



ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN**Gamificación para fortalecer el proceso enseñanza - aprendizaje de estados financieros dentro del módulo Contabilidad****Gamification to strengthen the teaching process of financial statements within the General Accounting module****Josseline Mireya Ayala Lasluisa***Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Guayas, jmayalal@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2263-0161>***Fernando Enrique Marín Marín***Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Guayas, femarinm@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-5904-0995>***Odette Martínez Pérez***Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Guayas, omartinezp@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6295-2216>***Autor de Correspondencia:** Josseline Mireya Ayala Lasluisa, jmayalal@ube.edu.ec

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO**Recibido:** 18 marzo 2025 | **Aceptado:** 21 abril 2025 | **Publicado online:** 24 mayo 2025**CITACIÓN**Ayala-LasLuisa, J., Marín-Marín, F., y Martínez-Pérez, O. (2025). Gamificación para fortalecer el proceso enseñanza - aprendizaje de estados financieros dentro del módulo Contabilidad. *Revista Social Fronteriza*; 5(3): e728. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(3\)728](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(3)728)Esta obra está bajo una licencia internacional. [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



RESUMEN

La gamificación es una herramienta didáctica versátil que desarrolla en el estudiante autonomía, creatividad y resolución de problemas. Para el docente es una alternativa innovadora para la participación activa y motivación en clase. Su aplicación en la formación Contable presenta limitantes. En el contexto de los docentes y estudiantes del curso de Asistencia de Contabilidad Informática impartido en el Centro de Asesoría y Capacitación Empresarial y Profesional CASCEP., se identificó el uso predominante de métodos tradicionales, baja participación y desmotivación de los alumnos. La investigación tuvo por objetivo fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de estados financieros del módulo Contabilidad. Se aplicó una metodología con enfoque mixto, alcance descriptivo, diseño no experimental, con una revisión documental y un estudio de campo de corte transversal. La población fue finita conformada por 30 estudiantes y un docente. Se aplicó un muestreo no probabilístico, intencional y a conveniencia, siendo la muestra igual a la población. La técnica de recolección de datos fue la encuesta con un cuestionario estructurado por 27 ítems organizados en dimensiones como dinámica, mecánica, componentes y proceso de enseñanza, validado con un índice Alpha de Cronbach de 0,82. Además, se realizó una entrevista dirigida al docente. Los resultados muestran que la dinámica, mecánica, componentes y uso de recursos tecnológicos en las actividades gamificadas unifican la teoría con la práctica. Por lo tanto, se concluye que, adaptar la gamificación a la formación contable mejora la calidad educativa, innova la metodología del docente y fortalece la preparación de los estudiantes.

Palabras clave: Gamificación; Enseñanza técnica y profesional, Aprendizaje, Contabilidad.

ABSTRACT

Gamification is a versatile didactic tool that develops students' autonomy, creativity and problem solving. For the teacher, it is an innovative alternative for active participation and motivation in class. its application in accounting education has limitations. In the context of the teachers and students of the Computerised Accounting Assistance course taught at the CASCEP Business and Professional Training and Consultancy Centre, the predominant use of traditional methods, low participation and lack of student motivation was identified. The aim of the research was to strengthen the teaching-learning process of financial statements in the Accounting module. A mixed approach methodology was applied, descriptive in scope, non-experimental design, with a documentary review and a cross-sectional field study. The population was finite and consisted of 30 students and one teacher. A non-probabilistic, intentional and convenience sampling was applied, with the sample being equal to the population. The data collection technique was the survey with a questionnaire structured by 27 items organised in dimensions such as dynamics, mechanics, components and teaching process, validated with a Cronbach's Alpha index of 0.82. In addition, an interview was conducted with the teacher. The results show that the dynamics, mechanics, components and use of technological resources in gamified activities unify theory with practice. Therefore, it is concluded that adapting gamification to accounting training improves the quality of education, innovates the teacher's methodology and strengthens the preparation of students.

Keywords: Gamification; Technical and vocational education, Learning, Accounting.





1. Introducción

La gamificación dentro del área educativa, se define como un recurso que se emplea para motivar al estudiante, haciendo uso de las potencialidades que posee el juego en la mejora de áreas como el comportamiento, trabajo colaborativo, competencia sana, participación, la búsqueda de objetivos y la resolución de problemas (Godoy, 2019). Desde un contexto general la gamificación corresponde al uso de mecanismos como el juego adaptado hacia el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para esto “incorpora elementos como puntos, incentivos, narración, retroalimentación instantánea, reconocimiento y libertad para cometer errores como una estrategia didáctica motivacional” (Parrales et al., 2023, p. 7). A partir de estas definiciones, la inclusión de esta herramienta dinamiza el proceso de enseñanza, debido al interés del alumno hacia el juego y el sistema de recompensas y logros, que lo involucran en la temática hasta que alcance llegar a la meta, se logra, de manera intrínseca, un aprendizaje significativo.

En este contexto la presente investigación realiza un estudio del uso de la gamificación por parte de los docentes del Centro de Asesoría y Capacitación Empresarial y Profesional CASCEP. El cual es un establecimiento fundado el 26 de septiembre del 2017, que oferta los servicios de capacitación en varias áreas administrativas, tecnología de la información y comunicación, educación, finanzas, comercio, ventas, seguridad industrial, etc. Con sede en la ciudad de Latacunga y el Coca, cuenta además con la modalidad de formación presencial y virtual. Dentro de su oferta se halla el curso de Asistencia de Contabilidad Informática en modalidad virtual; hacia donde están enfocados los resultados de la presente investigación.

Dentro de este curso se imparte el módulo de contabilidad general, que desde la práctica docente muestra como principal problemática un deficiente proceso de enseñanza de estados financieros que es uno de los temas con mayor demanda de refuerzo académico por parte de los estudiantes. Entre las principales causas se ha identificado el conocimiento desactualizado del docente sobre el uso de herramientas didácticas como lo es la gamificación, al igual que la escasa participación y desmotivación de los alumnos. Lo que ocasiona bajo impacto de la inclusión de la gamificación por parte del docente, baja percepción de calidad de la educación que repercute en el prestigio del centro de capacitación y demanda de estudiantes. A nivel profesional ocasiona estrés al docente por la fluidez del sílabo.





De tal modo, el desarrollo de la presente investigación es importante y de interés científico ya que se centra en la investigación de cómo la gamificación se adapta al proceso de enseñanza – aprendizaje dentro de la formación técnica y profesional como lo es la ciencia Contable. Permitiendo diagnosticar cómo los docentes emplean actividades gamificadas al impartir su clase, detectando posibles falencias, y en base a estas realizar una propuesta metodológica que mejore estas prácticas. Siendo la base para futuras investigaciones donde el modelo de estudio pueda ser replicado en diferentes contextos de la educación técnica y profesional para perfeccionar e incluir la gamificación como una herramienta que fortalezca la enseñanza – aprendizaje.

Por consiguiente, el objetivo general del estudio es adaptar la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de estados financieros dentro del módulo Contabilidad General que imparten los docentes del curso de Asistencia de Contabilidad Informática del Centro de Asesoría y Capacitación Empresarial y Profesional CASCEP.

Para el logro de dicho objetivo es necesario cumplir los siguientes objetivos específicos: a) Establecer un marco bibliográfico que delimite la posición de los principales autores referente a las teorías que sustentan la gamificación y el proceso de enseñanza y aprendizaje, b) Diagnosticar el proceso de enseñanza y aprendizaje que actualmente se desarrolla en el Centro de Asesoría y Capacitación Empresarial y Profesional CASCEP; c) Diseñar una guía didáctica para la adaptación de la gamificación en el proceso de aprendizaje de la contabilidad en el contexto de capacitación particular, y d) Validar la guía didáctica diseñada para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Contabilidad.

Por lo tanto, la investigación pretende responder la siguiente interrogante: ¿Cómo fortalecer a través de la gamificación el proceso de enseñanza de estados financieros dentro del módulo Contabilidad que imparten los docentes del curso de Asistencia de Contabilidad Informática del Centro de Asesoría y Capacitación Empresarial y Profesional CASCEP?

2. Desarrollo

Los antecedentes de la investigación muestran que, la aplicación de la gamificación dentro de la educación contable se ha implementado en múltiples estudios. Es así, como partiendo del contexto internacional, Chaves y Ordóñez (2022), dentro de su investigación en el contexto Colombiano hacen énfasis del interés de investigadores y docentes en implementar





métodos que involucren un proceso de enseñanza – aprendizaje activo para el estudiante, que se implementa desde la educación presencial y virtual, que demuestran mejora en los niveles de motivación, interés y aprehensión de la contabilidad. Villacorta (2022), dentro de la experiencia docente al implementar la gamificación en la contabilidad en estudiantes de secundaria y formación profesional de España, los resultados alcanzados demuestran que es una práctica eficaz para el desarrollo de competencias del estudiante y del docente, denotando también los obstáculos en la logística, adaptación física de las aulas que se requiere para integrarla en la formación, capaces de generar escepticismo en el personal por el esfuerzo que se requiere para implementarla. Si bien es cierto la práctica en la educación presencial puede verse obstaculizada por los retos en infraestructura y disponibilidad de recursos, sin embargo, estos pueden ser librados con el uso de herramientas virtuales.

Dentro del contexto Latinoamericano, la gamificación se ha ido implementando en diferentes instancias. Pinilla (2021), dentro de la introducción de la formación contable a nivel superior en Colombia, demuestra que la aplicación, parte de una estructura que involucra las bases teóricas y metodologías lúdicas. El proceso parte del diseño, fundamentación, objetivos, competencias pedagógicas y profesionales, elementos curriculares, operación, cronograma, metodologías de trabajo, recursos didácticos, evaluación y resultados esperados. Que potencian el pensamiento creativo y la innovación de la pedagogía adaptada a las necesidades actuales del alumno. Por su parte, Carmen (2023), dentro de la formación contable en Perú, demuestra que la gamificación es también un factor influyente en la motivación académica, que permite además mejorar las habilidades y destrezas del alumno, como la creatividad, autonomía y resolución de problemas.

La práctica de la gamificación en el contexto ecuatoriano, según Freire y Villegas (2022), emplea herramientas digitales con aplicaciones como Edmodo Gamification y Kahoot, que demuestran que captan la atención del estudiante a través del interés de implementar métodos de enseñanza tradicional con la tecnología. Dentro de la educación contable, Coronel (2023), involucra al estudiante dentro de su proceso de aprendizaje, emplea además recursos tecnológicos como genially para el diseño de juegos en ambientes virtuales como escape room. En síntesis, fomenta el aprendizaje colaborativo, fomenta el análisis, que mejora la calidad de enseñanza. Los distintos estudios demuestran que la gamificación está presente en





distintos entornos de la educación, superando barreras geográficas. En donde pese a distintos escenarios, muestra resultados favorables, al momento de motivar, involucrar al estudiante en su proceso de aprendizaje, mejora de habilidades sociales, y favorece al desarrollo de la creatividad, aprendizaje autónomo y solución de problemas. Indica además la versatilidad que posee al adaptarse al entorno virtual mediante aplicaciones como Kahoot.

2.1. Bases teóricas

Para iniciar, el punto de vista del pragmatismo propuesto por varios autores entre ellos Dewey muestra principios que revelan la importancia que tiene el saber hacer y su aplicabilidad, el valor de la experiencia, respeto hacia la dignidad humana en cualquier edad, organización democrática del sistema escolar y la importancia del desarrollo de capacidades para orientarse en la vida (Mellado, 1958). Estas bases lo han llevado a definir principalmente el rol del docente como un compañero de juego, proponiendo que su rol fuera de lo tradicional, siendo el encargado de la construcción del conocimiento en conjunto con los alumnos, haciendo énfasis en la importancia de la práctica y sostiene el aprender haciendo (Saharrea et al., 2022). Como se refleja los principios del pragmatismo sostienen la importancia que tiene la gamificación para el aprendizaje, ya que motiva al estudiante a ejecutar tareas y actividades donde pone en práctica los conocimientos teóricos donde el docente es un compañero más del juego.

Al igual que el humanismo, dentro de la educación se propone "la participación activa del estudiante en su aprendizaje, en los procesos de comunicación y cooperación a partir del trabajo en equipo, en el cual todos pueden aprender de todos; al potenciar el desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo" (Sánchez y Pérez, 2017, p. 268). Es así como pretende formar al estudiante con valores, principios y convicciones, al mismo tiempo desarrollar el potencial del estudiante y la creatividad. Patiño (2012) dentro del paradigma humanista propone que el docente tiene el rol de guiar, que combina elementos lúdicos, creativos e imaginativos, para desarrollar y sensibilizar al estudiante. De modo que la gamificación dentro del enfoque humanista a través de la orientación y adaptación del docente es capaz de crear ambientes donde el estudiante sea capaz de reflexionar y desarrollar sus habilidades sociales, cultivar valores y generar su propio conocimiento.

Por su parte, el constructivismo como una corriente pedagógica respaldada por Vygotsky y





con matices de Piaget, propone dotar de herramientas al estudiante para crear su propio conocimiento. Esta corriente propone que “a partir de la práctica constante por medio de la interacción y trabajo colaborativo que da paso al aprendizaje de saberes, habilidades, destrezas, actitudes y los prepara para resolver problemas actuales y futuros”(Guerra, 2020, p. 16). Siendo así, la gamificación da paso a que el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje, ya que le permite experimentar y resolver problemas, con la versatilidad de incluir el trabajo colaborativo, pensamiento crítico y la comunicación (Suárez et al., 2020). Para complementar el concepto, una de las bases pedagógicas de Jean Piaget, propone al juego como un factor que motiva el desarrollo creativo, autonomía de aprendizaje, que permite explorar y descubrir su entorno modelando conductas y habilidades, a través de la guía docente (Chi, 2024). Por consiguiente, la gamificación permite un desarrollo integro del estudiante, que fomente habilidades sociales en el trabajo en equipo, al igual que motiva su creatividad y exploración de su realidad y entorno. Dejándolo ser protagonista de su aprendizaje, donde el docente adapta sus metodologías para este fin.

2.2. Gamificación

El estrecho vínculo de la gamificación y su concepto de aprender jugando, se ha ido construyendo con el pasar del tiempo. Si bien el juego forma parte de la vida del ser humano, la incursión y aplicabilidad en otras áreas, ha sido una constante evolución. Este concepto cobró mayor relevancia con el avance de la tecnología y la llegada de los videojuegos, cuya popularidad los ha hecho parte de la cultura y la sociedad, siendo un pilar para la innovación de la tecnología en software, hardware, etc. La primera interrelación con otras áreas data de 1973 en la obra *The Game of Work* de Charles Coonradt donde se detalla mayor productividad y placer en el trabajo, a través del sistema de recompensas. Es así que en 1996 se planteó la iniciativa *Serious Gaming*, en donde los videojuegos se implementaron oficialmente a otras áreas como la salud, educación, capacitación, etc, logrando consolidar el término de gamificación (Baeza, 2022).

Por lo tanto, la gamificación, en el entorno educativo es una herramienta capaz de involucrar un mensaje, actividad, tarea, evaluación mediante el juego, que motiva, involucra al estudiante y permite el desarrollo de habilidades colaborativas, comunicativas, resolución de problemas, competencia y motivación (Franco, 2023). Merino et al. (2023) señala que la gamificación adapta el juego hacia el área educativa y profesional, que está enfocada alcanzar



mejores resultados con metodologías lúdicas, en base a dinámicas, componentes y mecánicas que incentivan al estudiante a cumplir con las actividades propuestas. Por consiguiente, el concepto de la gamificación es un término complejo que combina herramientas lúdicas, un proceso de diseño, acciones, objetivos, recompensas que motivan al alumno en su aprendizaje. La importancia de la gamificación en la educación está “centrada en el proceso de resolución y no en la memorización de contenidos. Redefiniendo el clima y la dinámica del aula. Esta metodología, predispone al alumnado a participar, fomentando sus habilidades y competencias” (García et al., 2020, p. 18). Es así como esta herramienta permite adaptar la teoría con la práctica dentro de las aulas, mediante contenidos atractivos, interacción, dinámica, trabajo en equipo y la versatilidad de adaptarse a la tecnología, que potencia las habilidades del estudiante, en la búsqueda de alcanzar un mejor resultado.

López (2019), señala además que el aporte de la gamificación a través del juego es un derecho y necesidad del ser humano de vivir experiencias divertidas, libres, placenteras y espontáneas, mientras que jugar le ayuda a desarrollar motivación, esfuerzo y mejora la atención. Desde este punto de vista el estudiante al aprender crea una experiencia gratificante al resolver problemas, alcanzar metas mientras desarrolla las actividades propuestas, por lo que es apta para implementarla en distintos niveles de educación y alcanzar un aprendizaje significativo.

2.2.1. Elementos de la gamificación

Zambrano y Luque (2020), distinguen como elementos de la gamificación a la dinámica, mecánica y componentes. Al analizarlos de manera individual corresponden a:

- **Dinámica:** Lo que incentiva al estudiante (estatus, logro, limitaciones, emociones, narración, progresión, relaciones).
- **Mecánica:** Construcción de experiencias para mejorar el aprendizaje haciendo que se involucre en la actividad (puntos, desafíos, retos, competición, cooperación, feedback, recompensas).
- **Componentes:** Estrategias de las dinámicas y mecánicas del juego (avatares, niveles, rankings, puntos, equipos, insignias, colecciones).

2.2.2. Herramientas virtuales de la gamificación

De acuerdo a los estudios de Freire y Villegas (2022) entre algunas de las herramientas que

se emplean para la aplicación de la gamificación en los estudiante de bachillerato se hallan algunas plataformas como: Socrative, My class game, Ta-tum, Ciencia divertida, quiz juego, Knowre, Kahoot, Google earth. Llegando a la conclusión que los más utilizados son Edmodo Gamification y Kahoot. Entre otras herramientas que se emplean están: Habitica, Quizizz, uLearn Play y Genially.

Tabla 1. Herramientas virtuales de gamificación

Herramienta	Definición
Socrative	Creación de cuestionarios, para uso de docentes y alumnos. Para uso desde la pc y dispositivos móviles, capaz de generar un reporte y resultados inmediatos.
My class game	Página web para el aprendizaje basado en proyectos y colaborativo.
Ta-tum	Plataforma para fomentar la lectura, mediante una biblioteca. De acceso online y offline.
Ciencia divertida quiz juego	Creación de un test relacionado con la ciencia. Cuenta con distintos niveles con una aplicación móvil.
Knowre gamification	Videojuego aplicado para la enseñanza de las matemáticas, a través de problemas en base a la vida cotidiana con recursos para resolver ecuaciones lineales, cuadráticas, polinomios, factorización.
Kahoot	Página para uso de docentes y alumnos para crear un juego basado en preguntas y respuestas. Con opciones de retroalimentación y un sistema de puntuación.
Google earth	Permite navegar por el mapa de la tierra, mediante fotos y videos de distintos lugares.
Habitica	Es una aplicación para aplicar el juego de rol de manera online.
Quizizz	Aplicación web y móvil para la creación de preguntas con distintos niveles.
uLearn Play	Aplicación móvil para la creación de preguntas y respuestas.
Genially	Página web y de acceso móvil, para crear actividades interactivas y gamificadas, al igual que presentaciones dinámicas.

Fuente: (Freire y Villegas, 2022) y (Merino et al., 2023).

2.3. Proceso de enseñanza – aprendizaje

La enseñanza se define como un procedimiento de transferencia de conocimientos a través de medios como: aula de clase y entornos virtuales de aprendizaje. Siendo el docente el responsable de impulsar el desarrollo de habilidades y destrezas para que el alumno sea capaz de realizar las actividades propuestas (Alvarado y Tolentino, 2021). Por consiguiente, la enseñanza recae en el docente, quien es el encargado de organizar los contenidos a impartir



de la asignatura, seleccionar una metodología de enseñanza y propiciar un ambiente apto para el aprendizaje del alumno. En cuanto al aprendizaje, “es un proceso de apropiación del contenido por medio del cual el estudiante interpreta su significado y sentido durante su formación integral a lo largo de la vida y logra un crecimiento personal”(Alonso et al., 2020, p. 5). Con base a este concepto, el aprendizaje, quien a través de la guía del docente y contenidos que se le imparten, está centrado en el alumno interpreta, analiza y los toma como propios, siendo capaz de ponerlos en práctica en las actividades propuestas en clase, y asociándose a sucesos de la vida diaria donde puedan ser de utilidad.

De este modo, el proceso de enseñanza – aprendizaje, “se concibe como un sistema de comunicación deliberado que involucra la implementación de estrategias pedagógicas con el fin de propiciar aprendizajes”(Osorio et al., 2021, p. 2). En este proceso se genera una interacción bidireccional entre el docente y el estudiante. Siendo el docente el facilitador del conocimiento, permitiendo desarrollar habilidades, competencias, destrezas y valores en el alumno.

Entre las dimensiones del proceso de enseñanza aprendizaje esta la metodología, aplicación práctica y las actividades de refuerzo (Zapata et al., 2024). En este sentido la metodología corresponde a los lineamientos que direccionan el proceso de enseñanza – aprendizaje, pudiendo ser estrategias, técnicas, herramientas y recursos que el docente emplea. Hoy en día estas metodologías están inclinadas a hacer acciones participativas e interactivas para involucrar al estudiante en su aprendizaje.

En relación al refuerzo, este comprende una parte fundamental del aprendizaje, ya que este permite fortalecer y desarrollar las habilidades como la interacción y consolidación del conocimiento, especialmente en aquellos estudiantes que requieren apoyo en su aprendizaje(Campuzano, 2023).

La práctica por su parte es la aplicación y repetición del conocimiento, que incluye replicar métodos, normas, instrucciones y procesos sobre un tema en diferentes escenarios, misma que se puede llevar a cabo en entornos propicios como el aula de clase, laboratorios o empresa. De este modo su objetivo es convertir al conocimiento en una habilidad que se adquiere a través de la repetición y adaptación en diferentes entornos(Fernández et al., 2020).



2.3.1. Elementos del proceso de enseñanza - aprendizaje

El proceso está compuesto además por los siguientes elementos: sujetos, objetivos del currículo, competencias, contenido, estrategias de enseñanza, recursos, organización, infraestructura, contexto y evaluación.

- **Sujetos:** Comprenden los protagonistas del proceso, donde se encuentran los docentes y estudiantes.
- **Objetivos del currículo:** Responden al ¿Para qué? Se lleva a cabo el proceso.
- **Competencias:** Corresponde a las actitudes, conductas, comportamiento, habilidades y valores que se desarrollan en los alumnos, para su desarrollo personal y profesional.
- **Contenido:** Responde a la interrogante ¿Qué enseñar?, a la selección de temas e información para el estudiante.
- **Estrategias de enseñanza:** Responde ¿Cómo enseñar? y ¿Cómo aprender?, los métodos y herramientas que se emplean en el proceso.
- **Recursos:** Medios que se emplean para materializar las estrategias que se aplicaran, enfocado a responder ¿Con qué enseñar?
- **Organización:** Está enfocado a cómo se estructuran los contenidos y la planificación que se llevará a cabo.
- **Infraestructura:** Instalaciones físicas, adecuaciones de las aulas y laboratorios disponibles.
- **Contexto:** Está enmarcada en la organización, funcionamiento y estructura administrativa, medios y mecanismos que poseen las instituciones educativas.
- **Evaluación:** Mide los resultados alcanzados, busca responde a las interrogantes ¿Qué se logró?, para identificar que se puede mejorar.

Tales elementos interactúan dentro de las 9 fases del proceso de aprendizaje.

Tabla 2. Fases del proceso de enseñanza y aprendizaje

Fase	Propósito
1. Motivación	Deseo de aprender.
2. Interés	Captar la atención y logro de objetivos.
3. Atención	Interpretación de la información y hechos.
4. Adquisición	Contacto con el contenido y experimentación.

5. Comprensión e interiorización	Conocimiento vivencial, y su relación con saberes previos.
6. Asimilación y acomodación	Guardar el conocimiento.
7. Aplicación	Puesta en práctica en base a las experiencias.
8. Transferencia	Puesta en práctica en situaciones y contextos reales.
9. Evaluación	Valorar el progreso del estudiante.

Fuente: (Osorio et al., 2021).

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, es indispensable contar con herramientas que capten la atención del estudiante, de ahí que el docente es quien debe conocer e implementar metodologías de enseñanza innovadoras. Entre ellas destaca el uso de las TIC, que integra la tecnología a la educación dando paso a poner en práctica la teoría mediante distintas plataformas digitales.

De acuerdo a la investigación de Padilla et al. (2022), sintetiza algunas de las herramientas que se emplean para el aprendizaje individual como Canvas y aplicativos de Google, aprendizaje colaborativo Padlet y Jamboard y Classroom, mientras que WhatsApp y Zoom se usan para el aprendizaje cooperativo. Por consiguiente, tales plataformas son herramientas versátiles para propiciar el aprendizaje autónomo o aquellas que le permiten la interacción con el docente.

2.4. Estados financieros

“Son documentos que recopilan información sobre la salud económica de la empresa, se incluyen dentro de los estados financieros: el balance de situación, el estado de pérdidas y ganancias, el estado de efectivo”(Nieto y Cuchiparte, 2022, p. 1065). Es decir, los estados financieros reflejan a manera de resumen los resultados de las operaciones económicas realizadas durante un período, a partir de datos cuantitativos en términos monetarios y estructurados que permite conocer la condición real de la empresa y tomar decisiones a futuro. Como señalan los autores son 3 los principales balances.

Tabla 3. Clasificación de los Estados financieros

Balances	Definición
Balance de situación o Balance General	Muestra la situación económica de la empresa, reflejando sus derechos y obligaciones. Cuentas: Activo, Pasivo, Patrimonio.
Estado de Pérdidas y Ganancias o Estado de Resultados	Indica los ingresos de las operaciones económicas. Al igual que los costos y gastos dando como resultado una pérdida o ganancia. Cuentas: Ingresos, costos y gastos.

Estado de Efectivo o Estado de flujos de efectivo	Demuestra el efectivo que posee la empresa. Identifica las fuentes de ingreso y las partidas que representan las salidas reales del efectivo.
---	---

Fuente: (Nieto y Cuchiparte, 2022).

Los estados financieros están compuestos por los grupos de cuentas contables principales como: activos, pasivos, patrimonio, ingresos, costos y gastos. Estas a su vez poseen subcuentas que se van registrando acorde a las operaciones y giro de negocio. Para la elaboración de los balances como referencia se emplea el siguiente proceso.

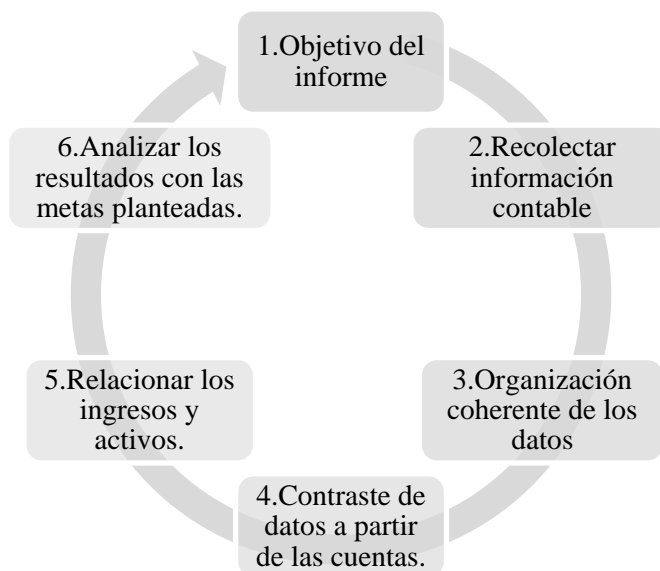


Figura 1. Proceso de elaboración de estados financieros

Fuente: (UNIR, 2024).

Una vez elaborados los estados financieros, es preciso analizar e interpretar los resultados para conocer las tendencias de cada una de las partidas, identificar si se han cumplido los objetivos, mantener un control de los costos, identificar posibles riesgos y establecer estrategias para aumentar la productividad. Mediante un análisis financiero a través de distintas metodologías, entre ellas:

Tabla 4. Tipos de análisis financiero

Análisis	Definición
Interno	Desarrollado por una analista con acceso directo a la información para uso de los accionistas y gerencia.
Externo	El analista no tiene el acceso directo a la información, se realiza a través de datos publicados.
Vertical	Toma como referencia una partida principal, para establecer comparativos con otras partidas en un mismo período. Ejemplo:

	Activos respecto al pasivo. Ventas respecto a costos.
Horizontal	Comparación de cuentas entre dos o más períodos, para determinar la variación y tendencia histórica.
Indicadores financieros	Son coeficientes financieros, que mediante una fórmula efectúa una evaluación entre los saldos de las cuentas, y los relaciona entre sí para determinar una proyección, tendencias y establecer un panorama. Ejemplo: Razón corriente: (Activo corriente / Pasivo corriente).

Fuente: (Nieto y Cuchiparte, 2022)

Cabe mencionar que, dentro del marco legal de la investigación, la Constitución de la República del Ecuador (2008), en su Art. 343 “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas [...]. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”. El artículo hace mención del alumno como el punto central de la educación hacia quien se enfocan las acciones con el fin de desarrollar las habilidades y capacidades necesarias en su formación.

De modo similar la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2021) Art. 96 “Los profesionales cuyos títulos de tercer nivel y los profesionales con título de nivel técnico o tecnológico superior que no correspondan a los de ciencias de la educación en sus distintas menciones y especialidades, deberán aprobar programas de capacitación en pedagogía, didáctica y profesionalización docente”. El artículo, muestra la obligación que tiene el docente especialmente dentro del área técnica como es el caso de Ingenieros o Licenciados del área contable, que no tengan un título en el área de educación, pero la ejercen, deben mantener una formación pedagógica y didáctica para fomentar su capacidad y conocimiento de la práctica educativa, con el fin de garantizar la calidad de la enseñanza.

Por su parte la aplicación y desarrollo de actividades didácticas, se ampara bajo el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023) Art. 94 “Innovación educativa [...] incorpora cambios en aspectos de la didáctica, la pedagogía, la techno-pedagogía, la gestión educativa y la gestión escolar. El fin último de la innovación debe ser el mejorar la calidad de la educación”. Respaldo así la investigación, diseño e inclusión de metodologías activas para fortalecer la enseñanza.

En síntesis, la gamificación es una herramienta que permite alcanzar mejores resultados en el aprendizaje, dado que en ella incluyen elementos como el juego, capaz de unificar los



conocimientos teóricos con la práctica. Además, está compuesta de elementos como la dinámica, mecánica y componentes, un sistema que aborda desde los motivadores del estudiante para incluirse y participar de las actividades, hacia el sistema de recompensas, puntuaciones, etc. Es preciso señalar que hoy en día esta herramienta se unifica con la tecnología teniendo así un mayor alcance y reduciendo limitaciones como la infraestructura y logística del aula de clases tradicional.

3. Metodología

En respuesta a uno de los objetivos específicos, en el presente apartado se presenta la manera como se diagnosticó el proceso de enseñanza y aprendizaje que se desarrolla en el contexto. Para ello se llevó a cabo el siguiente proceso metodológico: **Actividad 1:** Diagnóstico del problema de estudio: comprende la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, análisis de información obtenida mediante la estadística descriptiva. **Actividad 2:** Diseño de la propuesta y **Actividad 3:** Validación de la propuesta.

Por otro lado, cabe resaltar que la investigación tuvo un enfoque mixto a partir de datos cuantitativos y cualitativos. Por ello, se desarrolló una investigación descriptiva, con un diseño no experimental, con un alcance descriptivo.

Los datos fueron recabados a partir de una revisión documental para sustentar bases teóricas y conceptuales de las variables de investigación como es la gamificación y el proceso enseñanza – aprendizaje. Además, se empleó un estudio de campo de corte transversal con una sola toma de datos a partir de dos técnicas. La población objeto de estudio es de tipo finita y estuvo conformada por un conjunto de 30 estudiantes del curso de Asistente de Contabilidad Informática en el período académico noviembre 2024 – mayo 2025 y un docente del Centro de Asesoría y Capacitación Empresarial y Profesional CASCEP. La muestra fue tipo no probabilística, intencional y a conveniencia, de tal forma que se eligieron los mismos 30 estudiantes y el docente que conformaron la población.

Para la recolección de datos en los estudiantes se utilizó la técnica cuantitativa de la encuesta y para ello, a partir del modelo de Carmen (2023) se diseñó, a través del aplicativo tecnológico Google Forms, un cuestionario de 27 ítems bajo la escala de Likert. Organizadas en las siguientes dimensiones: dinámica (Indicador comportamiento, motivación, emoción y retos), mecánica (Logros y recompensas), componentes (Instrumentos y equipos), proceso



de enseñanza (Métodos, aplicación del contenido y actividades de refuerzo). Este instrumento fue compartido y llenado por los estudiantes en línea. Además, fue sometido a una validación a través del índice Alpha de Cronbach de 0,82 (Tabla 5). Mientras que para el docente se aplicó la técnica cualitativa de la entrevista, a partir de un cuestionario con 6 interrogantes.

Tabla 5. índice Alpha de Cronbach

Casos	N	%
Válidos	30	100%
Excluidos	0	0%
Total	30	100%
Estadística de fiabilidad		
Número de elementos		27
Alfa de Cronbach		0,82

Fuente: Análisis de fiabilidad realizado en programa estadístico SPSS 26.

Para el análisis y tabulación de datos, se empleó la estadística descriptiva que muestra la frecuencia y porcentaje de respuestas acorde a cada ítem, permitiendo identificar la tendencia de los datos. Este análisis se llevó a cabo mediante el programa estadístico SPSS 26 donde los datos fueron contados y graficados. Posteriormente fueron organizados y sintetizados en matrices en Excel para una mejor organización y presentación de la información.

4. Resultados

A continuación, las tablas muestran un resumen de las preguntas del cuestionario por número de observaciones agrupadas y contabilizadas según cada dimensión.

Actividad 1. Diagnóstico del problema de estudio.

Dentro del grupo de estudiantes encuestados (N=30) el 80% son mujeres y el 20% hombres. El 77% se halla en un rango de edad de 17 a 20 años, 17% en 21 – 24 y el 7% de 25 y 28 años. En cuanto al nivel académico en curso el 57% se encuentra cursando la secundaria, 33% educación superior, 7% educación continua y 3% superior tecnológica. Al indagar las herramientas virtuales de gamificación que conozcan se identificó que el 40% conoce Genially, 40% no conoce ninguna, 17% Kahoot y el 3% Google earth.

Tabla 6. Dimensión dinámica

Dinámica	Nunca	Casi	A veces	Casi	Siempre	Total
----------	-------	------	---------	------	---------	-------

		nunca		siempre		
Comportamiento	0%	3%	19%	14%	63%	100%
Motivación	5%	30%	42%	7%	17%	100%
Emoción	13%	22%	8%	35%	22%	100%
Retos	0%	5%	7%	37%	52%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Como lo muestra la Tabla 6, al evaluar la variable de gamificación desde la dimensión de dinámica, se determina que los estudiantes en un 63% siempre muestran un comportamiento de aprender sobre las herramientas de gamificación, mostrando seguridad al emplear herramientas tecnológicas y están dispuestos ayudar con estas herramientas a sus compañeros.

Con relación a la motivación el 42% percibe a veces que las herramientas empleadas por el docente lo motivan en la sesión de clase, por lo que a veces participa con entusiasmo en las actividades tipo juego mediante recursos tecnológicos. Por su parte el indicador de emoción, muestra que el 35% de los alumnos casi siempre coloca a prueba su conocimiento en plataformas de gamificación como parte de su aprendizaje, esto incrementa su comunicación interpersonal en las clases de contabilidad al emplear estos recursos tecnológicos. Los retos, para los estudiantes en un 52% siempre considera que el juego le ayuda a mejorar su aprendizaje, aún más trabajar con sus compañeros los motiva aprender.

Tabla 7. Dimensión: mecánica de los juegos

Mecánica	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Logros	2%	23%	12%	22%	40%	100%
Recompensas	0%	0%	3%	30%	67%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

De acuerdo con la Tabla 7, al evaluar la dimensión de mecánica, dentro del indicador logros, se determina que el 40% de los alumnos coinciden en que los retos resueltos de forma virtual durante la sesión son puntuados, lo que los motiva sobresalir en estas actividades, además la retroalimentación al finalizar la actividad le permite evaluar su aprendizaje y los estimula a continuar. En cuanto a las recompensas, el 67% siempre se entusiasma al lograr hallar las respuestas, siendo para ellos más fácil obtener tales recompensas cuando se emplean recursos tecnológicos.

Tabla 8. Dimensión: componentes para los juegos

Componentes	Nunca	Casi	A veces	Casi	Siempre	Total
-------------	-------	------	---------	------	---------	-------

	nunca		siempre			
Instrumentos	21%	4%	6%	56%	13%	100%
Equipos	10%	23%	25%	30%	12%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

En el análisis a la dimensión componentes, que se hallan en la Tabla. 8, dentro del indicador instrumentos, se identifica que el 56% de los alumnos casi siempre juega en línea con los compañeros de clase para resolver algún problema de la asignatura, siendo fácil compartir recursos virtuales con sus compañeros, siendo el juego una ayuda en su proceso de aprendizaje. Con relación al indicador equipos, el 30% de los alumnos coincide que el docente casi siempre integra en la práctica algún juego en línea, permitiéndoles reforzar el trabajo en equipo.

Tabla 9. Dimensión: Métodos de enseñanza - aprendizaje

ítem	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Métodos	0%	10%	10%	30%	50%	100%
Actividades de refuerzo	0%	13%	24%	26%	37%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Dentro del análisis a la variable proceso de enseñanza en la Tabla. 9, en la dimensión métodos, se identifica que el 50% de los alumnos percibe que la metodología de enseñanza que utiliza el docente para explicar los conceptos siempre es clara, ya que emplea ejemplos prácticos y reales. De modo que el 47% considera que el uso de ejercicios prácticos y estudios de caso ayuda mucho a comprender los estados financieros. Por su parte en el desarrollo de actividades de refuerzo el 37% de los estudiantes menciona que siempre el docente propicia retroalimentación del desempeño, además proporciona actividades que refuercen los temas vistos en clase y se muestra predispuesto a resolver dudas.

Tabla 10. Dimensión: Aplicación del contenido

Ítem	Escala	Porcentaje
Comprensión	Mala	7%
	Regular	30%
	Bueno	43%
	Excelente	20%
Resolución de problemas	En desacuerdo	17%
	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	20%
	De acuerdo	40%



Totalmente de acuerdo

23%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes.

Al evaluar la dimensión aplicación de contenido, se determinó que el 43% de los estudiantes alcanza un nivel bueno de comprensión de conceptos básicos para elaborar los estados financieros, seguido por el 30% que tiene un nivel regular. Es preciso señalar que el 40% de los alumnos está de acuerdo en que tiene la capacidad de aplicar los conceptos aprendidos para resolver problemas reales al elaborar los estados financieros, mientras que el 20% se encuentra indeciso.

En cuanto a la **entrevista** aplicada al docente instructor, esta permitió obtener información relevante sobre el nivel de comprensión de los estudiantes, las metodologías de enseñanza empleadas, el uso de TIC en el proceso educativo, el conocimiento sobre gamificación y las habilidades desarrolladas por los estudiantes.

En relación con la valoración del *nivel de comprensión* de los estudiantes, el docente destacó que los alumnos presentan dificultades recurrentes en la elaboración de estados financieros, especialmente al unificar los conceptos contables con su aplicación práctica. Asimismo, observó desmotivación y desinterés al abordar estos temas. Los estudiantes frecuentemente solicitan refuerzos en áreas como los conceptos contables fundamentales, las cuentas que intervienen en los estados financieros, el orden adecuado para su elaboración y el análisis financiero.

Respecto a las *metodologías de enseñanza*, el docente señaló que utiliza principalmente exposiciones magistrales basadas en una guía de contenidos. Complementa esta metodología con ejercicios prácticos, análisis de casos reales utilizando información de contribuyentes y, en ocasiones, exposiciones por parte de los estudiantes sobre temas conceptuales. Además, emplea recursos tecnológicos como presentaciones en PowerPoint y Canva. También recurre a foros de participación en el aula virtual, donde comparte material de lectura y videos para complementar el aprendizaje autónomo.

En cuanto a *la importancia de las TICs*, el docente destacó que estas herramientas son fundamentales, particularmente en entornos de instrucción virtual. Señaló que las plataformas como el aula virtual permiten poner a disposición del alumno varios recursos educativos, y herramientas como Zoom facilitan sesiones interactivas. Estas tecnologías se han integrado de manera habitual en sus clases para mejorar la dinámica de enseñanza.





Sobre el *conocimiento de la gamificación*, el docente mencionó que su experiencia con esta estrategia es básica. Entiende la gamificación como una combinación de elementos de juego y refuerzo académico, y la aplica ocasionalmente cuando percibe desinterés o falta de atención por parte de los estudiantes. Entre las actividades de gamificación que ha implementado destacan sopas de letras y cuestionarios. Además, ha utilizado herramientas como Kahoot y Canva para crear presentaciones interactivas.

Finalmente, en relación con las *habilidades y competencias desarrolladas* en los estudiantes, el docente indicó que, a través de la integración de teoría y práctica contable, los alumnos desarrollan habilidades esenciales como la resolución de problemas, la organización de información financiera, la toma de decisiones, y el pensamiento crítico y analítico. Estas competencias son fundamentales para su desempeño en el ámbito laboral contable.

Actividad 2. Diseño de la propuesta.

Como propuesta de investigación se diseñó una guía didáctica de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la contabilidad. Este documento fue elaborado con la finalidad de sintetizar y consolidar la información relevante sobre la gamificación, para que el docente conozca de esta metodología, identifique su importancia y las herramientas que puede emplear para adaptarla a la educación virtual. El documento consta con una serie de pasos detallados a profundidad y propuestas de evaluación que faciliten la implementación y adaptación de las actividades gamificadas a la clase de contabilidad.

Su diseño parte de conceptos fundamentales sobre la gamificación, que buscan mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través de actividades interactivas. Además, dentro de los juegos propuestos, cada uno de estos está estructurado para fortalecer el aprendizaje, desarrollo de capacidades a partir del refuerzo de conceptos, la adaptación de la teoría a la práctica, la resolución de problemas, creatividad, exploración de su entorno y pensamiento crítico. Siendo así el estudiante un actor activo de su aprendizaje, ya que a partir de su conocimiento busca superar cada reto propuesto para alcanzar una meta o recompensa de acuerdo a la dinámica del juego.

Por lo tanto, la propuesta tiene como objetivo general diseñar una guía didáctica para la adaptación de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la contabilidad en el contexto de capacitación particular. Que se pretende alcanzar mediante los siguientes



objetivos específicos, a) Identificar el concepto, importancia y herramientas virtuales de gamificación que un docente puede aplicar en la capacitación particular, b) Proponer actividades de gamificación virtual aptas para que el docente las adapte en el proceso de enseñanza y c) Describir el paso a paso del diseño y aplicación de las actividades de gamificación propuestas.



Figura 2. Modelación de la propuesta

Fuente: Elaboración propia.

Páginas preliminares: comprende la presentación de la guía, síntesis de la problemática y los objetivos del documento.

Contenido: enmarca los puntos que trata desde el concepto de la gamificación, importancia y la descripción de las herramientas de la gamificación virtual, es decir la parte conceptual del documento.

Actividades de gamificación: corresponden a la descripción de los juegos propuestos en distintas plataformas. Para ello cada actividad se presenta en una estructura como: descripción de la plataforma donde se diseñó, objetivo de la actividad, beneficios, metodología de diseño que es la secuencia de pasos a seguir para la edición y adaptación por parte del docente adjunto el enlace URL de la actividad. Dinámica del juego es la secuencia de pasos para aplicarla en clase. Mecánica del juego indica como se estructura la actividad desde metas, retos, puntuación, etc. Componentes del juego corresponden a los personajes y

elementos interactivos. Finalmente, la evaluación, donde propone la rúbrica de evaluación que el docente puede aplicar a la actividad. Entre las actividades propuestas están:

- ***Froggy jumps - Educa Play:*** La actividad fue diseñada para reforzar el conocimiento conceptual del estudiante sobre la estructura de los estados financieros, mediante la plataforma educa play, a través de preguntas de selección múltiple los estudiantes ganan puntos por cada respuesta correcta y avanza de nivel. Todo esto en un esquema de juego de rana saltarina.
- ***Ruleta de palabras - Educa Play:*** El objetivo es reforzar el conocimiento teórico de los estudiantes asociando términos contables con su definición. La actividad se diseñó en la plataforma educa play como un desafío de escribir la palabra correctamente acorde al concepto, permitiendo alcanzar puntos por respuestas.
- ***Verdadero o Falso – Kahoot:*** La actividad tiene por objetivo permitir el razonamiento del estudiante mediante la validación de afirmaciones sobre teoría contable. La cual se diseñó en Kahoot con preguntas de verdadero y falso en un esquema dinámico e interactivo, donde el estudiante gana puntos por las respuestas correctas.
- ***Quiz Interactivo Kahoot - ¿A qué Estado Financiero Pertenece?:*** El objetivo de la actividad es reforzar el conocimiento en cuanto a la clasificación de las cuentas contables y estructura de los estados financieros. Esta se diseñó en la plataforma de kahoot, que, en base a preguntas de selección múltiple en un esquema interactivo, permite que el estudiante gane puntos por las respuestas correctas.
- ***Escape room Genially – La granja contable:*** Esta actividad tiene el objetivo de reforzar el conocimiento conceptual del estudiante sobre los indicadores financieros. La cual se diseñó en la plataforma de Genially, siendo una secuencia de retos en base a un esquema de preguntas de selección múltiple que combinan conceptos, pistas visuales, acertijos y un entorno interactivo, donde el estudiante conforme responde correctamente cada pregunta avanza de nivel para terminar el desafío.

Actividad 3. Validación de la propuesta.

La validación de la propuesta tiene por objetivo garantizar la relevancia y viabilidad de la guía didáctica diseñada para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la

Contabilidad. Para ello el proceso de validación, se efectuó mediante un juicio de expertos, a partir de la revisión de tres expertos del área contable y docente, como son: una autoridad del Centro de Asesoría y Capacitación Empresarial y Profesional CASCEP., (Administrador), coordinador académico y un docente del curso de Asistencia de Contabilidad Informática. Como instrumento se diseñó una rúbrica de evaluación que evalúa la propuesta mediante 9 ítems que analizan las siguientes dimensiones: calidad, factibilidad y relevancia (Figura 3).

La validación se realizó mediante sesiones virtuales desarrolladas a través de la plataforma zoom, programadas de manera individual con cada uno de los expertos. Donde se analizó a profundidad el contenido de la guía, accediendo a cada una de las actividades gamificadas propuestas como demostración. Posteriormente, cada experto de forma autónoma pudo revisar nuevamente la guía didáctica y emitió su evaluación acorde a la rúbrica, además expresaron sus opiniones y observaciones.

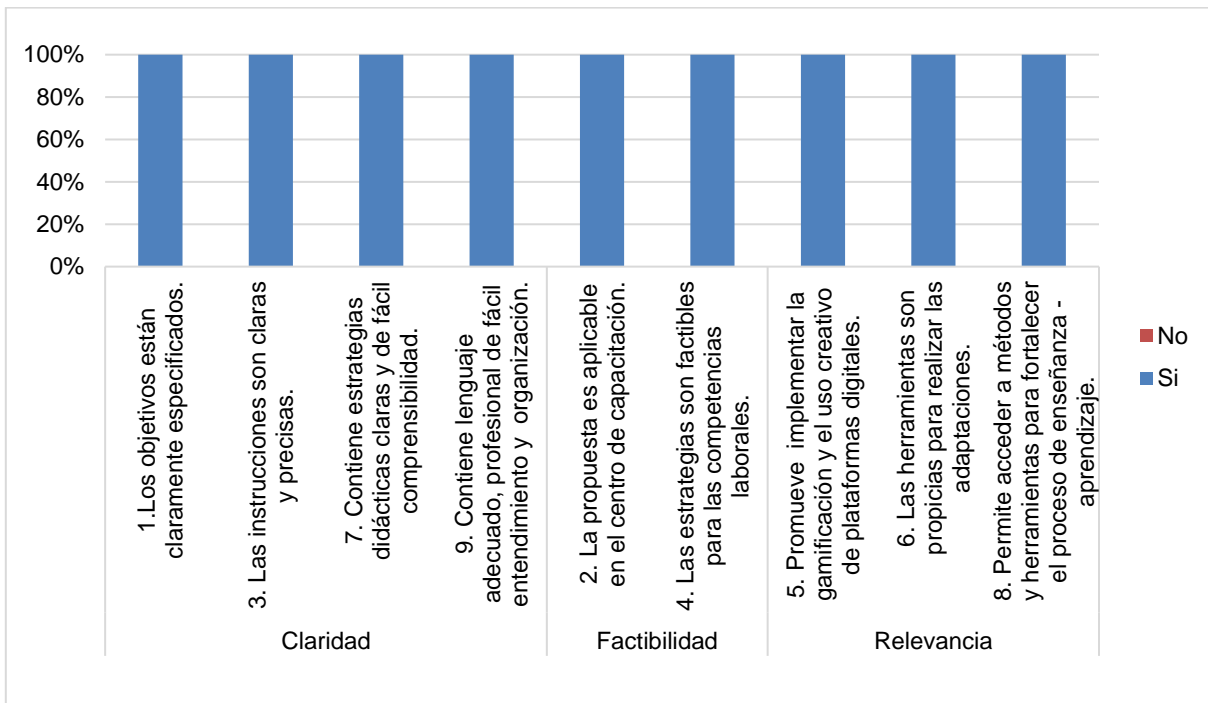


Figura 3. Validación de la propuesta

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de la validación de la propuesta por parte de los expertos fueron alentadores. En la dimensión de claridad se logró un consenso entre los expertos, demostrando que la guía cuenta con los objetivos, instrucciones, estrategia y lenguaje claro, preciso y de fácil

entendimiento para los docentes. Se destacó además la factibilidad para su implementación dentro del centro de capacitación CASCEP., ya que la propuesta es aplicable y cada actividad gamificada es factible, en su opinión resaltaron la importancia de haber usado plataformas digitales y diseños gratuitos, además la guía en la versión digital puede ser socializada todos los docentes.

Dentro de la dimensión de relevancia, se mantuvo el consenso entre los expertos, con ello se demuestra que la guía didáctica promueve la implementación de la gamificación y plataformas virtuales, además es una herramienta de fácil adaptación para el docente y fortalecerá el proceso de enseñanza aprendizaje de la contabilidad. Por lo tanto, se tuvo un resultado 100% positivo por parte de los 3 expertos. Entre sus opiniones se resaltó la importancia de la aplicación de la guía didáctica por parte de los docentes del área contable, ya que motivar y captar el interés el estudiante mejora el aprendizaje y refuerza su conocimiento, además desarrollan habilidades que los prepara para el entorno laboral, esto demuestra que Centro de Asesoría y Capacitación Empresarial y Profesional CASCEP., cuenta con una formación de calidad y con docentes comprometidos.

5. Discusión

A través de la investigación, se observa que dentro de las herramientas de enseñanza aplicadas en los estudiantes del curso de Asistente de Contabilidad Informática del Centro de Asesoría y Capacitación Empresarial y Profesional CASCEP., está la gamificación. Al indagar el comportamiento de los estudiantes hacia las actividades gamificadas, se determina que la dinámica de las actividades incrementa su motivación, además les permite evaluar sus conocimientos, incrementa su comunicación entre alumnos y docente, mejora su aprendizaje, refuerza el trabajo en equipo y refuerza el uso de herramientas tecnológicas. Estos hallazgos, coinciden con Chaves y Ordóñez (2022), quienes sostienen que el uso de metodologías activas como la gamificación dentro de la educación contable, tiene un impacto positivo en los estudiantes, ya que muestran un alto nivel de compromiso por aprender, lo que dinamiza la retención de conocimiento para un aprendizaje significativo .

Zambrano y Luque (2020) consideran que dentro de la gamificación la mecánica que se emplea construye las experiencias del alumno y hacen que este se involucre en la actividad ya sea para alcanzar puntos, recompensas, etc. En esta línea de investigación los resultados



encontrados reflejan que dentro de mecánica de las actividades gamificadas que aplica el docente, predominan los retos a base de puntuaciones, acompañados de retroalimentación, haciendo que los estudiantes se motiven y entusiasmen ya que tratan de lograr las recompensas, y sobresalir en la actividad.

Esta percepción en los alumnos ocurre debido a que los juegos se desarrollan en un ambiente virtual lo que facilita el intercambio de criterios con los compañeros para resolver los problemas planteados, que refuerza el trabajo colaborativo. Lo cual coincide con la noción de Sánchez y Pérez (2017), demostrando que la participación activa del estudiante a partir del trabajo en equipo y propuesta por el humanismo, fomenta la comunicación, cooperación y pensamiento crítico que son habilidades sociales, fundamentales para un desarrollo integral.

Así mismo el constructivismo de Vygotsky y Piaget respalda la idea de que el aprendizaje debe ser un proceso interactivo y significativo, donde el estudiante construya su conocimiento a través de la experimentación y el trabajo colaborativo (Suárez et al., 2020). En este estudio, se refleja que, en la educación contable, esta metodología permite que el estudiante se muestra entusiasmado por aprender, busca alternativas para resolver problemas, se muestra abierto al trabajo en equipo e intercambio de conocimiento, todo esto desde un entorno virtual que demanda en el alumno el dominio de la tecnología.

Por su parte Chi (2024) hace énfasis del rol docente, como guía para desarrollar y adaptar metodologías activas en la enseñanza, de modo que se cree un entorno creativo propicio para que el alumno explore, descubra y moldee sus habilidades. Dentro del estudio, se identifica que el docente instructor del curso de Auxiliar Contable Informático, aplica la gamificación y la adaptado al entorno de aprendizaje virtual, sin embargo, este se ha enfrentado a varias limitantes, como un conocimiento básico de la gamificación y aplicación limitada. Lo que concuerda con Villacorta (2022) quien señala que la aplicación de la gamificación está limitada por la logística, disponibilidad de recursos, competencias docentes y adaptación física. Esto refleja la necesidad de capacitación al personal docente sobre el uso de herramientas activas de enseñanza, inversión en recursos que propicien un ambiente de aprendizaje didáctico.

En cuanto a las herramientas para la aplicación de la gamificación, Freire y Villegas (2022) muestran la efectividad de emplear plataformas como Kahoot y Genially para captar la





atención y favorecer la interacción de los alumnos. Esto se refleja en los resultados encontrados ya que los alumnos se muestran predispuestos al uso de herramientas tecnológicas, al igual que el docente ha logrado incluir algunas de estas herramientas como Canva, Zoom, entornos virtuales de aprendizaje, dentro de su metodología de enseñanza. No obstante, aún existe un largo camino que recorrer para alcanzar los resultados esperados y aprovechar al máximo los beneficios de la gamificación. Como señala Carmen (2023) la gamificación exige un cambio de la mentalidad y mayor compromiso docente para su correcta implementación. De modo que la investigación y aplicación de la gamificación en enseñanza no solo de los estados financieros sino de toda el área contable, requiere mayor investigación, diseño de modelos de aplicación, estudios observacionales a la población, e divulgación de los resultados a la comunidad educativa.

6. Conclusiones

La gamificación es una herramienta que el docente aplica, la cual combina un proceso de resolución de retos, en una dinámica de juego, que busca motivar e involucrar al estudiante en su aprendizaje. Este recurso se fundamenta en distintas bases pedagógicas, entre ellas Jean Piaget donde es el juego una forma para desarrollar la creatividad, curiosidad y la autonomía del aprendizaje. También se sujeta al constructivismo dado que la puesta en práctica del conocimiento en diferentes escenarios los ayuda a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, comunicación y trabajo colaborativo, lo que lleva hacia el pragmatismo donde prima el principio del saber hacer. Es preciso señalar al humanismo ya que las vivencias dentro del juego los llevan a desarrollar habilidades sociales lo que influye en el desarrollo personal del alumno quien a través de las experiencias y la reflexión lo invitan a cultivar valores y principios.

La enseñanza y el aprendizaje en la capacitación particular del área de Contabilidad, se enfrenta a varios retos. Por parte de los docentes instructores existen limitaciones como la desactualización de conocimiento sobre herramientas didácticas, que los lleva aplicar una enseñanza tradicional, basada en exposiciones magistrales, uso limitado de los recursos tecnológicos. Que ha sido uno de los factores para que los estudiantes no se encuentren motivados o plenamente interesados en su aprendizaje, llevando a presentar dificultades en el dominio de conceptos contables y elaboración de estados financieros. Estos hallazgos





demuestran la necesidad de promover dentro de los capacitadores una formación pedagógica, que les permita fortalecer sus métodos de enseñanza con herramientas lúdicas, que sean capaces de adaptarse a las necesidades de los estudiantes, además sean factibles de aplicarlas en la educación virtual. Por lo tanto, estos hallazgos orientan y motivan a futuras investigaciones abordar y diseñar herramientas didácticas tecnológicas que se apliquen a la formación profesional.

Adaptar la gamificación al proceso de enseñanza y aprendizaje de la contabilidad en la capacitación particular ha demostrado resultados alentadores. Para los estudiantes al incluir juegos didácticos dentro de las clases les permite reforzar sus conocimientos en un ambiente dinámico, lo que mejora su interés y motivación por aprender. En el caso de los docentes al analizar la propuesta de una guía didáctica para adaptar la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la contabilidad, se ha demostrado la claridad, relevancia y factibilidad que tienen estas actividades para fortalecer el proceso de enseñanza, ya que les permite desarrollar en los estudiantes habilidades para adaptarse al entorno laboral, son además un mecanismo factible para poner en práctica los conocimientos, resolver problemas en distintos escenarios, fomentar el pensamiento crítico y reflexivo, esto a la vez refuerza el conocimiento y preparación del personal docente lo que garantiza que la institución brinde una educación de calidad.

Conflicto de Intereses

Los autores declaran que este estudio no presenta conflictos de intereses y que por tanto, se ha seguido de forma ética los procesos adaptados por esta revista, afirmando que este trabajo no ha sido publicado en otra revista de forma parcial o total.

Referencias Bibliográficas

- Alonso, L., Cruz, M., y Olaya, J. (2020). Dimensiones del proceso de enseñanza – aprendizaje para la formación profesional. *Revista Luz Editorial Conciencia ediciones*, 19(2). <https://www.redalyc.org/journal/5891/589164533003/589164533003.pdf>
- Alvarado, E., y Tolentino, H. (2021). Enseñanza y aprendizaje en la educación remota en la Educación Básica mediante plataformas virtuales. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(4-1), 155-165. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.4-1.679>
- Baeza, V. (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>

Campuzano, P. (2023). Técnicas de aprendizaje cooperativo para optimizar el refuerzo pedagógico postpandemia, en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Babahoyo. 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3745-3768. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4690

Carmen, B. (2023). *Influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de una institución educativa superior de Sullana, 2023* [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/119899/Carmen_SBK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chaves, H., y Ordóñez, Y. (2022). Juegos y mecánicas de juegos en la educación contable: Gamificación. Una revisión de la literatura. *Apuntes Contables*, 31(31). <https://doi.org/10.18601/16577175.n31.10>

Chi Dzul, G. (2024). La importancia de la psicología educativa en la formación de la primera infancia. *Revista Inspiración Educativa México*, 6(16), 56-60. https://www.revistainspiracioneducativa.com/RIE_MX_16_NUMERO.pdf#page=16

Constitución de la República del Ecuador (2008). https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Coronel, C. (2023). *Gamificación como estrategia metodológica activa para el refuerzo académico del factor común en los estudiantes de tercero de bachillerato en contabilidad*. [Universidad Nacional de Educación]. <https://acortar.link/q1wfhm>

Fernández, M., Sánchez, A., y Heras, D. (2020). Las actividades de enseñanza-aprendizaje en el Espacio Europeo de Educación Superior: Las actividades prácticas con herramientas web 2.0. *Academia y Virtualidad*, 13(1), 61-79. <https://doi.org/10.18359/ravi.4260>

Franco, Á. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 8(8). <https://doi.org/10.23857/pc.v8i8>

Freire, J., y Villegas, Z. (2022). *Estrategias didácticas tecnológicas de gamificación para la enseñanza y su aplicación en el aprendizaje del bachillerato general unificado* [Universidad de Otavalo]. <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstream/52000/607/1/PP-EDU-2022-018.pdf>





- García, F., Cara, J., Martínez, J., y Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16-24.
- Godoy, M. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacios*, 40(15). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n15/a19v40n15p25.pdf>
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural (2021). https://gobiernoabierto.quito.gob.ec/Archivos/Transparencia/2021/04abril/A2/ANEXOS/PROCU_LOEI.pdf
- López, M. (2019). La importancia de la gamificación. *Insigne Visual - Revista del Colegio de Diseño Gráfico - BUAP*, 4(24), Article 24. <http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/view/1442>
- Mellado, R. (1958). El pragmatismo y su influencia en la educación. *Revistas Académicas de la Universidad de Puerto Rico*, 7-16. <https://revistas.upr.edu/index.php/educacion/article/download/18724/16077>
- Merino, A., Idrovo, M., Recalde, E., Sánchez, O., y Burneo, L. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), Article 2. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Nieto, W., y Cuchiparte, J. (2022). Análisis e interpretación de los Estados Financieros y su incidencia en la toma de decisiones para una Pyme de servicios durante los períodos 2020 y 2021. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 1062-1085. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Osorio, L., Vidanovic, A., y Finol, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas Revista Científica*, 23(23), 1-11. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Padilla, J., Rojas, L., Valderrama, C., Ruíz, J., y Ruiz, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>
- Parrales, M., Fienco, J., Fienco, M., y Fienco, J. (2023). Gamificación en el Proceso





Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 4-14.
<https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>

Patiño, H. (2012). Educación humanista en la universidad. Un análisis a partir de las prácticas docentes efectivas. *Perfiles educativos*, 34(136), 23-41.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0185-26982012000200003&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Pinilla, M. (2021). *Propuesta pedagógica basada en las metodologías activas para la enseñanza del presupuesto público en el programa de Contaduría Pública la de Corporación Universitaria Minuto de Dios—Sede Lérica Tolima*. [Universidad Cooperativa de Colombia].
<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/b653ba9d-3f8e-4d9e-95a3-2844e9da7699/content>

Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023).
<https://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2023/04/REGLAMENTO-GENERAL-A-LA-LEY-ORGA%CC%81NICA-DE-EDUCACIO%CC%81N-INTERCULTURA.pdf>

Saharrea, J., Campeotto, F., y Viale, C. (2022). El giro pragmatista: Introducción a “Las implicancias del pragmatismo para la educación”. *Tópicos*, 43, 47-49.
<https://doi.org/10.14409/topicos.v0i43.11898>

Sánchez, V., y Pérez, M. (2017). La formación humanista: Un encargo para la educación. *Revista Universidad y Sociedad*, 9(3), 265-269.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202017000300041&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Suárez, X., Castro, N., y Muñoz, C. (2020). Uso de juego de roles con grabación de video para el desarrollo de la competencia de entrevistar en estudiantes de psicología. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 20-37. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.2>

UNIR. (2024). *¿Cómo analizar el estado financiero de una empresa?* [Institucional]. Universidad Virtual. UNIR Colombia - Maestrías y Grados virtuales.
<https://colombia.unir.net/actualidad-unir/estado-financiero-empresa/>

Villacorta, M. (2022). Gamificación en contabilidad. Experiencia desde el punto de vista del docente y del alumnado. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 67-102.
<https://doi.org/10.51302/tce.2022.652>

Zambrano, A., y Luque, K. (2020). La Gamificación: Herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado Gamification: Innovative tools to promote self-





regulated learning. *Revista Científica Dominios de la Ciencia*, 6(3), 349-369.
<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

Zapata, W., Merino, F., Moreno, E., Moposita, A., y Escobar, V. (2024). Metodologías Activas para Impulsar el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. Otros Horizontes, Otros Desafíos. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 2433-2456.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11454

