González, E., Almeida, M., Torres, A., & Traba, Y. (2020). La gamificación como herramienta educativa: El estudiante de contabilidad en el rol del gerente, del contador y del auditor. *Formación Universitaria*.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000500155
- Granda Ayabaca, D. M., Jaramillo Alba, J. A., & Espinoza Guamán, E. E. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad & Tecnología*.
<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/49/401>
- Guachamín, J. (2015). *La gamificación como estrategia metodológica para la enseñanza - aprendizaje de la matemática en los octavos, novenos y décimos años de Educación Básica. Propuesta alternativa* (Bachelor's thesis). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Guerri, M. (2023). *Aprendizaje significativo según Ausubel*. PsicoActiva.
<https://www.p psicoactiva.com/blog/aprendizaje-significativo-ausubel/>
- Gutiérrez, W. B., & Loardo, S. M. (2024). APA 7ma edición: Citas y referencias bibliográficas con Zotero. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 12(1), 82-90.
- Hernández, A. A. (2021). Métodos empíricos de la investigación. *Ciencia Huasteca*, 9(17), 33-34.
- Hernández, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1).
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Huanca, J. C. (2024). Transformación digital y Big data en la educación superior: desafíos y oportunidades para la toma de decisiones académicas. *Revista UGC*, 2(3), 152-164.
<https://universidadugc.edu.mx/ojs/index.php/rugc/article/view/67>
- Jacovkis, P. M. (2011). Las TIC en América Latina: Historia e impacto social. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS*, 6(18).

<https://www.redalyc.org/pdf/924/92422639003.pdf>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

[https://www.wiley.com/en-](https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction%3A+Game-based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345)

[us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction%3A+Game-](https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction%3A+Game-based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345)

[based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345](https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction%3A+Game-based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345)

Lampropoulos, G., y Sidiropoulos, A. (2024). Impacto de la gamificación en los resultados de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes: un estudio longitudinal que compara el aprendizaje en línea, tradicional y gamificado. *Ciencias de la educación*, 14 (4), 367.

<https://doi.org/10.3390/educsci14040367>

Leaning, M. (2015). A study of the use of games and gamification to enhance student engagement, experience and achievement on a theory-based course of an undergraduate media degree. *Journal of Media Practice*, 16(2), 155-170.

<https://doi.org/10.1080/14682753.2015.1041807>

Linares Pons, N., Verdecia Martínez, E. Y., & Álvarez Sánchez, E. A. (2014). Tendencias en el desarrollo de las TIC y su impacto en el campo de la enseñanza. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 8(1), 127-139.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-18992014000100008

Liñán, L. J. (2024). Breve historia de las formas y formatos del discurso arquitectónico en internet: Blog, microblog, foro, hilo y tablón. *SOBRE. Prácticas Editoriales en Arte y Arquitectura*, 10, 149-167.

<https://revistaseug.ugr.es/index.php/sobre/article/view/29437>

Lozada, C., & Betancur, S. (2017). La gamificación en la educación superior: Una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*.

<https://www.redalyc.org/journal/750/75055115006/html/>

Marczewski, A. (2013). *Gamification: A simple introduction*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

https://books.google.com.co/books/about/Gamification_A_Simple_Introduction.html?id=IOu9kPjIIndYC&redir_esc=y

Marquina, R., & González, R. B. (2011). *Estrategias didácticas para la enseñanza en entornos virtuales*.

http://saber.ula.ve/bitstream/123456789/14612/1/tesis_mraymond.pdf

- Martínez, J. (2020). *Didáctica general: Teoría y práctica*. Editorial Trillas.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2017). Bachillerato Técnico: Enunciado General del Currículo 2017: Contabilidad. Dirección Nacional de Currículo.
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/04/EGC_Contabilidad.pdf
- Ministerio de Educación. (2023). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/lotaip/2023/Anexos_Marzo_2023/a/RGLOEI.pdf
- Ministerio de telecomunicaciones (2019). *Logros de la Revolución Tecnológica en Ecuador, se destacan por el Día Nacional de las Telecomunicaciones*.
<https://www.telecomunicaciones.gob.ec/logros-de-la-revolucion-tecnologica-en-ecuador-se-destacan-por-el-dia-nacional-de-las-telecomunicaciones-2/>
- Montes, A., Barrios, D., & Parra, M. (2023). Gamificación, una estrategia didáctica para mejorar la lectura inferencial en una institución educativa de Casanare, Colombia. *Revista Perspectiva*.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/638/6384517005/html/>
- Nacke, L. E., & Deterding, S. (2017). The maturing of gamification research. *Computers in Human Behavior*, 71, 450-454.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.062>
- Naranjo, M. (2009). Motivación: Perspectivas teórica y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>
- Ordoñez, G. M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores*.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf#page=13&zoom=100,92,222>
- Ortiz Colón, Á. M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educación y Pesquisa*, 44, 1-11.
<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Ortiz, E. (2012). Los niveles teóricos y metodológicos en la investigación educativa. *Cinta de Moebio*, 43, 14-23.

- Pérez, R. (2021). 30 años de Internet en Ecuador: logros y desafíos pendientes. Editorial Esfinge.
- Piaget, J. (1981). *Infancia y aprendizaje* (Vol. 4). Editorial Esfinge.
- Sánchez, C. (2019). Elementos de la gamificación y sus impactos en la enseñanza y el aprendizaje. *Identidad Bolivariana*.
<https://identidadbolivariana.itb.edu.ec/index.php/identidadbolivariana/article/view/56>
- Soto, A. M., Lorca, A. M., & Lorca, J. M. (2024). Habilidades del siglo XXI y Socioepistemología. Homenaje a Ricardo Cantoral. *Bolema: Boletim de Educação Matemática*, 38, e230081.
<https://www.scielo.br/j/bolema/a/frCnWzV4mQdV7hPBQL5mP6F/>
- Talavers, F. J. (2020). Fundamentos metodológicos de la investigación: El génesis del nuevo conocimiento. *Revista Cientific*, 5(16), 99-119.
<https://www.redalyc.org/journal/5636/563662985006/html/>
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: Motivar jugando*. Editorial UOC.
- Veas, A. S. (2021). La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa “Guayasamín”.
<http://biblioteca.uteg.edu.ec:8080/bitstream/handle/123456789/1626/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20innovadora%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20en%20la%20Unidad%20Educativa%20%E2%80%9CGuayasam%C3%ADn%E2%80%9D.pdf?sequence=1&i>
- Vega Velásquez, A. M. (2009). El trabajo colaborativo a través de la historia de las TIC. *Revista Electrónica de Divulgación Académica y Científica de las Investigaciones sobre Educación, Comunicación y Tecnología*, 4(7).
<https://www.proquest.com/openview/fb0c66165169357729fe03cfbb4776a9/1>
- Villacorta, M. (2022). Gamificación en contabilidad. Experiencia desde el punto de vista del docente y del alumnado. *Estudios de Investigación*.
<https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/652>
- Watty, K., McKay, J., & Ngo, L. (2016). Innovators or inhibitors? Accounting faculty resistance to new educational technologies in higher education. *Journal of Accounting Education*, 36, 1-15.
<https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2016.03.003>
- Zamudio, F. R. (2018). *Tecnologías audiovisuales en la educación*.
http://revista.unam.mx/vol.5/num10/art71/nov_art71.pdf



ANEXOS

Anexo A *Guía de Encuesta*

Encuesta de Satisfacción y Motivación en el Curso de Contabilidad Gamificado

Parte I: Datos Demográficos

1. Edad: _____
2. Género: _____
3. Carrera: _____
4. Año de estudio: _____

Parte II: Satisfacción con el Curso

1. ¿Qué tan satisfecho(a) estás con el curso de Contabilidad gamificado en general?
 - Muy insatisfecho(a)
 - Insatisfecho(a)
 - Neutral
 - Satisfecho(a)
 - Muy satisfecho(a)
2. ¿Cómo calificarías la calidad de las actividades gamificadas del curso?
 - Muy baja
 - Baja
 - Neutral
 - Alta
 - Muy alta
3. ¿Consideras que las actividades gamificadas han facilitado tu comprensión de los conceptos de Contabilidad?
 - En absoluto
 - Poco
 - Neutral
 - Bastante
 - Mucho
4. ¿Qué tan útiles encuentras las herramientas tecnológicas utilizadas en el curso?
 - Nada útiles
 - Poco útil





- Neutral
- Útiles
- Muy útiles

Parte III: Motivación y Actitud 5. ¿Qué tan motivado(a) te sientes para participar en las actividades gamificadas del curso?

- Nada motivado(a)
 - Poco motivado(a)
 - Neutral
 - Motivado(a)
 - Muy motivado(a)
6. ¿Cómo describirías tu actitud hacia la Contabilidad antes y después del curso?
- Antes: Muy negativa, Negativa, Neutral, Positiva, Muy positiva
 - Después: Muy negativa, Negativa, Neutral, Positiva, Muy positiva
7. ¿Te sientes más comprometido(a) con tu aprendizaje en este curso comparado con otros cursos no gamificados?
- En absoluto
 - Poco
 - Neutral
 - Bastante
 - Mucho

Parte IV: Comentarios Abiertos 8. ¿Qué aspectos del curso gamificado te han resultado más beneficiosos?

9. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar el curso gamificado de Contabilidad?





Anexo B Cuestionario

Cuestionario

Cuestionario de Evaluación de Competencias y Uso de Tecnología en el Curso de Contabilidad Gamificado

Parte I: Competencias en Contabilidad

1. ¿Qué tan seguro(a) te sientes al resolver problemas de Contabilidad tras participar en el curso gamificado?
 - Nada seguro(a)
 - Poco seguro(a)
 - Neutral
 - Seguro(a)
 - Muy seguro(a)
2. Evalúa tu habilidad para aplicar conceptos contables en situaciones prácticas:
 - Muy baja
 - Baja
 - Neutral
 - Alta
 - Muy alta
3. ¿Has notado una mejora en tu pensamiento crítico aplicado a la Contabilidad?
 - En absoluto
 - Poco
 - Neutral
 - Bastante
 - Mucho
4. ¿Qué tan bien puedes colaborar en equipo para resolver problemas contables tras el curso?
 - Muy mal
 - Mal
 - Neutral
 - Bien
 - Muy bien

Parte II: Uso de Tecnología

5. ¿Qué tan cómodo(a) te sientes utilizando las herramientas tecnológicas del curso?
 - Nada cómodo(a)
 - Poco cómodo(a)
 - Neutral
 - Cómodo(a)
 - Muy cómodo(a)
6. ¿Con qué frecuencia usas los recursos digitales proporcionados en el curso?





- Nunca
 - Rara vez
 - A veces
 - Frecuentemente
 - Siempre
7. ¿Crees que las plataformas gamificadas han mejorado tu aprendizaje?
- En absoluto
 - Poco
 - Neutral
 - Bastante
 - Mucho





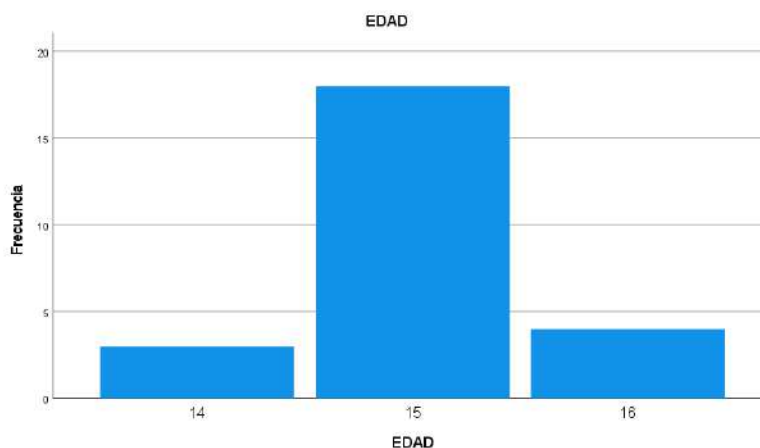
Anexo D Resultados de la Validación

Encuesta de Satisfacción y Motivación en el curso de Contabilidad

EDAD

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	14	3	12,0	12,0	12,0
	15	18	72,0	72,0	84,0
	16	4	16,0	16,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos



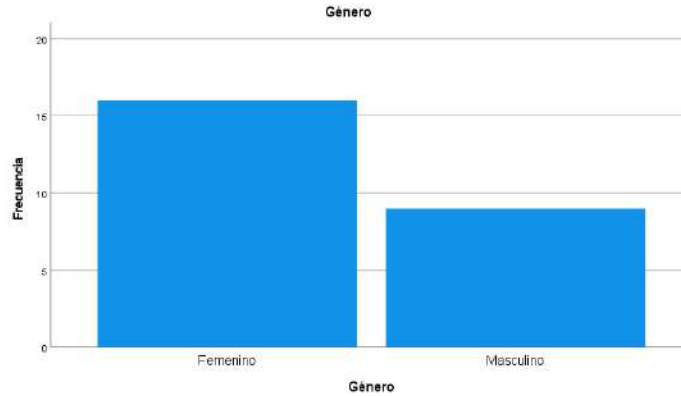
Nota. Representación de los datos obtenidos

Género

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Femenino	16	64,0	64,0	64,0
	Masculino	9	36,0	36,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos



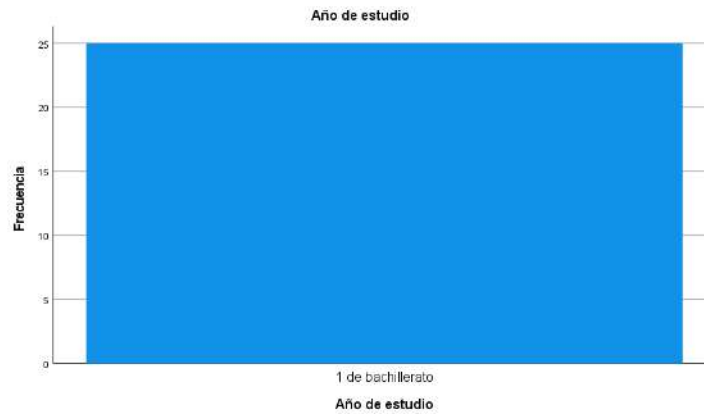


Nota. Representación de los datos obtenidos

Año de estudio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1 de bachillerato	25	100,0	100,0	100,0

Nota. Representación de los datos obtenidos

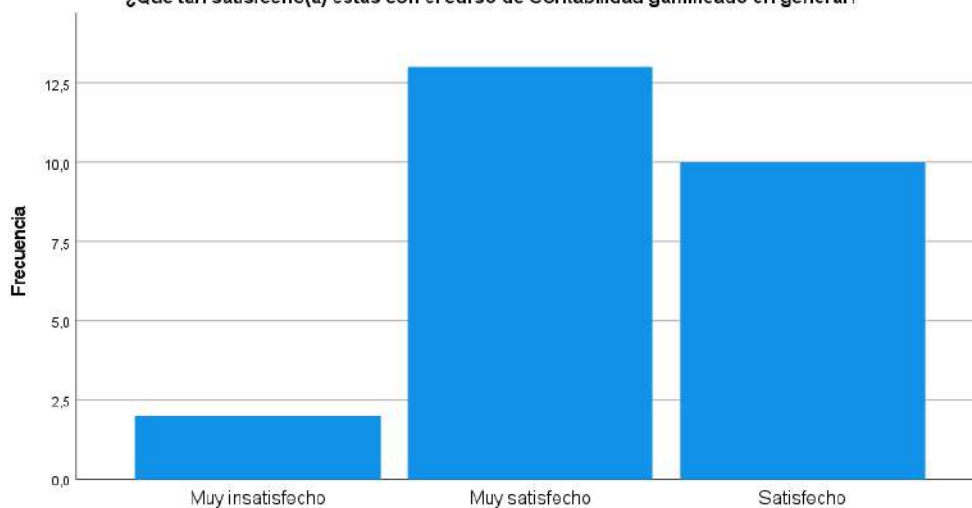


¿Qué tan satisfecho(a) estás con el curso de Contabilidad gamificado en general?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy insatisfecho	2	8,0	8,0	8,0
	Muy satisfecho	13	52,0	52,0	60,0
	Satisfecho	10	40,0	40,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Qué tan satisfecho(a) estás con el curso de Contabilidad gamificado en general?



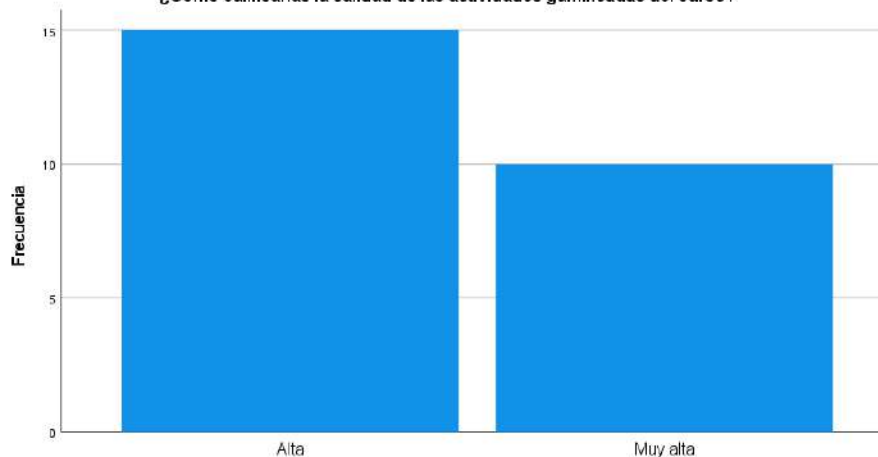
¿Qué tan satisfecho(a) estás con el curso de Contabilidad gamificado en general?

¿Cómo calificarías la calidad de las actividades gamificadas del curso?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alta	15	60,0	60,0	60,0
	Muy alta	10	40,0	40,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Cómo calificarías la calidad de las actividades gamificadas del curso?

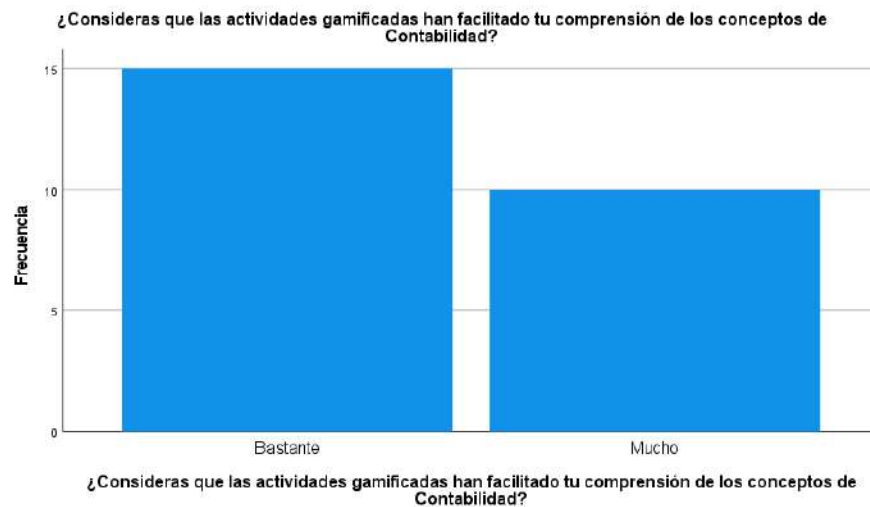


¿Cómo calificarías la calidad de las actividades gamificadas del curso?

¿Consideras que las actividades gamificadas han facilitado tu comprensión de los conceptos de Contabilidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante	15	60,0	60,0	60,0
	Mucho	10	40,0	40,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos



¿Qué tan útiles encuentras las herramientas tecnológicas utilizadas en el curso? Nada útiles

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy útiles	10	40,0	40,0	40,0
	Útiles	15	60,0	60,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos



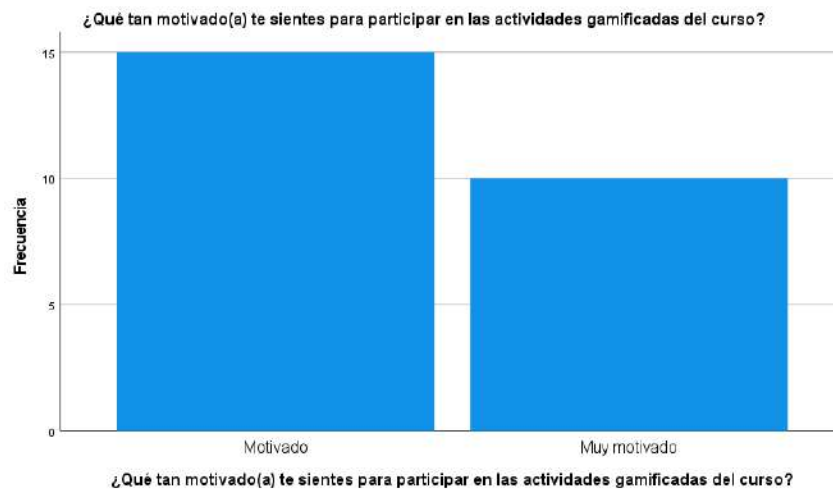
¿Qué tan útiles encuentras las herramientas tecnológicas utilizadas en el curso? Nada útiles

Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Qué tan motivado(a) te sientes para participar en las actividades gamificadas del curso?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Motivado	15	60,0	60,0	60,0
	Muy motivado	10	40,0	40,0	100,0
Total		25	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos

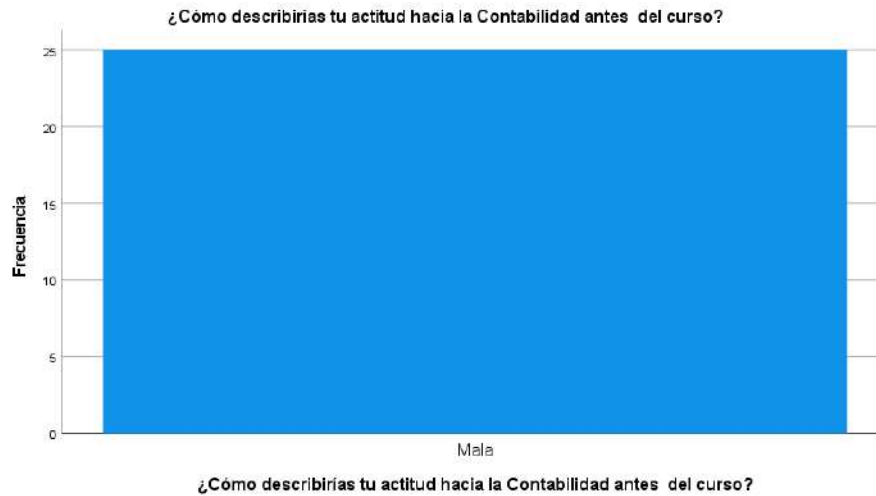


Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Cómo describirías tu actitud hacia la Contabilidad antes del curso?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Mala	25	100,0	100,0	100,0

Nota. Representación de los datos obtenidos

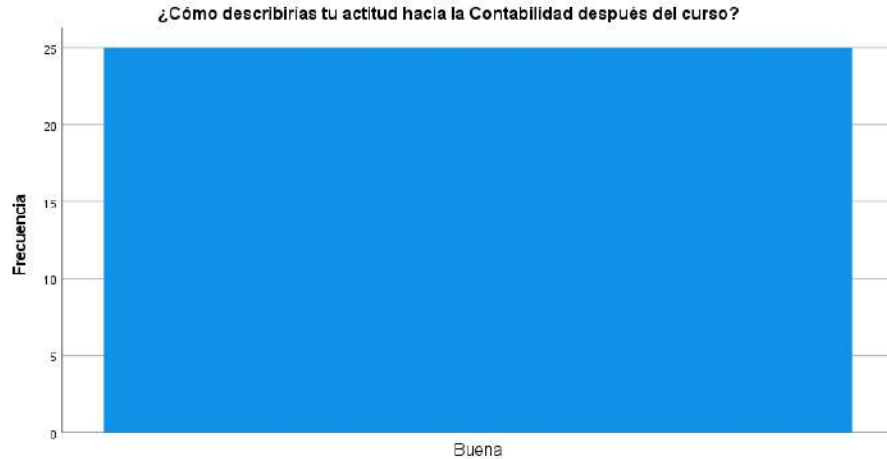


Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Cómo describirías tu actitud hacia la Contabilidad después del curso?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Buena	25	100,0	100,0	100,0

Nota. Representación de los datos obtenidos



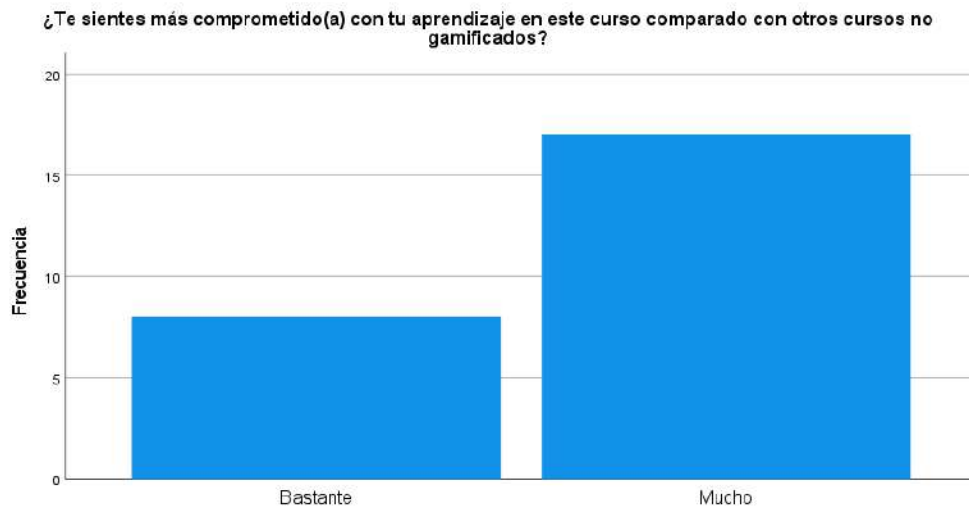
¿Cómo describirías tu actitud hacia la Contabilidad después del curso?

Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Te sientes más comprometido(a) con tu aprendizaje en este curso comparado con otros cursos no gamificados?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante	8	32,0	32,0	32,0
	Mucho	17	68,0	68,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos



¿Te sientes más comprometido(a) con tu aprendizaje en este curso comparado con otros cursos no gamificados?

Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Cómo calificaría la pertinencia de la gamificación en la enseñanza de Contabilidad?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	2	3	23,1	23,1
	3	2	15,4	38,5
	4	3	23,1	61,5
	5	1	7,7	69,2
	6	1	7,7	76,9
	8	2	15,4	92,3
	9	1	7,7	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos



Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Considera que las actividades gamificadas están alineadas con los objetivos de aprendizaje del curso?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy pertinente	3	23,1	23,1
	Neutral	5	38,5	61,5
	Pertinente	5	38,5	100,0
Total		13	100,0	100,0

Nota. Representación de los datos obtenidos

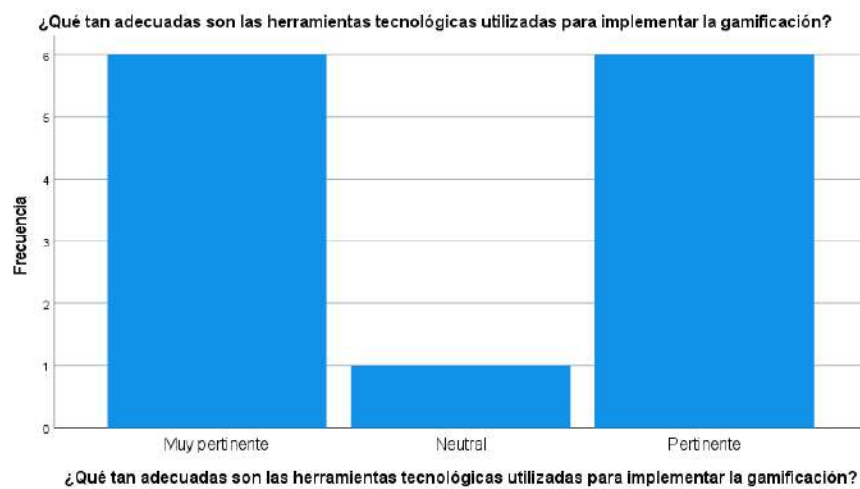


Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Qué tan adecuadas son las herramientas tecnológicas utilizadas para implementar la gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy pertinente	6	46,2	46,2	46,2
	Neutral	1	7,7	7,7	53,8
	Pertinente	6	46,2	46,2	100,0
Total		13	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos

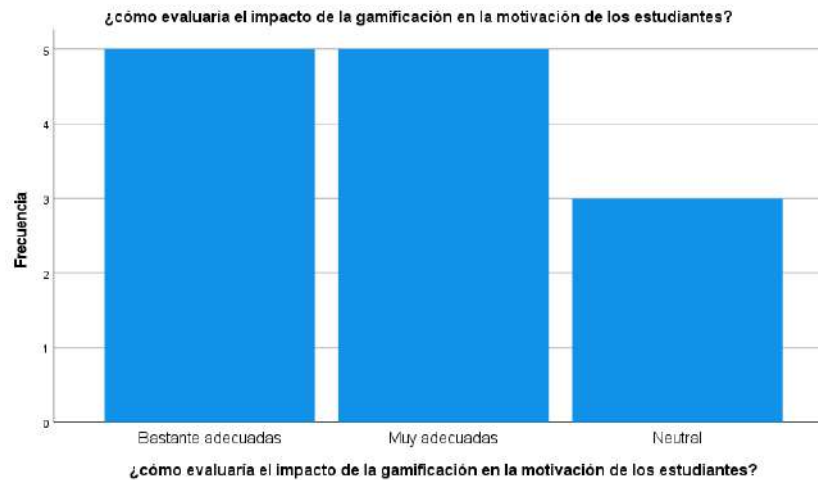


Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Cómo evaluaría el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante adecuadas	5	38,5	38,5	38,5
	Muy adecuadas	5	38,5	38,5	76,9
	Neutral	3	23,1	23,1	100,0
Total		13	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos



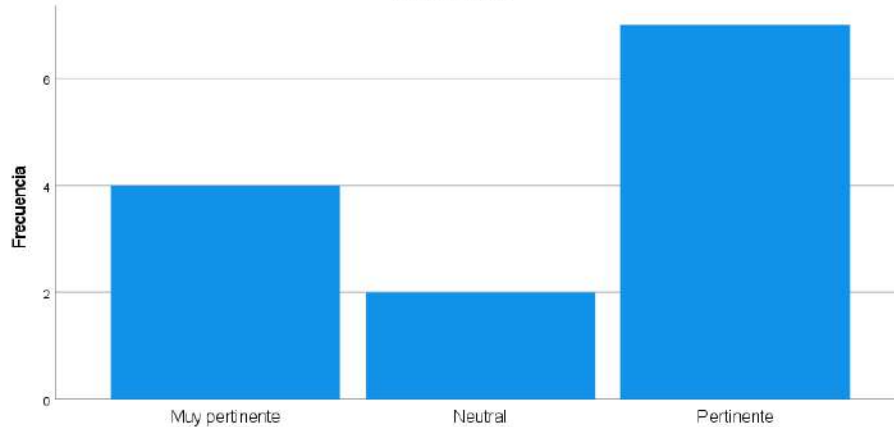
Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Qué tan efectivo considera que es el uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en Contabilidad?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy pertinente	4	30,8	30,8	30,8
	Neutral	2	15,4	15,4	46,2
	Pertinente	7	53,8	53,8	100,0
Total		13	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Qué tan efectivo considera que es el uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en Contabilidad?



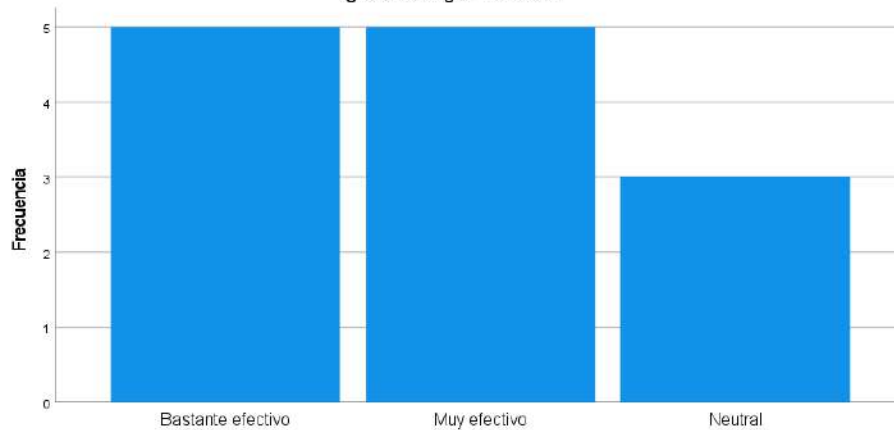
¿Qué tan efectivo considera que es el uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico en Contabilidad?

Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Ha observado mejoras en habilidades específicas (como resolución de problemas o trabajo en equipo) gracias a la gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante efectivo	5	38,5	38,5	38,5
	Muy efectivo	5	38,5	38,5	76,9
	Neutral	3	23,1	23,1	100,0
Total		13	100,0	100,0	

¿Ha observado mejoras en habilidades específicas (como resolución de problemas o trabajo en equipo) gracias a la gamificación?



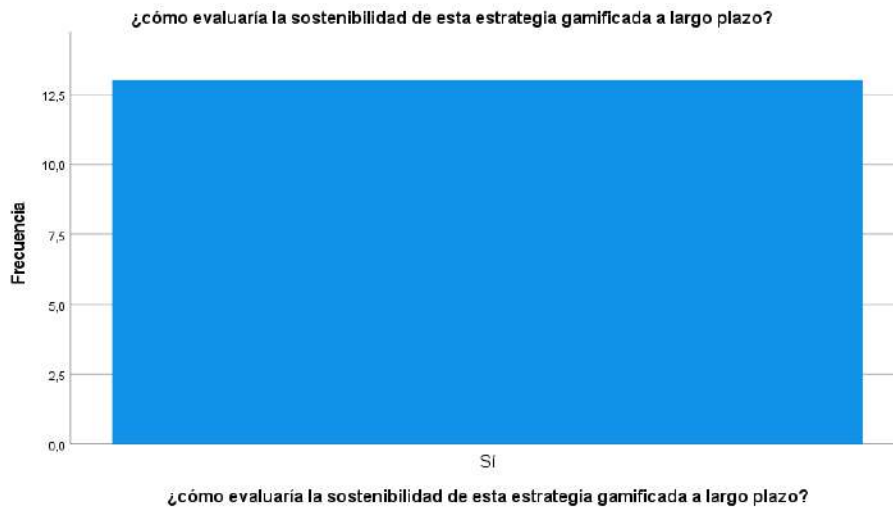
¿Ha observado mejoras en habilidades específicas (como resolución de problemas o trabajo en equipo) gracias a la gamificación?

Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Cómo evaluaría la sostenibilidad de esta estrategia gamificada a largo plazo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	13	100,0	100,0	100,0

Nota. Representación de los datos obtenidos

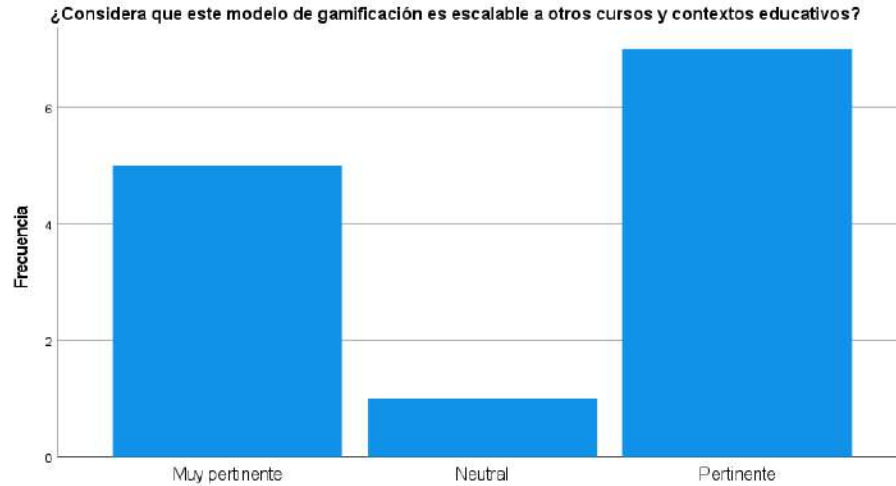


Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Considera que este modelo de gamificación es escalable a otros cursos y contextos educativos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy pertinente	5	38,5	38,5	38,5
	Neutral	1	7,7	7,7	46,2
	Pertinente	7	53,8	53,8	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos



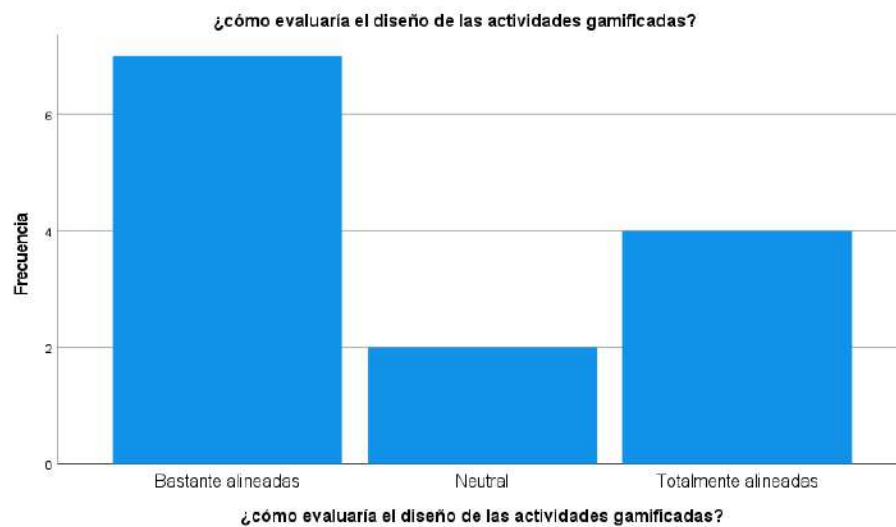
¿Considera que este modelo de gamificación es escalable a otros cursos y contextos educativos?

Nota. Representación de los datos obtenidos

¿Cómo evaluaría el diseño de las actividades gamificadas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bastante alineadas	7	53,8	53,8	53,8
	Neutral	2	15,4	15,4	69,2
	Totalmente alineadas	4	30,8	30,8	100,0
Total		13	100,0	100,0	

Nota. Representación de los datos obtenidos



Nota. Representación de los datos obtenidos



Anexo E Estrategia Didáctica

Estrategia didáctica en proceso de enseñanza-aprendizaje de Contabilidad del 1ro de bachillerato de la Unidad Educativa “Jaime Roldós Aguilera”
PROPUESTA DE ESTRATEGÍA DIDÁCTICA

DOCENTES:

DATOS GENERALES			
UNIDAD EDUCATIVA:	"Jaime Roldós Aguilera"	No. DE SECUENCIA:	1
ASIGNATURA:	Contabilidad	PARCIAL:	Primero
PERIODO DE APLICACIÓN:	Primer semestre	No. DE SESIONES:	10
FECHA:	[Fecha actual]		

PROPOSITO DEL TEMA:	Introducir a los estudiantes en los conceptos fundamentales de la Contabilidad, desarrollando una comprensión sólida de sus principios básicos y su aplicación en el mundo empresarial.		
TEMA:	Fundamentos Básicos de Contabilidad	PROBLEMA EJE:	¿Cómo pueden los principios contables ayudar a una nueva empresa a gestionar sus finanzas de manera efectiva?
HERRAMIENTAS DIGITALES DE GAMIFICACIÓN:	- Kahoot! para cuestionarios interactivos - Classcraft para la narrativa y sistema de recompensas - Moodle para la gestión del curso y seguimiento del progreso		
BLOQUE:	Introducción a la Contabilidad		
PROPÓSITO DEL BLOQUE:	Desarrollar una comprensión fundamental de los conceptos contables y su aplicación práctica en situaciones empresariales simples.		
CONTENIDOS ESPECÍFICOS:	1. Definición de Contabilidad 2. Elementos básicos de la Contabilidad 3. La ecuación contable 4. Tipos de cuentas contables 5. Principios de partida doble		





APRENDIZAJES ESPERADOS:	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender y explicar el concepto de Contabilidad - Identificar los elementos básicos de la Contabilidad - Aplicar la ecuación contable en situaciones simples - Clasificar correctamente los tipos de cuentas contables - Demostrar comprensión del principio de partida doble 		
DINÁMICA DE AMBIENTE DE APRENDIZAJE			
ASEGURAMIENTO DE CONDICIONES PREVIAS	ORIENTACIÓN DE LOS OBJETIVOS	ACTIVIDADES DEL MAESTRO	ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS
<ul style="list-style-type: none"> - Verificar el acceso de todos los estudiantes a las plataformas digitales - Asegurar la comprensión básica de conceptos matemáticos necesarios 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar la narrativa del juego: "Construyendo tu imperio financiero" - Explicar el sistema de puntos, niveles y recompensas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducir la narrativa del juego y los objetivos de aprendizaje 2. Facilitar las actividades gamificadas 3. Proporcionar retroalimentación y apoyo durante las actividades 4. Moderar discusiones y reflexiones grupales 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participar en las misiones y desafíos gamificados 2. Colaborar en equipos para resolver problemas contables 3. Reflexionar sobre su progreso y aprendizaje 4. Completar cuestionarios y evaluaciones interactivas

RUTA DE APRENDIZAJE MEDIANTE LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN			
ESTRATEGÍA DE ENSEÑANZA MEDIANTE LA GAMIFICACIÓN	ESTRATEGÍA DE APRENDIZAJE MEDIANTE LA GAMIFICACIÓN	PRODUCTO ESPERADO	ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN
1. Misión 1: "El nacimiento de tu empresa" (Introducción a la Contabilidad)	- Utilizar Classcraft para crear una narrativa envolvente	- Portafolio digital de misiones completadas	-Evaluación continua a través de los desafíos y





2. Desafío 1: "Equilibrio financiero" (La ecuación contable)	- Implementar desafíos progresivos que incrementen en dificultad	- Informe final de la "empresa virtual" creada durante el curso	misiones completadas
3. Misión 2: "Clasificando el tesoro" (Tipos de cuentas contables)	- Usar Kahoot! para evaluaciones formativas rápidas y divertidas		- Cuestionarios interactivos en Kahoot!
4. Desafío final: "El gran libro del balance" (Aplicación de partida doble)	- Proporcionar retroalimentación inmediata a través de las plataformas digitales		- Evaluación por pares en proyectos colaborativos
	- Aprendizaje basado en desafíos		- Examen final gamificado: "La auditoría final"
	- Colaboración en equipos para resolver problemas		
	- Autoevaluación a través de cuestionarios interactivos		
	- Reflexión sobre el progreso mediante el sistema de niveles y logros		

ACTIVIDADES DE CIERRE

DEL MAESTRO	DEL ALUMNOS	PRODUCTO ESPERADO	ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN
- Facilitar una sesión de reflexión sobre el aprendizaje - Presentar un resumen de los logros y progresos de la clase - Proporcionar retroalimentación general sobre el desempeño	- Presentar sus "empresas virtuales" y los desafíos superados - Participar en una sesión de preguntas y respuestas - Completar una encuesta de satisfacción sobre la experiencia gamificada	- Presentación final de la "empresa virtual" - Reflexión escrita sobre el aprendizaje y la experiencia gamificada	- Rúbrica para la presentación final - Evaluación del portafolio digital completo - Análisis de la progresión de niveles y logros en Classcraft

BIBLIOGRAFÍA Y MATERIAL DE CONSULTA:	- Libro de texto: "Fundamentos de Contabilidad" - Recursos digitales en la plataforma Moodle del curso
---	---





	- Tutoriales y videos explicativos creados por el docente
RECURSOS Y MATERIAL DIDÁCTICO:	<ul style="list-style-type: none">- Plataformas: Moodle, Classcraft, ¡Kahoot!- Dispositivos: Computadoras o tablets con acceso a internet- Material impreso: Hojas de trabajo para actividades offline- Recursos audiovisuales: Videos explicativos, infografías interactivas

