

Gamification to Improve the Teaching–Learning Process of Journal Entries in General Accounting

La gamificación para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de los libros diarios en la contabilidad general

Autores:

Valencia-Laaz, Isabel Cristina
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Pedagogía, con mención Formación Técnica Profesional
Durán – Guayas – Ecuador
 icvalencial@ube.edu.ec

 <https://orcid.org/0009-0006-6796-4607>

Inuca-Pijal, Danny Paul
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Pedagogía, con mención Formación Técnica Profesional
Durán – Guayas – Ecuador
 dpinucap@ube.edu.ec

 <https://orcid.org/0009-0005-4629-5531>

Marzo-Villalón, Yurelquis
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente Tutor
Durán – Guayas – Ecuador
 ymarzov@ube.edu.ec

 <https://orcid.org/0009-0005-3762-8197>

Abad-Peña, Graciela
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente de Planta
Durán – Guayas – Ecuador
 gabadp@ube.edu.ec

 <https://orcid.org/0000-0002-3684-7233>

Fechas de recepción: 01-OCT-2025 aceptación: 22-OCT-2025 publicación: 30-DIC-2025

 <https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>
<http://mqrinvestigar.com/>

Resumen

El objetivo de esta investigación fue implementar la gamificación como estrategia didáctica para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje de los libros diarios en la contabilidad general. La investigación se enmarcó en un paradigma positivista mixta, con un diseño de carácter no experimental, para la caracterización de las variables de estudio se efectuó una investigación de campo. La muestra poblacional estuvo integrada por 14 estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios especialidad contabilidad, dado que el número de unidades resulta accesible y considerada finita no es necesario aplicar las técnicas de muestreo. La metodología constó de tres fases, primero se llevó a cabo el diagnóstico del proceso enseñanza – aprendizaje de los libros diarios en la contabilidad general; la segunda fase se efectuó la implementación de la gamificación como estrategia didáctica y la tercera fase se basó en la evaluación de los resultados de la implementación de la gamificación. Los principales resultados evidenciaron que la gamificación logró transformar la experiencia de aprendizaje dinamizando el proceso educativo en los libros diarios, además que, al incorporar elementos de juego en el proceso educativo, los estudiantes pudieron interactuar con la parte teórica de manera activa y contextualizada en situaciones prácticas y reales. Se concluye así que las actividades gamificadas generaron un aprendizaje más vivencial, práctico y significativo con el apoyo de las Tics; siendo necesario extender el uso de la gamificación como una herramienta transversal en los procesos formativos ya que fomenta una educación contables más contextualizada, eficaz y centrada en el estudiante.

Palabras clave: gamificación; proceso enseñanza – aprendizaje; libros diarios

Abstract

The objective of this research was to implement gamification as a teaching strategy to improve the teaching-learning process of general accounting journals. The research was framed within a mixed positivist paradigm, with a non-experimental design. Field research was conducted to characterize the study variables. The population sample consisted of 14 first-year technical high school students specializing in accounting services. Given the accessible and finite number of units, sampling techniques are not necessary. The methodology consisted of three phases: first, a diagnosis of the teaching-learning process of general accounting journals was carried out; the second phase involved the implementation of gamification as a teaching strategy; and the third phase focused on the evaluation of the results of the gamification implementation. The main results showed that gamification successfully transformed the learning experience by streamlining the educational process in the journals. Furthermore, by incorporating game elements into the educational process, students were able to actively and contextually interact with the theoretical content in practical, real-life situations. It is concluded that the gamified activities generated more experiential, practical, and meaningful learning with the support of ICTs. It is necessary to expand the use of gamification as a cross-curricular tool in training processes, as it fosters more contextualized, effective, and student-centered accounting education.

Keywords: gamification; teaching-learning process; daily books

Introducción

En el ámbito educativo global, durante los últimos años se ha venido dando una transformación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, impulsado principalmente por la incorporación de metodologías activas que priorizan la motivación, la autonomía y el aprendizaje significativo. En este contexto, la gamificación ha cobrado especial relevancia como estrategia pedagógica innovadora, especialmente en disciplinas que requieren altos niveles de abstracción y aplicación práctica como la contabilidad. Diversas investigaciones recientes destacan que la inclusión de dinámicas lúdicas en la enseñanza fomenta una mayor implicación del estudiante, mejora la retención del conocimiento y fortalece habilidades transversales como la resolución de problemas y el trabajo colaborativo (Martínez et al., 2024; Toledo et al., 2023). Como consecuencia, esta metodología representa una alternativa eficaz para contrarrestar las limitaciones del enfoque tradicional, que aún persiste en muchas aulas y que ha demostrado ser insuficiente para abordar los desafíos del entorno profesional actual.

En América Latina, los sistemas educativos han experimentado importantes esfuerzos de actualización curricular con el objetivo de fortalecer la calidad formativa en niveles medios y técnicos. No obstante, persiste una brecha metodológica en el abordaje de asignaturas técnico-profesionales como la contabilidad, donde las estrategias pedagógicas aún no logran vincular de forma efectiva la teoría con la práctica. De acuerdo con Villacorta (2022), a pesar del creciente interés por las metodologías activas en el ámbito educativo, la literatura científica sobre la aplicación de la gamificación en áreas como la contabilidad, la economía y los negocios sigue siendo limitada, puesto que la mayoría de estudios disponibles se concentran en contextos educativos generales o en disciplinas más vinculadas a las ciencias sociales y la tecnología, dejando un vacío en el análisis específico de su impacto en la formación de competencias contables y financieras.

En Ecuador, específicamente en el Bachillerato Técnico en Servicios con especialidad en Contabilidad, el enfoque por competencias promueve una formación orientada a la inserción laboral temprana, destacando la importancia de procesos de aprendizaje que combinen el uso de tecnologías, el razonamiento lógico y el manejo ético de la información financiera. Sin embargo, el desarrollo de estas competencias se ve limitado por la prevalencia de metodologías tradicionales, poco interactivas, que desincentivan la participación activa del estudiante, esto según los estudios de Molina et al., (2022).

A pesar de que el currículo nacional incorpora el uso de recursos digitales y promueve el aprendizaje activo, la implementación efectiva de estas estrategias en el aula enfrenta desafíos relacionados con la preparación pedagógica del docente, la disponibilidad de recursos y la resistencia al cambio metodológico. En este escenario, la gamificación emerge como una oportunidad para redirigir el proceso educativo hacia un modelo más participativo, dinámico y contextualizado. Jiménez et al., (2020) y González et al., (2023) sostienen que su aplicación en la enseñanza contable permite simular contextos reales, promover la toma de decisiones informadas y generar una experiencia de aprendizaje más significativa, lo cual resulta fundamental para una disciplina que exige precisión, análisis crítico y comprensión de fenómenos complejos.

La Unidad Educativa Particular Mercedes, ubicada en la región costera de Manabí, constituye un escenario representativo de la realidad educativa ecuatoriana, donde se evidencia el esfuerzo por mejorar la calidad del aprendizaje técnico a través de propuestas didácticas innovadoras. Según Ávila Martínez y Meza Hormaza (2024) los estudiantes de esta institución enfrentan retos particulares asociados al bajo nivel de motivación estudiantil, y en el caso de los estudiantes del área de contabilidad se agrega dificultad en la comprensión de conceptos clave como los libros diarios y la limitada aplicación de herramientas metodológicas que vinculen los contenidos con situaciones del entorno socioeconómico.

La persistencia de bajos niveles de motivación y comprensión en el aprendizaje de los libros diarios contables evidencia una brecha metodológica que afecta el rendimiento académico de los estudiantes del Bachillerato Técnico. Esta problemática plantea la necesidad de repensar las estrategias didácticas empleadas en la enseñanza contable, con énfasis en enfoques que promuevan la participación activa, el pensamiento crítico y la apropiación significativa de los contenidos. En este sentido, se plantea la siguiente interrogante científica: ¿Cómo incide la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de los libros diarios en la contabilidad general, en los estudiantes de la Unidad Educativa Particular Mercedes?

Frente a esta situación, la presente investigación se desarrolló con el objetivo de implementar la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los libros diarios contables en los estudiantes del Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Particular Mercedes. La intervención se fundamentó en el uso de dinámicas lúdicas y simulaciones de escenarios reales con el fin de generar mayor motivación, participación y comprensión de los contenidos por parte del estudiantado. Esta iniciativa buscó mejorar el rendimiento académico en la asignatura y transformar el rol del docente hacia una práctica más activa, reflexiva y centrada en el estudiante, en concordancia con las demandas actuales del Bachillerato Técnico y los principios del sistema educativo ecuatoriano.

Importancia de la educación contable en la formación técnica

Dentro de las estructuras organizacionales de la sociedad la disciplina contable desempeña un papel importante en la formación de profesionales con las capacidades y competencias suficientes ante las exigencias del contexto actual laboral (Chaves y Ordóñez, 2022). Según Carbo et al. (2025), el Bachillerato Técnico representa una etapa trascendental en la preparación de profesionales, siendo necesario la búsqueda de estrategias pedagógicas efectivas que fomentan un aprendizaje significativo dado que la educación contable se debe fundamentar en una praxis pedagógica integral, aplicada, didáctica y creativa.

Según Angamarca (2021), el Bachillerato Técnico se centra en la integración de jóvenes en el campo laboral mediante una formación educativa sustentada en nuevas tecnologías, por lo que potencializar el aprendizaje de la contabilidad debe ser prioritaria dentro del sistema educativo; siendo una disciplina trascendental dentro del ámbito económico – financiero que requiere de una comprensión teórica y de habilidades prácticas para una aplicación efectiva. Lo que significa que, en las instituciones educativas a pesar de contar con docentes altamente capacitados, existe un bajo uso de estrategias metodológicas creando obstáculos lo que incide en el proceso enseñanza – aprendizaje de la disciplina contable.

En este contexto, el libro diario constituye uno de los principales documentos contables utilizados en el registro cronológico de las operaciones económicas de una entidad. En palabras de Jáuregui Campos et al. (2022), su correcta elaboración implica la comprensión de principios fundamentales como la partida doble, el uso adecuado del debe y haber, y la identificación precisa de las cuentas afectadas en cada transacción. Dentro del proceso formativo en contabilidad, dominar el uso del libro diario representa una competencia clave, pues es la base para construir otros estados financieros y garantizar la transparencia del ciclo contable. Por ello, su enseñanza demanda un enfoque sistemático, en el que el estudiante memorice las estructuras formales, pero, sobre todo, que desarrolle la capacidad de interpretar hechos económicos y reflejarlos fielmente en los asientos contables correspondientes.

Limitaciones metodológicas en la enseñanza contable

Los modelos pedagógicos aplicados en la formación contable presentan limitaciones metodológicas en la enseñanza contable, ya que no son innovadores, como enfatiza García (2014) que el discurso pedagógico inoperante obedece a una pedagogía tradicional que se centran en la difusión de información verbal directa por parte del docente y por ende una baja interacción con el estudiante. Dicha problemática se puede atribuir al hecho de que los docentes de contabilidad reciben una formación en su campo profesional pero no cuenta con una formación en pedagogía lo que conlleva a limitaciones en la aplicación de herramientas didácticas que favorezcan a la calidad educativa.

Castellanos (2022), señala que existen distintos efectos negativos en los estudiantes cuando prevalece la desmotivación en el proceso educativo, una de ellas la monotonía haciendo que las clases sean repetitivas y aburridas. Adicional a ello, la complejidad de los conceptos contables representa una limitación dentro del proceso enseñanza – aprendizaje, como expresa Charres (2020), que la complejidad forma parte de los problemas cotidianos y que la contabilidad los obliga a recurrir a la lógica originando frustración y ansiedad en los estudiantes que tienden a tener un aprendizaje mecánico.

En el Ecuador, el Bachillerato Técnico en Servicios especialidad Contabilidad se enfoca en la formación de competencias laborales con la finalidad de que los estudiantes se inserten con facilidad al campo laboral (Molina et al., 2022). Así como lo indica la Subsecretaría de Fundamento Educativos (2017), que la finalidad del Bachillerato Técnico es ejecutar procesos contables en las distintas actividades económicas en conformidad con leyes, normas, lineamientos, políticas y principios contables, empleando recursos tecnológicos que ayuden al cumplimiento de obligaciones tributarias con eficiencia y eficacia.

Para la promoción del aprendizaje bajo el enfoque del Bachillerato Técnico, la gamificación como estrategia pedagógica es destacada por Bejarano et al. (2018), quienes señalan que, a través del manejo de los elementos de juego, la gamificación es una metodología en la cual busca que el educando disponga de un espacio dinámico apropiado para aprender, interpretar y motivarse. Desde una perspectiva pedagógica la gamificación pretende encontrar un ambiente en la que se puedan mejorar considerablemente la representación del conocimiento, habilidades prácticas y resolución de problemas; es decir, que el estudiante encuentre la motivación para aprender siendo parte activa en el proceso de enseñanza – aprendizaje

llegando de una manera más efectiva la fijación de los contenidos contables vistos (González et al., 2020).

Martínez et al. (2024), afirma que la gamificación fomenta a la acción, la promoción del aprendizaje y la resolución de problemas, por lo que el docente aplica actividades gamificadas con diversos recursos y herramientas, personalizando los contenidos a fin a las necesidades de cada estudiante lo que genera motivación en ellos así mismo favorece en la atención y recepción de conocimientos. En el contexto contable representa una oportunidad para el fortalecimiento de competencias prácticas, resolución de problemas y valores éticos puesto que el estudiante es partícipe de su propio proceso de aprendizaje (Jiménez et al., 2020).

La gamificación según Toledo et al. (2023), promueve distintas maneras de aprendizaje como el autónomo y el a distancia, en la cual el educando desarrolla habilidades investigativas; además, el rol del docente es importante ya que quien estimula el trabajo, exige el cumplimiento de las actividades, atiende y aclara las dudas, controla y evalúa el rendimiento del educando. Toda estrategia de aprendizaje se fundamenta en diversas actividades que el educando efectúa para consolidar sus conocimientos así mismo son empleadas por el docente para valorar los conocimientos alcanzados que inducen al aprendizaje significativo (Díaz et al., 2021).

De modo que la introducción de la gamificación en la praxis docente incide como un factor diferenciador que promueve resultados en escenarios futuros, puesto que su aplicación fomenta significativamente la motivación en el aprendizaje, estimulando la participación activa de los educandos creando confianza y propiciando ambientes de aprendizajes significativos (Gamboa et al., 2020).

Es importante recalcar que la gamificación se fundamenta en principios motivacionales, pedagógicos y tecnológicos que buscan transformar el proceso educativo tradicional en una experiencia activa, significativa y centrada en el estudiante (Prieto-Andreu et al., 2022). Esta estrategia innovadora implica el diseño intencionado de dinámicas, retos, recompensas y narrativas que favorecen la inmersión del estudiante en el contenido, por lo que, en el ámbito contable, su aplicación permite representar situaciones financieras simuladas donde los estudiantes asumen roles, toman decisiones y experimentan consecuencias, facilitando así la interiorización de procedimientos y conceptos. De acuerdo con Zepeda Hurtado et al. (2022) al fomentar la autonomía, la cooperación y el pensamiento crítico, la gamificación actúa como un catalizador en el desarrollo de competencias técnicas y blandas, alineándose con los objetivos del Bachillerato Técnico en contextos educativos.

Por ello, la integración de tecnologías de vanguardia en la enseñanza mediante la gamificación se vincula con la utilidad de las TICS en la aplicación de estrategias pedagógicas lo que mejora la praxis docente y así mismo se brinda al educando nuevos recursos que enriquecen el proceso enseñanza – aprendizaje (Montoya et al., 2019). Villacorta (2022), afirma que el sistema educativo ecuatoriano actual se fundamenta en un aprendizaje activo por parte del educando centrándose en el desarrollo de competencias y donde la gamificación puede ayudar a mejorar el proceso.

La gamificación en el contexto contable

La didáctica aplicada a la contabilidad exige un enfoque metodológico que combine la claridad conceptual con la práctica sistemática, dada la naturaleza técnica y normativa de la disciplina. Citando a Tito Asto (2021), a diferencia de otras áreas del conocimiento, la enseñanza contable requiere, a más de la transmisión de contenidos teóricos, el desarrollo de habilidades operativas y criterios de análisis frente a situaciones económicas reales. En este sentido, Cuarán-Casa et al. (2022) agregan que una didáctica efectiva debe estructurarse a partir de procesos secuenciales que permitan al estudiante entender la lógica de los registros contables, su función organizativa y su relevancia en la toma de decisiones. Por lo tanto, se hace indispensable la incorporación de recursos didácticos que trasciendan el formato expositivo y permitan simular experiencias contables auténticas, contribuyendo así al desarrollo de competencias profesionales desde el nivel educativo medio.

Según González et al. (2023), resalta que la aplicación de la gamificación debe tener un propósito claro en el contexto educativo, puesto que la integración de elementos de juego debe estar conforme con los objetivos de aprendizaje y no emplearla como una distracción casual. En el contexto contable, la técnica de gamificación que lleva los educandos a vivir una experiencia más próxima a la realidad es el juego de rol, la cual consiste en la simulación de hechos económicos y contables en función a la realidad para que los educandos asuman el rol de distintos actores como auditor, gerente, contador, etc., y puedan identificar elementos de los hechos que se presenten y efectúen el debido proceso contable, enmarcado al desarrollo de un aprendizaje cooperativo, siendo atractivo y divertido para los educandos (Ramón et al., 2020).

Tal y como exponen González et al. (2023), la gamificación contribuye significativamente en la educación, no solo por tener aspectos que afianzan la pedagogía, sino por el propio contexto de los educandos que responden a nuevas estructuras sociales, culturales y ambientales; es por ello que las actividades gamificadas es un aspecto de relevancia para alcanzar la motivación y el interés del educando (Toledo et al., 2023). Por esta razón, el objetivo de esta investigación fue implementar la gamificación como estrategia didáctica para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje de los libros diarios en la contabilidad general.

Material y métodos

Enfoque metodológico y diseño

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto con predominio cuantitativo, en el marco de una perspectiva post-positivista orientada a la medición y a la contrastación empírica de la experiencia de aula. Cabe recalcar que el término positivista hace referencia en la conversión de la realidad empírica en verdadero y en el único objeto del conocimiento (Palella y Martins, 2012). El componente cuantitativo permitió describir patrones de respuesta en escalas tipo Likert y estimar la consistencia interna de los instrumentos, mientras que el componente cualitativo, basado en observaciones de proceso y notas de campo, aportó evidencia sobre la implementación de la estrategia gamificada.

Metodológicamente se empleó un diseño preexperimental de un solo grupo con mediciones antes y después (pretest–intervención–postest). El pretest caracterizó el contexto pedagógico previo considerando los recursos y las prácticas de los docentes, la intervención consistió en cuatro semanas de actividades gamificadas, y el postest recogió la percepción estudiantil

sobre comprensión, utilidad y motivación tras la experiencia. Dado que el pretest y el postest no miden constructos idénticos, no se realizó un análisis inferencial de contraste entre fases.

Nivel y tipo de estudio

El alcance del estudio es descriptivo y aplicado; se describe el estado inicial, luego se documenta la implementación y reporta la valoración estudiantil de la estrategia basada en la gamificación para mejorar el proceso enseñanza–aprendizaje de los libros diarios en la contabilidad general. El diseño es no experimental y con un corte transversal por medición.

Contexto, unidad de análisis, población y muestra

El estudio se realizó en la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024–2025. La unidad de análisis fueron los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad. La población de estudio estuvo conformada por 14 estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios, especialidad contabilidad. Debido al carácter reducido y accesible del grupo, se trabajó con la totalidad de los estudiantes, por lo que se trató de un censo poblacional y no fue necesario aplicar técnicas de muestreo. Sin embargo, si se considerando criterios de inclusión como la matrícula activa en el curso y la participación en la intervención, y como criterios de exclusión se establecieron la inasistencia sostenida durante las sesiones de gamificación y la entrega incompleta de cuestionarios.

Intervención didáctica (implementación)

La fase de implementación tuvo una duración de cuatro semanas e integró actividades gamificadas alineadas al tema “Registros Contables” y, específicamente, al subtema “Libro Diario”. Las tareas incorporaron esquemas y partes del libro diario, personificación de cuentas y partida doble, con puntos, niveles y retroalimentación inmediata para reforzar la participación y el logro. La dosificación planificada se mantuvo estable a lo largo de las sesiones; la adherencia del grupo fue alta y se registró un incremento paulatino en la participación activa, según las observaciones de aula y los registros de desempeño del componente cualitativo.

Técnicas e instrumentos de recolección

Se aplicaron dos cuestionarios tipo Likert con cinco opciones de respuesta que fueron: totalmente en desacuerdo, de acuerdo, neutro, de acuerdo y totalmente de acuerdo. Cada cuestionario contó con seis ítems. En particular, el cuestionario diagnóstico (pretest) incluyó preguntas relacionadas con las prácticas y condiciones iniciales considerando recursos, experticia digital y uso de gamificación. Por otra parte, con el cuestionario de percepción (postest) se realizó una valoración de la gamificación respecto de comprensión, dinamismo y motivación, usabilidad de herramientas y transferencia a ejercicios.

Para ambos cuestionarios se consideró una validez de contenido asegurando su diseño mediante la alineación de los ítems con el objetivo del estudio y los indicadores curriculares del área contable, cuidando claridad, pertinencia y coherencia semántica. También se estimó la confiabilidad interna con alfa de Cronbach donde el pretest obtuvo un $\alpha = 0,821$, lo que indica consistencia interna alta y adecuada para fines descriptivos, mientras que el postest

alcanzó un $\alpha = 0,938$, interpretado como excelente consistencia interna. Estos valores respaldan la estabilidad de las puntuaciones y la precisión de las interpretaciones derivadas de los cuestionarios en el contexto estudiado.

Adicionalmente, se utilizaron notas de campo y observaciones breves estructuradas para documentar indicadores de proceso (participación, adherencia, incidencias técnicas), con el fin de triangular hallazgos y describir la implementación.

Procedimiento

El estudio se llevó a cabo en tres fases. La fase diagnóstica (pretest) consideró la aplicación del cuestionario inicial a los 14 estudiantes en horario regular de clase. La fase de intervención se caracterizó por la ejecución de la estrategia gamificada durante cuatro semanas, con registro de participación y observaciones de proceso. Finalmente, la fase de evaluación (postest) consistió en la aplicación del cuestionario de percepción inmediatamente después de la intervención.

Análisis de datos

Las respuestas obtenidas en los cuestionarios se tabularon y codificaron en una matriz de datos construida en SPSS versión 26. Cada ítem de la escala Likert se codificó en un rango de 1 a 5 (1 = totalmente en desacuerdo, 5 = totalmente de acuerdo), lo que permitió transformar la información cualitativa ordinal en datos cuantificables. Tras ello, se verificó la consistencia interna de los cuestionarios mediante el coeficiente alfa de Cronbach.

Posteriormente, se aplicó estadística descriptiva para cada ítem tanto en el pretest como en el postest, generando frecuencias absolutas y porcentajes dispuestos en representaciones gráficas que facilitaron la interpretación de los resultados.

En cuanto al componente cualitativo, se incorporaron observaciones de aula y notas de campo que complementaron los datos cuantitativos. Esta información fue sistematizada mediante un análisis de contenido dirigido, tomando como categorías de referencia el alcance, la dosificación, la adherencia y la participación de los estudiantes. Dicho procedimiento permitió triangular los resultados obtenidos en los cuestionarios y describir con mayor precisión la fidelidad de la implementación, aportando un panorama más amplio y contextualizado del proceso de intervención.

Consideraciones éticas

Se respetaron los principios de consentimiento informado, confidencialidad y anonimato. La participación fue voluntaria y no se recabaron datos de identificación personal; el estudio se clasificó como riesgo mínimo al circunscribirse a prácticas educativas habituales con una estrategia didáctica no invasiva.

Tabla 1.

Categorías e indicadores para el estudio diagnóstico y validación de la propuesta

Categorías para el estudio diagnóstico y validación de la propuesta	Indicadores
Recursos y experticia docente en entornos digitales	• Disponibilidad de dispositivos tecnológicos en el aula • Manejo de ambientes de aprendizaje digitales • Capacidad para elaborar contenidos con herramientas digitales
Metodología docente y uso de gamificación (fase diagnóstica)	• Aplicación de estrategias innovadoras • Frecuencia en el uso de actividades gamificadas • Impacto motivacional de la metodología tradicional
Implementación de la gamificación (fase de intervención)	• Planificación de sesiones gamificadas (duración y dosificación) • Inclusión de esquemas, personificación de cuentas y partida doble • Estrategias de retroalimentación y niveles de dificultad • Participación activa y adherencia de los estudiantes • Incidencias técnicas durante las actividades
Percepción estudiantil sobre la gamificación (fase de evaluación)	• Valoración de la gamificación en la comprensión del Libro Diario • Dinamismo y carácter motivador del aprendizaje gamificado • Usabilidad y adecuación de las herramientas digitales empleadas • Aplicación de los conceptos en ejercicios prácticos • Intención de continuidad de la estrategia en otros temas contables

Nota: la tabla muestra la sistematización de los fundamentos teóricos y empíricos de la problemática de investigación. Elaboración propia.

Resultados

La presente sección expone y analiza los hallazgos obtenidos a lo largo de las tres fases de la investigación. En primer lugar, se describen los resultados del cuestionario diagnóstico aplicado a los estudiantes, lo que permitió establecer la situación inicial del proceso de enseñanza-aprendizaje de los libros diarios en contabilidad general y la percepción respecto al uso de recursos digitales y estrategias gamificadas. Posteriormente, se presentan los principales aspectos observados durante la implementación de la estrategia didáctica basada en la gamificación, con énfasis en la participación y el nivel de adherencia de los estudiantes a las actividades propuestas. Finalmente, se reportan los resultados del cuestionario postest, orientado a evaluar la percepción estudiantil sobre la utilidad y efectividad de la intervención.

Tras el análisis e interpretación de las gráficas se desarrolla la discusión de estos resultados, los cuales se articulan con la literatura previa y con el objetivo de la investigación. Este análisis permite contrastar los datos obtenidos con estudios similares e interpretar las implicaciones pedagógicas de la gamificación en contextos de formación técnica contable.

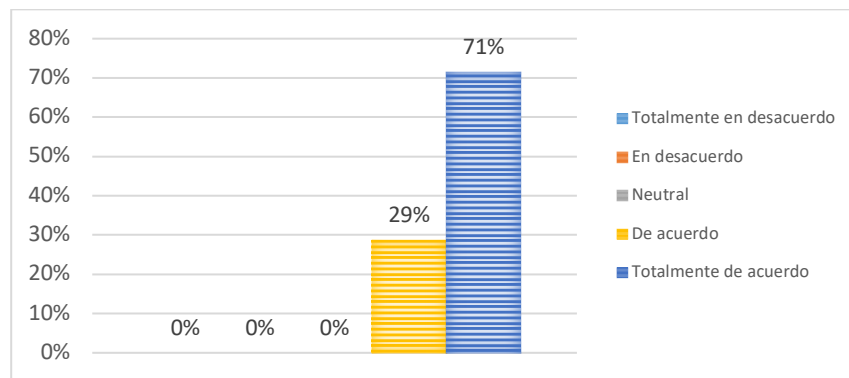
Fase 1: Diagnóstico causal del problema

La primera fase del estudio tuvo el propósito de identificar las condiciones de enseñanza–aprendizaje previas a la implementación de la estrategia gamificada. Para ello se presentan los resultados del cuestionario diagnóstico, organizados por ítems y expresados en frecuencias y porcentajes, con el fin de mostrar el panorama inicial sobre el uso de recursos digitales, la experticia docente y la aplicación de gamificación en el aula contable. Este diagnóstico permitió establecer la línea base del proceso educativo en el área contable, así, como reconocer las limitaciones y fortalezas que justificaron la intervención posterior.

En relación con la primera pregunta, la figura 1 muestra que la mayoría de los estudiantes (71 %) manifestó estar totalmente de acuerdo en que los dispositivos tecnológicos disponibles permiten impartir clases con contenidos interactivos; mientras que el 29 % indicó estar de acuerdo. Este resultado evidencia que, desde la perspectiva del alumnado, el área contable cuenta con recursos tecnológicos suficientes para favorecer la integración de herramientas digitales en el aula.

Figura 1.

Dispositivos tecnológicos, contenidos interactivos y uso de herramientas digitales

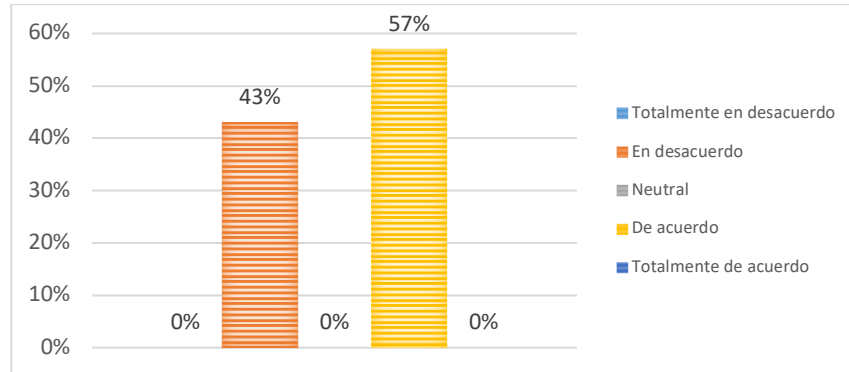


Nota: El gráfico representa los resultados del pretest aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad de la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024–2025.

En cuanto al nivel de experticia en el uso de ambientes de aprendizaje digitales, el 57 % estuvo de acuerdo en que los docentes presentan un dominio adecuado, en contraste con un 43% que expresó desacuerdo, tal como se evidencia en la figura 2. Aunque se reconoce una mayoría favorable, el porcentaje de respuestas negativas refleja que aún existen limitaciones en la consolidación de competencias digitales docentes.

Figura 2.

Experticia docente en el uso de ambientes de aprendizaje digitales

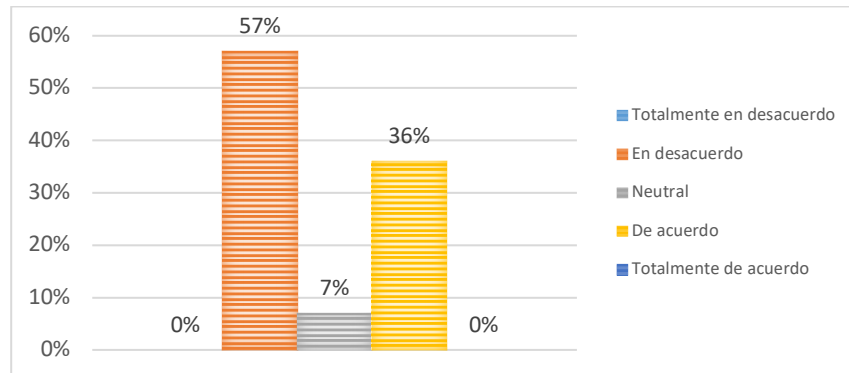


Nota: El gráfico representa los resultados del pretest aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad de la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024–2025.

Respecto a la elaboración de contenidos mediante herramientas digitales, un 36 % estuvo de acuerdo, un 7 % se mantuvo neutral y el 57 % señaló estar en desacuerdo (Figura 3). Estos datos revelan que la producción de materiales digitales representa una debilidad dentro del proceso pedagógico, con percepciones mayoritariamente desfavorables.

Figura 3.

Experticia en la elaboración de contenidos mediante el uso de herramientas digitales

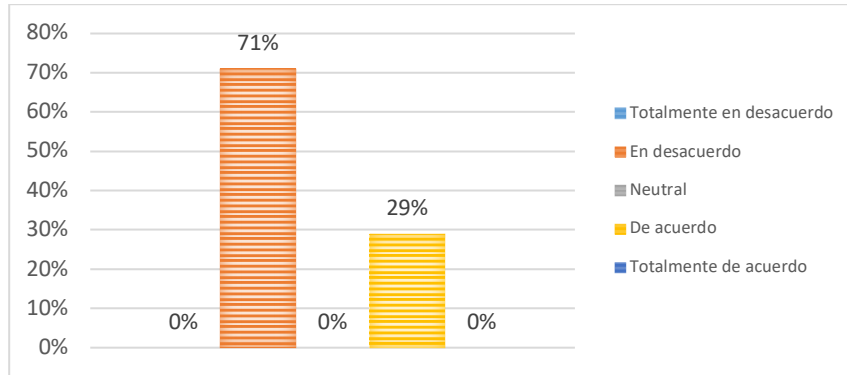


Nota: El gráfico representa los resultados del pretest aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad de la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024–2025.

Sobre la aplicación de la gamificación como estrategia educativa, el 29 % indicó estar de acuerdo, frente a un 71 % que manifestó desacuerdo (Figura 4). Este resultado refleja una baja incorporación de dinámicas gamificadas en la práctica docente contable.

Figura 4.

Gamificación a través de herramientas digitales educativas

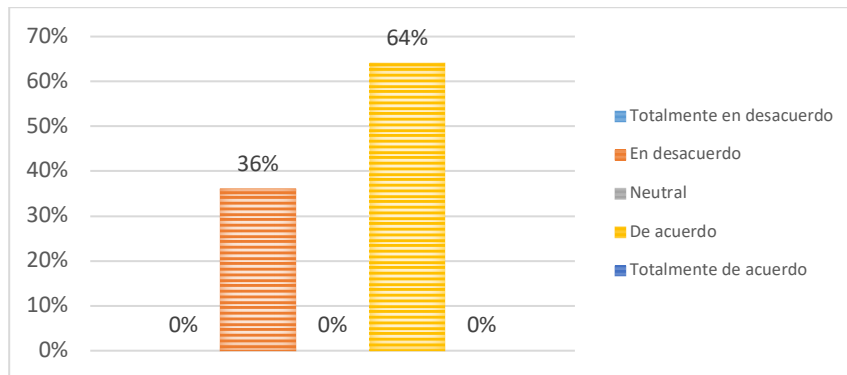


Nota: El gráfico representa los resultados del pretest aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad de la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024–2025.

En relación con la metodología aplicada por los docentes, el 64 % consideró que esta contribuye a la comprensión de los contenidos y resulta motivadora, mientras que el 36 % expresó desacuerdo (Figura 5). Esto sugiere que, aunque las estrategias tradicionales generan aceptación en más de la mitad del grupo, todavía existe un porcentaje significativo de estudiantes que no se sienten suficientemente motivados.

Figura 5.

Metodología para la comprensión de contenidos y motiva su aprendizaje

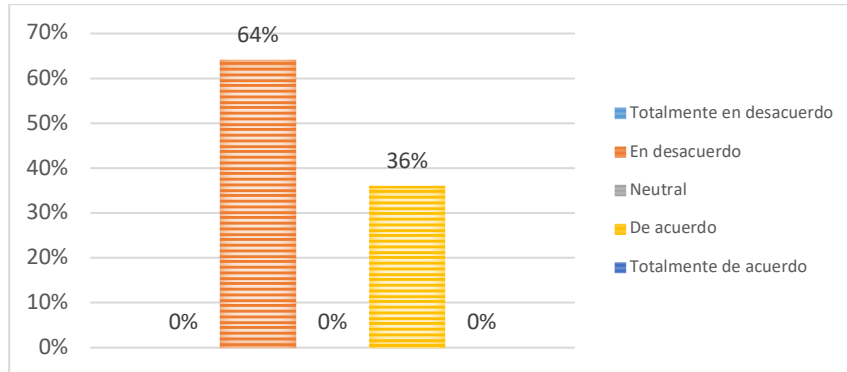


Nota: El gráfico representa los resultados del pretest aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad de la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024–2025.

Finalmente, sobre la frecuencia de uso de gamificación en el aula, el 36 % estuvo de acuerdo en que se emplea de manera habitual, mientras que el 64 % manifestó desacuerdo (Figura 6). Esta percepción reafirma la escasa implementación de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza–aprendizaje de contabilidad general.

Figura 6.

Frecuencia del uso de gamificación en el aula



Nota: El gráfico representa los resultados del pretest aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad de la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024–2025.

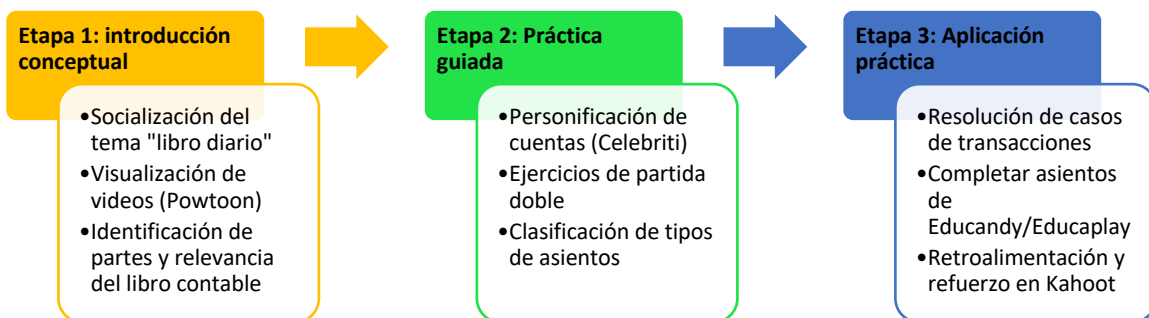
Fase 2: Implementación de la gamificación

La fase de intervención consistió en la implementación de una secuencia didáctica gamificada, desarrollada durante un período de cuatro semanas, orientada al fortalecimiento del proceso de enseñanza–aprendizaje de los Registros Contables, con énfasis en el subtema Libro Diario. El diseño de las actividades buscó complementar la enseñanza tradicional con experiencias lúdicas mediadas por entornos digitales, favoreciendo la comprensión conceptual y la aplicación práctica de los contenidos contables.

La propuesta se estructuró en torno a cuatro componentes pedagógicos fundamentales: esquemas, partes del Libro Diario, personificación de cuentas y aplicación de la partida doble. Cada elemento se abordó a través de actividades gamificadas que combinaron retos, dinámicas competitivas y ejercicios de resolución práctica con el objetivo de mantener un alto nivel de participación y motivación entre los estudiantes. La secuencia didáctica diseñada se estructuró en tres etapas progresivas, orientadas a garantizar la comprensión conceptual y la aplicación práctica del Libro Diario (Figura 7).

Figura 7.

Secuencia didáctica sustentada en la gamificación para el fortalecimiento del proceso de enseñanza–aprendizaje de los Registros Contables



La primera etapa correspondió a la introducción conceptual, en la cual se socializó el tema del Libro Diario y se abordaron sus principales elementos mediante la visualización de recursos digitales como videos en Powtoon. Esta fase buscó establecer un acercamiento inicial y comprensivo hacia los registros contables, garantizando que los estudiantes identificaran las partes y la relevancia del Libro Diario en el ámbito contable.

La segunda etapa se orientó a la práctica guiada, donde los estudiantes participaron en actividades de personificación de cuentas y en la resolución de ejercicios sobre la partida doble y los tipos de asientos contables. En esta fase se incorporaron plataformas como Celebriti, Educandy y Educaplay, que facilitaron la ejercitación progresiva y la aplicación directa de los conceptos teóricos.

Para terminar, la tercera etapa se centró en la aplicación práctica, la cual implicó la resolución de casos de transacciones reales y la elaboración de asientos en el Libro Diario. Para ello se emplearon dinámicas interactivas en Kahoot y otros recursos digitales que favorecieron la retroalimentación inmediata y el refuerzo de los aprendizajes, consolidando la transferencia de los conocimientos a situaciones de práctica contable.

Concretamente, entre las actividades se incluyeron:

- Exploración conceptual inicial: mediante videos interactivos elaborados en Powtoon, se introdujo la importancia del Libro Diario en el ámbito contable y se presentaron situaciones comerciales contextualizadas.
- Identificación de cuentas contables: los estudiantes trabajaron con recursos gráficos y dinámicas de personificación de cuentas, apoyados en plataformas como Celebriti, lo que permitió relacionar conceptos abstractos con representaciones visuales y narrativas.
- Práctica de la partida doble y tipos de asientos: se desarrollaron ejercicios progresivos en plataformas como Educandy y Educaplay, en los que los estudiantes completaron asientos contables de acuerdo con casos simulados.
- Aplicación en registros contables: a través de Kahoot y otras dinámicas de respuesta inmediata, los participantes reforzaron la clasificación de transacciones y la construcción del esquema del Libro Diario, consolidando la relación entre teoría y práctica.

Entre los recursos empleados destacan el uso de computadoras portátiles, proyector, parlantes, material impreso en aula, calculadoras y los complementados con plataformas digitales interactivas (Powtoon, Celebriti, Educandy, Educaplay y Kahoot), que aportaron dinamismo y retroalimentación inmediata.

La lógica metodológica de la intervención se centró en integrar los principios de la gamificación con los objetivos de aprendizaje de la asignatura. Este enfoque permitió mantener la atención de los estudiantes, fomentar la resolución colaborativa de problemas y orientar hacia una comprensión integral de los Registros Contables y, en particular, del Libro Diario.

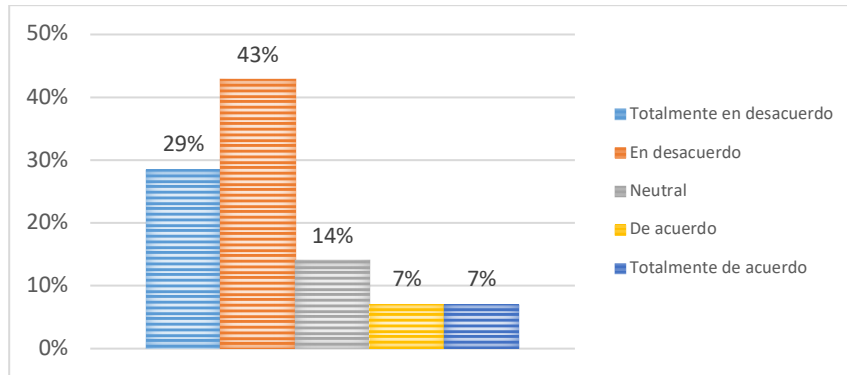
Fase 3: Percepción estudiantil sobre la gamificación (Evaluación)

La tercera fase consistió en la evaluación de los resultados de la implementación de la gamificación como estrategia didáctica con la aplicación del instrumento del cuestionario a los estudiantes centrándose en la percepción de las actividades gamificadas efectuadas durante las cuatro semanas sobre el tema de los libros diarios.

En el primer ítem del postest, el 43 % de los estudiantes estuvo de acuerdo y el 29 % totalmente de acuerdo en que la gamificación facilitó la comprensión del Libro Diario. En menor medida, el 14 % se mantuvo neutral, mientras que un 7 % expresó desacuerdo y otro 7 % estuvo totalmente en desacuerdo (Figura 8). Estos datos muestran que más de siete de cada diez estudiantes reconocieron mejoras en la comprensión a través de esta estrategia.

Figura 8.

La gamificación facilitó la comprensión del tema "Libro Diario"

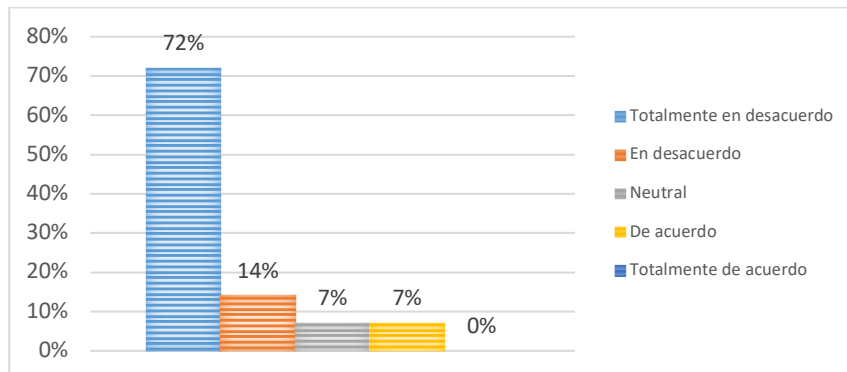


Nota: El gráfico representa los resultados del pretest aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad de la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024-2025.

En cuanto al dinamismo y carácter entretenido de las actividades gamificadas, el 72 % se mostró totalmente de acuerdo y el 14 % de acuerdo, alcanzando un 85 % de respuestas positivas. Solo un 7 % fue neutral y otro 7 % expresó desacuerdo (Figura 9). Este resultado evidencia que la gamificación fue percibida como altamente motivadora y atractiva.

Figura 9.

El aprendizaje con las actividades gamificadas fue más dinámico y entretenido

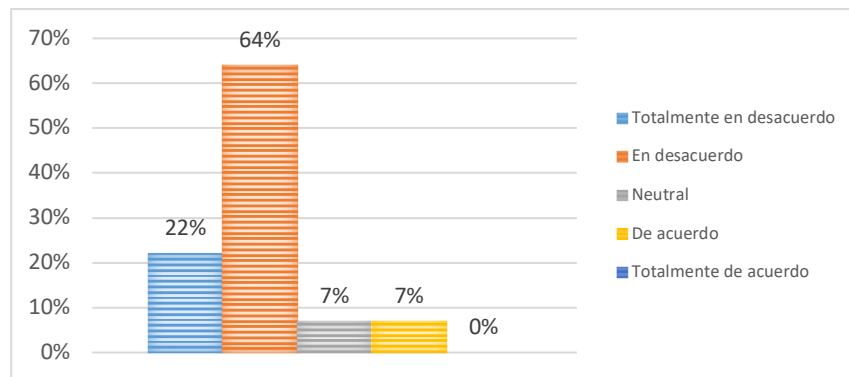


Nota: El gráfico representa los resultados del pretest aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad de la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024–2025.

Respecto a la adecuación y facilidad de uso de las herramientas digitales ubicado en la figura 10, el 64 % estuvo de acuerdo y el 22 % totalmente de acuerdo, sumando un 86 % de respuestas favorables. En contraste, un 7 % se mostró neutral y otro 7 % manifestó desacuerdo, lo que indica una valoración globalmente positiva de los recursos empleados.

Figura 10.

Las herramientas utilizadas en la gamificación fueron adecuadas y fáciles de usar

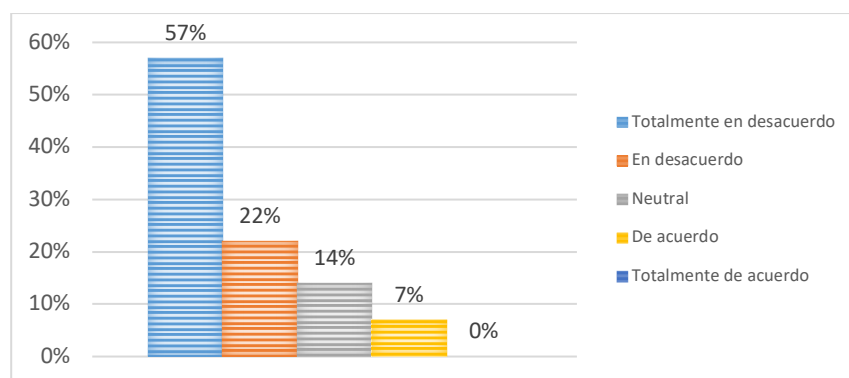


Nota: El gráfico representa los resultados del pretest aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad de la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024–2025.

En relación con la motivación para participar en las actividades, el 57 % estuvo totalmente de acuerdo y el 22 % de acuerdo, alcanzando un 79 % de aceptación. El 14 % se mantuvo neutral y un 7 % expresó desacuerdo (Figura 11). Esto refleja que la gamificación influyó en la disposición de los estudiantes a involucrarse activamente.

Figura 11.

La gamificación motivó a participar en cada una de las actividades propuestas por el docente

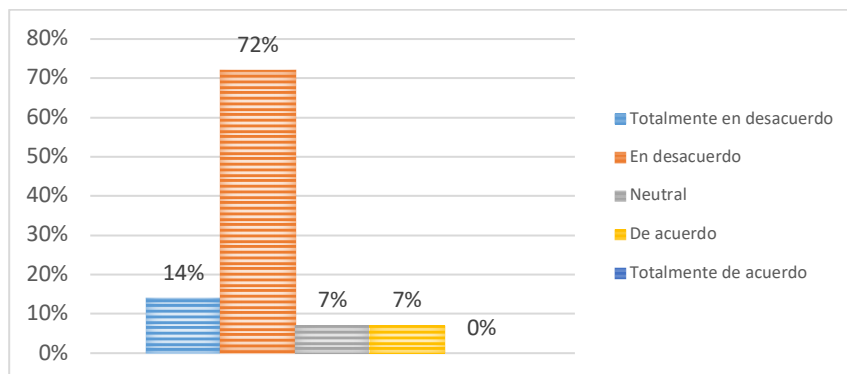


Nota: El gráfico representa los resultados del pretest aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad de la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024–2025.

Sobre la aplicación de los conceptos del Libro Diario en ejercicios prácticos, el 72 % indicó estar de acuerdo y el 14 % totalmente de acuerdo. Solo un 7 % se mostró neutral y otro 7 % en desacuerdo (Figura 12). De esta forma, un 86 % de la muestra reconoció que la gamificación favoreció la transferencia del aprendizaje a la práctica contable.

Figura 12.

La gamificación ayudó a aplicar los conceptos del Libro Diario en ejercicios prácticos

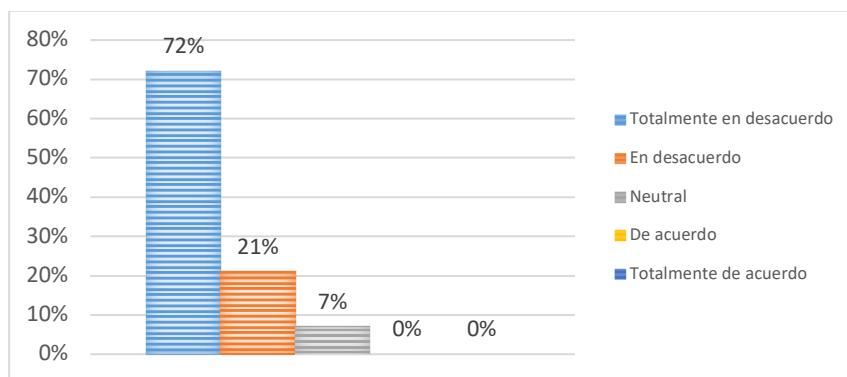


Nota: El gráfico representa los resultados del pretest aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad de la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024-2025.

Finalmente, ante la posibilidad de aplicar esta estrategia en otros temas del área contable, el 72 % estuvo totalmente de acuerdo y el 21 % de acuerdo, lo que representa un 93 % de intención favorable de continuidad. Únicamente un 7 % se mantuvo neutral, sin registrarse respuestas en desacuerdo (Figura 13). Este hallazgo refuerza la aceptación y pertinencia de la gamificación como recurso didáctico replicable en otros contenidos.

Figura 13.

Consideras que esta estrategia didáctica debe aplicarse en otros temas del área contable



Nota: El gráfico representa los resultados del pretest aplicado a los estudiantes de primero de bachillerato técnico en servicios con especialidad en contabilidad de la Unidad Educativa Particular Mercedes durante el tercer trimestre del ciclo 2024-2025.

Discusión

De los resultados obtenidos la mayoría de los estudiantes afirman que la gamificación incide positivamente en la motivación por realizar las actividades, ya que particularmente en el área contable, el contenido se lo percibe como abstracto la gamificación actúa como nexo entre el aprendizaje con el interés personal generando un ambiente de aula dinámico y colaborativo favoreciendo el proceso enseñanza – aprendizaje. Aun así, la metodología tradicional fue valorada como aceptable por una mayoría (64% de acuerdo en que ayuda y motiva), lo que sugiere que el potencial de mejora radica en fortalecer competencias digitales docentes y adoptar sistemáticamente la gamificación para dinamizar la enseñanza del Libro Diario.

Este patrón sugiere que el obstáculo no es la infraestructura, sino la capacidad de diseño didáctico con TIC y la sistematización de estrategias lúdicas para conectar la teoría contable con la práctica cotidiana del aula. De acuerdo con Jaramillo et al. (2025) la motivación estudiantil aumenta con gamificación, pero su implementación tropieza con retos didácticos y tecnológicos como la falta de formación específica, tiempos de planificación, resistencia al cambio y brechas de acceso pese a contar con infraestructura institucional. De modo que, no basta con tener dispositivos tecnológicos, pues también se requiere el desarrollo de competencia digital docente y diseño intencional de experiencias gamificadas para que la innovación pedagógica se traduzca en prácticas sostenibles.

Así mismo, los hallazgos concuerdan con el estudio de González et al. (2020), en donde concluyeron que las actividades interactivas entre ellas el juego como método educativo dentro de la estrategia de la gamificación, fomenta interés y motivación por temáticas contables puesto que aporta al aprendizaje experiencial del estudiantado ante escenarios prácticos y reales.

Por su lado, la investigación de Chaves y Ordoñez (2022), se evidenció que la gamificación y el aprendizaje basado en juegos generan espacios en donde prevalece un involucramiento activo por parte del estudiante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en cual mejora significativamente el interés y la motivación por aprender, el cual se refleja en el rendimiento académico.

La integración de estrategias didácticas innovadoras como la gamificación, se relaciona con la implementación de las Tics como menciona Encalada (2021). Dicha perspectiva reafirma la importancia de nuevas herramientas tecnológicas con la finalidad de aprovechar el interés de los educandos y mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje; tal como lo valoraron los estudiantes en el uso de los recursos tecnológicos aplicados en el desarrollo de las actividades gamificadas, el cual fue positivo puesto al contar con herramientas interactivas y compatibles con la tecnología se propicia un ambiente de aprendizaje fluido y eficiente.

Macías et al. (2020), refieren que el uso de las Tics en el área contable permite impulsar el uso de programas digitales contables y que mediante la gamificación va a permitir que los estudiantes obtengan experticia en el manejo de dichos programas, así como para entender la contabilidad de una formas más dinámica e interactiva.

En consecuencia, durante la intervención, se implementó una secuencia gamificada donde se priorizó el uso de Tics combinando actividades interactivas y prácticas (videos, esquemas, personificación de cuentas, ejercicios de partida doble) con plataformas digitales (Educandy,

Kahoot, Celebriti, etc.). Los resultados muestran una percepción muy favorable por parte de los estudiantes en motivación, dinamismo, aplicación práctica de los conceptos, facilidad de uso de herramientas digitales y una intención clara de extender la estrategia a otros temas contables. En particular, se evidenció que más del 80 % de los participantes valoraron positivamente los ejercicios prácticos y la transferencia del aprendizaje.

En particular, Zúñiga et al. (2024) aplicaron dinámicas gamificadas como Kahoot, quizzes y desafíos en línea, tras ello encontraron que hubo aumentos significativos en la motivación, la participación activa y el desempeño académico, así como una mayor comprensión de conceptos contables complejos. Esto refuerza la idea de que la gamificación una estrategia didáctica potente, ya que impacta en lo afectivo y motivacional que son prerequisites para el aprendizaje significativo.

Así mismo, los estudiantes resaltan que el aprendizaje con las actividades gamificadas fue más dinámico y entretenido, lo que se atribuye a que la integración de dinámicas lúdicas permitió deshacer las limitaciones como la rigidez de las clases tradicionales, propiciando un entorno más estimulante para un aprendizaje activo. Tal como lo afirma Berrones et al. (2023), que la finalidad de la gamificación es integrar elementos lúdicos que motiven a los estudiantes para así fomentar su participación en un ambiente de aprendizaje activo.

Los alumnos consideran que la gamificación sea empleada como estrategia didáctica en otros temas contables reflejando una alta aceptación y respaldo puesto que fomenta un proceso de enseñanza – aprendizaje más dinámico y práctico además de modernizar la enseñanza. Tal como expresan Arellano et al. (2024), que la innovación está ligada con ambientes de aprendizajes significativos que ayudan a la interiorización de la experiencia del aprendizaje, puesto que en la contabilidad es un área que precisa de recursos mentales para la recepción de conocimientos y potenciación de las habilidades.

Ahora bien, no toda ganancia es automática. Lluma et al. (2025) advierten que los efectos positivos dependen del alineamiento instruccional (objetivos-actividad-evaluación), del andamiaje de la dificultad y del uso de mecánicas que promuevan agencia y colaboración, mas no solo puntos y recompensas. Cuando eso ocurre, la gamificación facilita conexiones significativas entre conocimientos previos y nuevos, y fortalece competencias clave en entornos digitales.

Un punto adicional es la articulación con TIC. Los resultados del postest fueron favorables a la facilidad de uso y a la eficiencia del trabajo con plataformas, lo que coinciden con reportes que destacan que la experiencia de usuario, percibiendo claridad de la tarea, respuesta del sistema y compatibilidad, influye sobre el efecto que tiene la gamificación sobre la participación. Es decir que, cuando la tecnología reduce las dificultades y visibiliza el progreso, se potencia la implicación y la práctica deliberada en tareas procedimentales como los asientos contables (Oñate-Santamaría et al., 2025). En consecuencia, la combinación de TIC + gamificación ha impulsado tanto el interés como el uso instrumental de herramientas propias del campo, lo que favorece el traslado a contextos profesionales.

Finalmente, conviene reconocer los retos de la implementación de la gamificación. Jaramillo et al. (2025) resalta que la sostenibilidad de estas mejoras exige capacitación docente continua, tiempo de diseño, y criterios claros de evaluación que vayan más allá del entretenimiento y eviten la dependencia de recompensas extrínsecas. De ahí que la alta

intención de continuidad observada en el grupo del presente estudio deba leerse como una ventana de oportunidad para institucionalizar secuencias gamificadas que mantengan el foco en aprendizaje profundo y desempeño objetivo (rúbricas de asientos, pruebas de aplicación), tal como recomiendan las propuestas más actuales en educación universitaria y media.

Limitaciones

Si bien los hallazgos obtenidos muestran resultados positivos respecto a la incorporación de la gamificación en la enseñanza de la contabilidad, el estudio presenta limitaciones que deben ser consideradas. En primer lugar, se trató de un diseño preexperimental aplicado a un solo grupo, sin la inclusión de grupo control, lo que restringe la posibilidad de establecer relaciones causales directas entre la intervención y los resultados. En segundo lugar, la muestra fue pequeña y localizada (14 estudiantes de un curso específico), lo cual impide generalizar los hallazgos a otras poblaciones educativas o contextos institucionales. Finalmente, la evaluación se centró en la percepción estudiantil más que en indicadores de rendimiento académico objetivo, lo que sugiere la necesidad de complementar este tipo de estudios con pruebas de desempeño que permitan medir el impacto en el aprendizaje de manera más integral.

Implicaciones prácticas

Pese a las limitaciones, los resultados obtenidos ofrecen implicaciones relevantes para la práctica educativa. En primer lugar, evidencian que la gamificación constituye una estrategia viable y aceptada para dinamizar la enseñanza de contenidos tradicionalmente percibidos como abstractos, como es el caso del Libro Diario. En segundo lugar, muestran la importancia de fortalecer la competencia digital docente, ya que la implementación de actividades gamificadas requiere dominio tanto pedagógico como tecnológico. Además, los altos niveles de motivación y participación reportados por los estudiantes sugieren que la gamificación puede convertirse en un recurso transversal dentro de la formación contable, con potencial de replicarse en otras asignaturas y niveles educativos. En conjunto, estos hallazgos refuerzan la necesidad de integrar metodologías activas e innovadoras en los planes curriculares como parte de un proceso de modernización pedagógica que responda a las demandas de la educación contemporánea.

Conclusiones

En función de los resultados obtenidos, la gamificación se confirma como una estrategia pedagógica efectiva en el área contable, al promover significativamente la motivación y el interés frente a contenidos que suelen percibirse como abstractos y de difícil comprensión. Su implementación permitió generar un entorno de aprendizaje más dinámico, interactivo y colaborativo, lo que favoreció el proceso enseñanza-aprendizaje y facilitó la interiorización de conceptos mediante experiencias prácticas y significativas.

Asimismo, la incorporación de tecnologías digitales interactivas potenció la experiencia educativa al adaptar la enseñanza a formatos más accesibles y atractivos para los estudiantes. La combinación de pedagogía lúdica y recursos tecnológicos no solo dinamizó la práctica docente, sino que también contribuyó al desarrollo de habilidades aplicadas, como el manejo de programas contables y la resolución de casos prácticos, fortaleciendo la comprensión de la lógica del Libro Diario.

De manera general, la gamificación se alinea con los principios de innovación educativa, al transformar el aprendizaje contable en un proceso activo y participativo. No obstante, al tratarse de un diseño preexperimental aplicado a una muestra pequeña y sin grupo control, los hallazgos deben interpretarse como exploratorios y no generalizables en su totalidad. Aun así, los resultados constituyen un antecedente valioso para investigaciones futuras que amplíen la población de estudio, comparen diferentes estrategias didácticas y profundicen en el impacto de la gamificación en otras áreas de la formación técnica y profesional.

Por ello, se recomienda extender el uso de la gamificación como herramienta transversal en los procesos de enseñanza contable y complementarla con metodologías innovadoras que respondan a las necesidades educativas actuales, fomentando aprendizajes más contextualizados, eficaces y centrados en el estudiante.

Referencias bibliográficas

- Angamarca, 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>
- Arellano, M., Abril, M., Carvajal, M., & Zúñiga, M. (2024). Aplicación de la gamificación para innovar la contabilidad en la U.E. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023. *Polo del Conocimiento* , 9(3), 4071–4091.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6896>
- Ávila Martínez, W. W., & Meza Hormaza, J. A. (2024). Aprendizaje aritmético de operaciones básicas matemáticas mediante Math Cilenia en la Unidad Educativa Fiscal Las Mercedes de 24 de Mayo-Manabí. *Revista Científica UISRAEL*, 11(1), 119-137. <https://doi.org/10.35290/rcui.v11n1.2023.1075>
- Bejarano, B., Beltrán, M., Espitia, H., & Alonso, M. (2018). *Gamificación como propuestas didáctica y motivadora en los procesos de formación en Contabilidad General para los no financieros en la Uniagustiniana* [Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://repositorial.cuaieed.unam.mx:8443/xmlui/handle/20.500.12579/5358>
- Berrones, L., Moyano, M., Espinoza, L., & Congacha, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento*, 8(7), 240–262.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5784/pdf>

- Carbo, Y., Mina, M., Segress, H., & Milanés, R. (2025). Sistema de actividades de refuerzo académico para el desarrollo de habilidades contables en el módulo Contabilidad general del Bachillerato Técnico. *Revista Mapas*, 2(38), 1–28. <https://www.revistamapa.org/index.php/es/article/view/480/764>
- Castellanos, V., Abello, R., Gutiérrez, M., Ochoa, S., Rojas, T., & Taborda, H. (2022). Impacto de la pandemia en el aprendizaje: reflexiones desde la psicología educativa. *Praxis & Saber*, 13(34), e14532. <https://doi.org/10.19053/22160159.v13.n34.2022.14532>
- Chaves, H., & Ordóñez, Y. (2022). Juegos y mecánicas de juegos en la educación contable: gamificación. Una revisión de la literatura. *Apuntes Contables*, 31, 173–191. <https://doi.org/10.18601/16577175.n31.10>
- Cuarán-Casa, G., Quijije-Cedeño, M., Torres-Espín, E. M., & Cabezas-Mejía, E. D. (2022). Implementación guía didáctica informatizada para el proceso de enseñanza aprendizaje de la contabilidad. *Revista de investigación Sigma*, 9(01), 30-40. <https://doi.org/10.24133/sigma.v9i01.2623>
- Díaz, P., Andrade, Y., Hincapié, A., & Uribe, A. (2021). Análisis del proceso metodológico en programas de educación superior en modalidad virtual. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(65). <https://doi.org/10.6018/red.450711>
- Encalada, Á. (2021). Aprendizaje en las matemáticas. La gamificación como nueva herramienta pedagógica. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 5(17), 311–326. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i17.172>
- Gamboa, G., Porras, J., & Campos, M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Educare*, 24(3), 473–487. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1316/1358>
- García, M. (2014). Enseñanza de la contabilidad como disciplina académica. Concepciones de ciencias del profesorado y pensamiento crítico. *Entramado*, 10(1), 164–174. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5473613>
- González, E., Almeida, M., Torres, A., & Traba, Y. (2020). La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el papel del gerente, el contador y el auditor. *Formación universitaria*, 13(5), 155–164. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000500155>

González, M., Zea, R., Tomalá, G., Casares, P., & Sandoval, A. (2023). La gamificación, cuando jugar para promover el aprendizaje efectivo en el Módulo de Paquetes Contables. *REVISTA INNOVA ITFIP*, 13(1), 86–110. <https://doi.org/10.54198/innova13.06>

Jáuregui Campos, V. S., Polar Cepeda, J. F., & Díaz Centeno, L. V. (2022). Excel como estrategia de enseñanza-aprendizaje de los estados financieros en la especialidad de Contabilidad. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, Horizontes*, 6(22), 291 - 296. <https://repositorio.cidecuador.org/handle/123456789/1116>

Jaramillo, L., Basantes-Andrade, A., Casillas-Martín, S., & Cabezas-González, M. (2025). Gamificación en la enseñanza universitaria: retos didácticos y tecnológicos. *Edutec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (91), 167–184. <https://doi.org/10.21556/edutec.2025.91.3695>

Jiménez, D., González, J., & Tornel, M. (2020). Metodologías activas en la universidad y su relación con los enfoques de enseñanza. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 24(1), 76–94. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8173>

Lluma, M. C., Guerrero, C. L., & Badillo, D. P. (2025). Gamificación y aprendizaje significativo: Convergencias entre psicología, tecnología y didáctica en entornos educativos digitales. *Revista Científica Multidisciplinar SAGA*, 2(1), 352-359. <https://doi.org/10.63415/saga.v2i1.51>

Macías, E., Esparza, J., & Villacis, C. (2020). Las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en la contabilidad empresarial. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento De La investigación Y publicación científico-técnica multidisciplinaria)*. ISSN: 2588-090X . *Polo De Capacitación, Investigación Y Publicación (POCAIP)*, 5(18), 3–15. <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/197>

Martínez, M. (2022). La gamificación como estrategia metodológica para enseñar gramática en el contexto educativo universitario: explorando el uso de kahoot. *Innovación Educativa*, 32, 1–16. <https://doi.org/10.15304/ie.32.8531>

Molina, N., & Palma, M. (2022). Metodologías activas en entornos virtuales: Propuesta didáctica para el desarrollo de competencias contables. *EPISTEME KOINONIA*, 5(1), 950–978. <https://doi.org/10.35381/e.k.v5i1.2142>

- Montoya, L., Parra, M., Lescay, M., Cabello, O., & Coloma, G. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Revista Información Científica*, 98(2), 241–255.
- Oñate-Santamaría, J. M., Rivas-Alvarado, M. S., Ordoñez-Vivero, R. E., & Reigosa-Lara, A. (2025). La gamificación como herramienta educativa en la enseñanza del módulo de Contabilidad General en estudiantes de Primero de Bachillerato. *MQRInvestigar*, 9(1), e356-e356.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e289>
- Palella, S., & Martins, F. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. FEDUPEL.
<https://metodologiaecs.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/09/metodologic3ada-de-la-investigacic3b3n-cuantitativa-3ra-ed-2012-santa-palella-stracuzzi-feliberto-martins-pestana.pdf>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Ramón, R., Bañón, C., Gil, A., Yáñez, L., & Colomina, E. (2020). *El juego de rol como experiencia innovadora para la mejora de la calidad docente en la asignatura de contabilidad* [Universitat d'Alacant]. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/111094>
- Subsecretaría de Fundamentos Educativos. (2017). *Bachillerato Técnico Contabilidad. Enunciado General del Currículo*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/04/EGC_Contabilidad.pdf
- Tito Asto, M. L. (2021). *Estrategia didáctica para desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes de la asignatura de contabilidad en un instituto superior de Lima* [Trabajo fin de Máster, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/788f6ce8-320b-46a8-b0fd-c776ff0a34a8/content>
- Toledo, O., Alejo, O., & Vitlloch, S. (2023). La gamificación como estrategia didáctica en la educación del tecnólogo de contabilidad. *Portal De La Ciencia*, 4(1), 38–50.
<https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i1.336>
- Villacorta, M. (2022). Gamificación en contabilidad. Experiencia desde el punto de vista del docente y del alumnado. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, 22, 67–102.
<https://doi.org/10.51302/tce.2022.652>

Zepeda Hurtado, M. E., Cortés Ruiz, J. A., & Cardoso Espinosa, E. O. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 13(25). <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1348>

Zuñiga, M. A., Méndez, C., & Vera, V. P. (2024, November). *La Gamificación en el Interaprendizaje de la Contabilidad* [Papel presentado en VI Congreso de Educación Salesiana, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://educacionsalesiana.ups.edu.ec/>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.