

**Active teaching strategy to strengthen students' critical thinking in
General Accounting**
**Estrategia didáctica activa para fortalecer el pensamiento crítico de los
estudiantes en Contabilidad General**

Autoras

Granda-Cárdenas, Nelly Maritza
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR
Ecuador



nmgrandac@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0004-0583-3201>

Landázuri-Obando, Génesis Jemina
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Ecuador



gjlandazurio@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0002-1883-9050>

Delgado-Chavarría, Mireya Gioconda
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Ecuador



mgdelgadoc@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0000-4880-0574>

Zúñiga-Delgado, Mireya Stefania
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Doctor en ciencias pedagógicas de la Universidad de Oriente en Cuba
Ecuador



mszunigad@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-4858-5771>

Fechas de recepción: 04-JUL-2025 aceptación: 04-AGO-2025 publicación: 30-SEP-2025



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

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general evaluar la gamificación como estrategia didáctica activa para fortalecer el pensamiento crítico en los estudiantes del primer año de bachillerato en Contabilidad General en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Fiscomisional María Reina del Mundo ya que a través de la metodología tradicional que se lleva en la actualidad, los educandos no logran desarrollar las habilidades de razonamiento crítico necesario para alcanzar el perfil con el que el bachiller técnico debe contar en su vida profesional. Se adoptó un enfoque cuantitativo, con un alcance descriptivo-explicativo, siendo un estudio aplicado y de campo. Para el diagnóstico inicial se utilizaron técnicas como la observación áulica, entrevistas a docentes y encuestas a estudiantes, lo que permitió identificar un bajo nivel de desarrollo del pensamiento crítico, atribuible al predominio de metodologías tradicionales. Como propuesta de solución se diseñó una secuencia didáctica basada en la gamificación, que integró actividades interactivas con herramientas digitales como ¡Kahoot!, Quizizz, Genially y Canva. Esta secuencia fue estructurada en cinco sesiones que promueven el aprendizaje activo, el análisis contable y la resolución de problemas reales. La propuesta fue validada por juicio de cinco expertos con formación de cuarto nivel en áreas de educación, tecnología, pedagogía contable y psicología educativa, quienes otorgaron una valoración promedio de 4.84/5. Los resultados respaldan la pertinencia y aplicabilidad de la estrategia, confirmando su capacidad para fomentar la motivación estudiantil, la participación activa y el desarrollo del pensamiento crítico en contextos técnicos-contables. Se concluye que la gamificación representa una alternativa viable, replicable y transformadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en contabilidad.

Palabras clave: Pensamiento crítico; Gamificación; Contabilidad General; Estrategias activas, Educación técnica

Abstract

The overall objective of this research was to evaluate gamification as an active teaching strategy to strengthen critical thinking in first-year high school students studying General Accounting at the María Reina del Mundo Intercultural Bilingual Community Educational Unit, since the traditional methodology currently used students are unable to develop the critical reasoning skills necessary to achieve the profile that technical high school graduates should have in their professional lives. A quantitative approach was adopted, with a descriptive-explanatory scope, as an applied and field study. For the initial diagnosis, techniques such as classroom observation, teacher interviews, and student surveys were used, which allowed us to identify a low level of critical thinking development, attributable to the predominance of traditional methodologies. As a proposed solution, a didactic sequence based on gamification was designed, which integrated interactive activities with digital tools such as Kahoot!, Quizizz, Genially, and Canva. This sequence was structured in five sessions that promote active learning, accounting analysis, and real-world problem solving. The proposal was validated by five experts with advanced degrees in education, technology, accounting pedagogy, and educational psychology, who gave it an average rating of 4.84/5. The results support the relevance and applicability of the strategy, confirming its ability to foster student motivation, active participation, and the development of critical thinking in technical-accounting contexts. It is concluded that gamification represents a viable, replicable, and transformative alternative for improving the teaching-learning process in accounting.

Keywords: Critical thinking; Gamification; General accounting; Active strategies; Technical education

Introducción

El pensamiento crítico es una competencia fundamental que permite a los estudiantes analizar, interpretar y tomar decisiones basadas en evidencia. A nivel mundial, organismos como la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2020) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (UNESCO, 2023) han destacado la importancia de integrar estrategias didácticas activas que promuevan el razonamiento crítico en diversas disciplinas, incluyendo las ciencias económicas y administrativas (Plasencia-Díaz, 2021). En países con sistemas educativos avanzados, como Finlandia, Canadá y Australia, el enfoque en metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas, el aula invertida y la gamificación han demostrado ser eficaz para fortalecer habilidades de análisis y toma de decisiones en los estudiantes de formación técnica y profesional (Mendieta, 2021).

A nivel regional, América Latina enfrenta desafíos en la incorporación de estrategias innovadoras dentro del aula, particularmente en áreas como la Contabilidad General, donde los métodos tradicionales continúan predominando (Huepe et al., 2022). Para Rivas y Loor (2022) un porcentaje considerable de estudiantes de contabilidad presentan dificultades para aplicar el pensamiento crítico en la resolución de problemas contables, lo que limita su capacidad para enfrentar escenarios reales en el ámbito financiero y empresarial. En respuesta a esta problemática, algunas instituciones han comenzado a implementar metodologías activas con resultados prometedores en el desarrollo de habilidades analíticas (Arias & Loaiza, 2022).

En Ecuador, a pesar de los esfuerzos por modernizar la educación a través de las reformas curriculares realizadas, el sistema educativo aún enfrenta desafíos marcados por la falta de preparación de los docentes en manejo de estrategias didácticas activas por lo que siguen usando metodologías tradicionales, escaso equipamiento tecnológico y falta de apoyo de los padres de familia en las actividades escolares de sus hijos (Rodríguez & Sablon, 2023).

La presente investigación se justifica por la necesidad de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Contabilidad General, incorporando estrategias didácticas activas que potencien el pensamiento crítico y preparen mejor a los estudiantes para el ejercicio profesional. La implementación de metodologías innovadoras permitirá cerrar la brecha entre la teoría y la práctica, mejorar la motivación estudiantil y fortalecer la toma de decisiones basada en análisis crítico (Bonilla, 2020). En este contexto, la gamificación surge como una estrategia didáctica



activa que, al integrar elementos lúdicos y participativos, fomenta el análisis crítico, la toma de decisiones fundamentadas y el compromiso académico, aspectos esenciales en la formación contable. La conveniencia de esta propuesta radica en que el uso de estrategias activas contextualiza el aprendizaje, vinculando los conceptos teóricos con situaciones prácticas del entorno financiero, lo que contribuye a una formación integral y pertinente para el ejercicio profesional.

La relevancia social de este estudio se evidencia en su contribución a la formación de futuros profesionales capaces de enfrentar problemas contables con un enfoque crítico y reflexivo, respondiendo así a las demandas del contexto socioeconómico actual, ya que es muy conocido que el contador actual pasó de ser un tenedor de libros a ser un analista financiero, donde debe interpretar los estados financieros y dar las alertas en casos de presentarse cambios relevantes en una cuenta.

Desde una perspectiva práctica para Hernández (2022) la implementación de la gamificación como estrategia activa facilita que los estudiantes adquieran competencias fundamentales a través de experiencias significativas y contextualizadas, mejorando no solo su rendimiento académico, sino también su capacidad para resolver problemas contables de manera autónoma y crítica. Además, esta metodología promueve el aprendizaje colaborativo y motivador, fortaleciendo el compromiso estudiantil y potenciando habilidades esenciales para el desarrollo profesional en el ámbito financiero. El valor teórico radica en su contribución al campo de la didáctica activa, al demostrar cómo la gamificación puede fortalecer el pensamiento crítico en el ámbito contable (González-Acosta et al., 2020). A su vez, el enfoque metodológico propuesto aporta una perspectiva replicable y adaptable a otros contextos educativos, lo que representa una utilidad metodológica significativa tanto para futuras investigaciones como para aplicaciones pedagógicas.

El **problema de la investigación** es la deficiencia del pensamiento crítico en los estudiantes del primer año de bachillerato de la Figura Profesional Contabilidad en el módulo formativo de Contabilidad General, lo que afecta significativamente su capacidad para aplicar conocimientos contables en contextos reales. Según Huamán (2022) esta situación limita su competencia para resolver problemas complejos, tomar decisiones informadas y adaptarse a los desafíos del ámbito empresarial, aspectos fundamentales en la formación contable y en el desempeño profesional.



La importancia de revisar las causas de este problema radica en que el pensamiento crítico es esencial para el análisis, interpretación y toma de decisiones en situaciones financieras. Entre los principales orígenes identificadas se encuentran el predominio de metodologías tradicionales en la enseñanza, la falta de formación docente en estrategias didácticas activas y la desconexión entre el contenido curricular y las demandas actuales del mercado laboral. Analizar estos factores permite comprender el origen de la problemática y formular estrategias efectivas que respondan a las necesidades formativas de los estudiantes (Mendieta, 2021).

Abordar este problema es conveniente porque contribuirá a la formación integral de futuros profesionales en contabilidad, mejorando sus habilidades de pensamiento crítico mediante la implementación de estrategias didácticas activas, como la gamificación. La solución propuesta permitirá vincular la teoría contable con situaciones prácticas del entorno laboral, favoreciendo el desarrollo de competencias que preparen a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo profesional (Tenezaca & Delgado, 2024). De esta manera, el impacto positivo se reflejará en una mejor adaptabilidad a los contextos empresariales, un mayor rendimiento académico y una preparación adecuada para el ejercicio contable en escenarios reales y en la medida de lo posible que los bachilleres aprendan a analizar los resultados obtenidos al finalizar un ejercicio contable.

En este contexto, surge la siguiente **pregunta de investigación**: ¿Qué estrategia didáctica activa se puede implementar para fortalecer el pensamiento crítico en los estudiantes de primer año de bachillerato en Contabilidad General en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Fiscomisional María Reina del Mundo? Esta pregunta se origina a partir de la necesidad de transformar el proceso educativo en una dirección que permita a los estudiantes no solo adquirir conocimientos técnicos en contabilidad, sino también desarrollar habilidades cognitivas superiores, como el análisis crítico y la resolución de problemas en contextos reales. Ante esta realidad se plantea como **objetivo general** evaluar a la gamificación como estrategia didáctica activa para fortalecer el pensamiento crítico en los estudiantes del primer año del bachillerato en Contabilidad General en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Fiscomisional María Reina del Mundo.

Los **objetivos específicos** en los que se respalda el objetivo general son:



- Conocer el nivel actual de pensamiento crítico de los estudiantes del primero de bachillerato en Contabilidad General en relación con la interpretación y análisis de información contable.
- Seleccionar la estrategia didáctica activa más adecuada al contexto educativo y curricular de la Contabilidad General.
- Diseñar una secuencia didáctica con la estrategia activa seleccionada y evaluar el impacto de la estrategia seleccionada.

Las **variables** en esta investigación son la estrategia didáctica activa (variable independiente) y el pensamiento crítico en los estudiantes (variable dependiente). La estrategia didáctica activa, se refiere a los métodos pedagógicos innovadores que involucran a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje, promoviendo la participación, la reflexión y la resolución de problemas (López-Alegría & Fraile, 2023). En este estudio, la estrategia seleccionada es la gamificación, que integra elementos lúdicos y colaborativos en el aprendizaje de la Contabilidad General, estimulando la interacción, el compromiso y el análisis crítico (Rodríguez et al., 2023).

El **pensamiento crítico** según Cázares y López (2022) se define como "un pensamiento reflexivo y razonable, centrado en decidir qué creer o hacer". Esta conceptualización subraya la necesidad de un análisis consciente y deliberado para guiar la acción y las creencias hacia la solución de problemas y la toma de decisiones fundamentadas (p. 34). Con esta conceptualización se aplicará el pensamiento crítico en la toma de decisiones fundamentadas, que, para el caso de esta investigación, se aplicarán en situaciones contables y financieras. Esta habilidad es esencial para la resolución de problemas complejos en el ámbito profesional de la contabilidad. La relación entre estas dos variables se basa en la premisa de que una estrategia didáctica activa, como la gamificación, fomenta la participación y la reflexión, lo que, a su vez, contribuye al fortalecimiento del pensamiento crítico de los estudiantes, mejorando así su capacidad para abordar problemas contables de manera autónoma y efectiva.

Trabajos investigativos relacionados con el actual donde Tenezaca y Delgado (2024) implementaron una empresa simulada para el control de inventarios, demostró ser una estrategia efectiva que mejora significativamente tanto el proceso de enseñanza como el aprendizaje. De la misma forma Huamán (2022) destaca la efectividad del aula invertida en la mejora de la autonomía y la motivación de los estudiantes, mientras que Bazán et al. (2024) analizan la

gamificación como una herramienta para fortalecer la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Por otro lado, Toledo-Rodríguez et al. (2023) subrayan la importancia de la integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza de la contabilidad, resaltando su impacto positivo en el aprendizaje significativo y Plasencia-Díaz (2021), expresa que la adopción de estrategias didácticas activas para fortalecer el pensamiento crítico en la enseñanza de la Contabilidad General podría mejorar significativamente la comprensión de los conceptos y preparar mejor a los estudiantes para los desafíos del mundo profesional.

El pensamiento crítico se compone de diversas habilidades interrelacionadas que permiten analizar, evaluar y resolver problemas de manera efectiva. Entre ellas, el razonamiento lógico es fundamental para establecer conexiones coherentes entre ideas y tomar decisiones basadas en argumentos sólidos. El análisis facilita la descomposición de información para comprender su esencia y diferenciar entre hechos y opiniones. Asimismo, la evaluación permite juzgar la validez de argumentos y evidencias, promoviendo decisiones objetivas y éticas en diversos contextos (Guaña & Cevallos, 2024). Otras habilidades clave incluyen la interpretación, que ayuda a comprender y contextualizar la información, y la inferencia, que permite extraer conclusiones razonables y prever implicaciones. La explicación fomenta la articulación clara y fundamentada de ideas, mientras que la autorregulación permite reflexionar sobre el propio pensamiento para mejorar continuamente. Estas competencias son esenciales tanto en el ámbito académico como en la vida cotidiana, ya que contribuyen a una toma de decisiones más informada y responsable (Oliveros et al., 2022).

Para obtener una mejor comprensión de los términos clave es este estudio, a continuación, se presentan conceptualizaciones de varios autores que explican en qué consisten:

Estrategias didácticas activas

Las estrategias didácticas activas colocan al estudiante en el centro del proceso educativo, promoviendo su participación comprometida en la construcción del conocimiento (Monteza, 2022). Estas estrategias promueven el aprendizaje experiencial basado en el descubrimiento y la aplicación práctica, asimismo fomentan el pensamiento crítico al estimular la capacidad de análisis, argumentación y toma de decisiones fundamentadas. La colaboración y el trabajo en equipo son elementos esenciales, ya que permiten la interacción entre los estudiantes mediante dinámicas grupales que favorecen el aprendizaje cooperativo (Jiménez, 2023).

También, integran el uso de herramientas digitales y materiales interactivos para diversificar los métodos de enseñanza. Finalmente, incluyen una evaluación continua, que permite monitorear el aprendizaje a través de la autoevaluación, la coevaluación y la retroalimentación constante, asegurando una mejora progresiva en el proceso educativo (Gutiérrez & Ivarez, 2023).

La implementación de estrategias didácticas activas mejora el compromiso y la motivación de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más profundo y duradero. Estas estrategias contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales esenciales, como la resolución de problemas, la creatividad y la comunicación efectiva. Favorecen la adaptación a entornos educativos dinámicos y el uso de tecnologías emergentes, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos académicos y profesionales con mayor autonomía y confianza. Entre las estrategias didácticas reconocidas por su aportación para el desarrollo del pensamiento crítico se pueden citar al aprendizaje basado en proyectos ABP, aula invertida, trabajos con simuladores, la gamificación, etc.

Gamificación

La gamificación es una estrategia efectiva para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, utiliza elementos lúdicos como puntos, niveles, competencias y retroalimentación constante para convertir los desafíos académicos en experiencias interactivas y atractivas (Toledo-Rodríguez et al., 2023). La gamificación no solo mejora la retención de información, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Además, fomenta un aprendizaje colaborativo y permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos de manera práctica y significativa, preparándolos mejor para los desafíos del mundo laboral (Prieto-Andreu et al., 2022).

Para Acosta-Yela et al. (2022) la inclusión de elementos lúdicos, como competencias, narrativas, misiones y rankings, hace que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo. Asimismo, se promueve el fomento de la autonomía, incentivando la toma de decisiones y el pensamiento estratégico, permitiendo que los estudiantes gestionen su propio proceso de aprendizaje. Finalmente, la gamificación potencia la interacción social, impulsando la colaboración y el trabajo en equipo mediante retos compartidos y dinámicas grupales.

Se plantea para el problema en cuestión, analizar cómo la gamificación aporta al desarrollo del pensamiento crítico en el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo formativo de Contabilidad General en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Fiscomisional María Reina del Mundo que a criterio de las investigadoras resultan altamente efectivas para motivar a los estudiantes en su formación académica en donde se incluirán a ¡Kahoot! y Quizizz que destacan por su capacidad de crear cuestionarios interactivos donde se abordarán términos contables, principios financieros y ejercicios prácticos, fomentando la participación activa y el refuerzo de conocimientos de manera dinámica. Así también, se diseñarán actividades en Genially porque permite diseñar infografías, mapas conceptuales y actividades interactivas con elementos lúdicos, lo que contribuye al fortalecimiento de conceptos contables de forma creativa e innovadora.

Dichas herramientas no solo mejoran la comprensión de los contenidos, sino que también promueven el pensamiento crítico y el aprendizaje colaborativo en el aula. La investigación busca evaluar el impacto de la gamificación como estrategia didáctica activa para fortalecer el pensamiento crítico en los estudiantes del primer año de bachillerato en Contabilidad General, al vincular el aprendizaje contable con experiencias prácticas y lúdicas, se espera contribuir al desarrollo de competencias analíticas que preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del entorno laboral contable de manera autónoma y crítica.

Materiales y métodos

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, busca medir el impacto de la gamificación como estrategia didáctica activa en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de Contabilidad General. Dicho enfoque permite obtener datos objetivos y verificables que facilitan la evaluación de la relación entre las variables establecidas, de acuerdo con Hernández (2017).

El alcance de esta investigación es descriptivo, ya que pretende identificar y analizar el impacto de la gamificación en el pensamiento crítico de los estudiantes de primero de bachillerato en Contabilidad General. Se busca describir cómo la aplicación de la estrategia influye en el desarrollo de habilidades críticas en el contexto educativo (Caride, 2019). Además, es explicativa, pues tiene como objetivo identificar el efecto que produce la implementación de la estrategia didáctica activa sobre el pensamiento crítico de los estudiantes.

El tipo de investigación es aplicada y de campo. Es aplicada porque busca la resolución de un problema educativo mediante la implementación de la gamificación. Asimismo, es de campo porque se lleva a cabo directamente en el entorno educativo, involucrando a estudiantes en su contexto real, sin modificar las condiciones habituales del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Materiales

Entre los instrumentos seleccionados para obtener una visión de la realidad actual del problema y cómo se percibe a la gamificación como su posible solución, se han considerado a la observación como la técnica que evidenciará la forma en que se imparten las clases con las metodologías actuales; a la entrevista a los docentes para conocer el desarrollo de la enseñanza y sus impresiones de cómo se percibe este proceso; y, a la encuesta para determinar por parte de los estudiantes si aprecian que el aprendizaje es efectivo de acuerdo con el sistema actual.

La observación se lleva a cabo mediante una guía de observación estructurada que permitió registrar de manera sistemática el comportamiento y las reacciones de los estudiantes durante un día de clases sujetas a la metodología actual, esta guía incluyó indicadores específicos sobre el equipamiento físico del aula, la participación de los estudiantes, su nivel de involucramiento y la forma de enseñanza aplicada por parte del docente.

Además, se realizan entrevistas semiestructuradas a los docentes de Contabilidad General para obtener información detallada sobre su percepción de la efectividad del uso de la metodología actual manual y su opinión sobre la implementación de la gamificación para alcanzar el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes. Las preguntas estuvieron orientadas a conocer la experiencia de los docentes con esta estrategia, las dificultades encontradas y su visión sobre el cambio en las competencias de los estudiantes.

Por último, se aplica una encuesta para obtener datos cuantitativos con preguntas cerradas bajo escala Likert para medir su percepción sobre la metodología de enseñanza utilizada actualmente en el módulo de Contabilidad y así también, para tener una orientación de la aceptación por parte de este grupo al uso de la gamificación.

Métodos

Dentro de los métodos teóricos a utilizar, el inductivo-deductivo, permite extraer conclusiones generales a partir de observaciones específicas sobre la gamificación, y el razonamiento deductivo, facilitando la aplicación de las teorías pedagógicas en el contexto educativo. Para Hernández-Sampieri et al. (2014), este método se refiere a un proceso en el que se alternan la



observación y la teoría, utilizando la inducción para generar hipótesis y la deducción para verificarlas.

Además, el análisis-síntesis ayudó a descomponer el problema en componentes esenciales y a integrarlos para obtener una comprensión integral. Según Bunge (2013), este método se basa en la descomposición del objeto de estudio en sus partes y en su posterior integración lógica para una visión global. El método histórico-lógico analizó la evolución de las estrategias didácticas activas en la enseñanza de la Contabilidad General, siguiendo lo que dice Ortiz et al. (2023) en cuanto a que este método busca comprender fenómenos educativos en su desarrollo histórico, estableciendo relaciones entre eventos pasados y sus implicaciones actuales.

El método bibliográfico permitirá revisar fuentes teóricas que respalden el uso de la gamificación como estrategia didáctica activa. Este método consiste en la recopilación, análisis y sistematización de información obtenida de libros, artículos científicos y otros documentos relevantes (Guillamón et al., 2021). Por último, se empleará el método matemático-estadístico, utilizando la estadística descriptiva para organizar y analizar los datos recopilados sobre el impacto de la gamificación en el desarrollo del pensamiento crítico. (Llamuca et al., 2021).

Población y muestra

La población de estudio está conformada por 30 estudiantes del primer año de bachillerato técnico de la Figura Profesional Contabilidad, pertenecientes a la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Fiscomisional María Reina del Mundo, así como por 2 docentes responsables de impartir el módulo de Contabilidad General.

La muestra seleccionada para este estudio es de tipo no probabilístico por juicio, donde las investigadoras, consideran debido a que la población es de tipo finita, incluir al total de la esta como muestra.

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Estrategia Didáctica Activa	Enseñanza tradicional	Niveles de atención y puntajes de calificación	Observación, Encuesta, Entrevista
	Uso de la Gamificación	Aplicación de juegos, retos, puntos, recompensas	Encuesta, Entrevista



	Tecnologías Digitales	Uso de plataformas digitales (Kahoot, Quizlet, etc.)	Encuesta, Entrevista
	Interacción Estudiante-Docente	Estudiantes interactúan activamente en actividades grupales	Observación, Entrevista
	Desafíos y Problemas Reales	Presentación de problemas contables en situaciones lúdicas	Observación, Entrevista
Pensamiento Crítico	Análisis de Información	Identificación de problemas contables y análisis detallado	Observación, Encuesta, Entrevista
	Solución de Problemas	Aplicación de fórmulas contables en situaciones complejas	Observación, Encuesta
	Reflexión Crítica	Reflexión sobre decisiones tomadas durante actividades de gamificación	Observación, Entrevista, Encuesta
	Creatividad en la Resolución de Casos	Propuestas creativas para resolver problemas contables	Observación, Encuesta

Nota La tabla muestra las dimensiones e indicadores de las variables de la investigación

Fases de la investigación

Las fases metodológicas que guiaron la presente investigación. En la Fase 1, se llevó a cabo un diagnóstico mediante la aplicación de una guía de observación a clases, una encuesta dirigida a los estudiantes y una entrevista a los docentes, con el objetivo de conocer el nivel actual de pensamiento crítico de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de Contabilidad General, especialmente en lo referente a la interpretación y análisis de información contable. En la Fase 2, se procedió al diseño de una secuencia didáctica basada en una estrategia activa, en este caso la gamificación, con el propósito de evaluar su impacto en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes. Finalmente, en la Fase 3, se realizó la validación de dicha secuencia didáctica mediante el juicio de expertos, quienes evaluaron su pertinencia, coherencia pedagógica y aplicabilidad en el contexto educativo.

Resultados

Diagnóstico

Los indicadores *observados* en una visita áulica en un día de clases donde se trató sobre los principios de la Contabilidad revelan que la práctica de enseñanza actual en la asignatura de Contabilidad General presenta limitaciones significativas.

Tabla 2

Resultados de la observación

Áreas a Observar	Aspectos Específicos	Promedio
1. Metodología de Enseñanza Actual	El docente utiliza estrategias que fomentan la participación activa del estudiante.	2
	Se emplean recursos didácticos variados (presentaciones, ejercicios, ejemplos prácticos).	3
	Se promueve el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes.	2
2. Uso de Recursos Digitales y Lúdicos	El aula cuenta con equipos tecnológicos que permiten dictar clases con herramientas TIC.	3
	La unidad educativa cuenta con laboratorio de computación con acceso a internet.	4
	El docente utiliza alguna herramienta digital durante la clase (PowerPoint, Moodle, etc.)	3
	Se observa apertura o interés del docente en incorporar elementos lúdicos o tecnológicos.	2
	Se propician espacios que podrían adaptarse para dinámicas gamificadas en el futuro.	3
3. Estímulo del Pensamiento Crítico	El docente plantea problemas o casos que exigen análisis y razonamiento.	2
	Se fomenta la reflexión sobre decisiones contables tomadas en clase.	2
	Los estudiantes tienen oportunidades de argumentar sus respuestas o soluciones.	2
4. Clima de Aula y Actitud Estudiantil	Los estudiantes muestran interés y participación en la clase.	2
	Existe un ambiente de respeto, cooperación y apoyo mutuo.	3

El docente mantiene una relación cercana y motivadora con los estudiantes.	3
Promedio	3

Nota La tabla presenta las áreas analizadas en la observación

Las estrategias que fomentan la participación activa del estudiante obtuvieron una valoración promedio baja (2/5), al igual que el estímulo del aprendizaje colaborativo (2/5). Aunque se emplean algunos recursos didácticos tradicionales como presentaciones o ejercicios, no hay una variación significativa que dinamice las clases (3/5).

Si bien la infraestructura tecnológica está disponible en cierto grado (aulas con acceso a internet y herramientas digitales básicas con una puntuación de 3 a 4/5), se detecta una baja apropiación pedagógica de estos recursos con fines gamificados. La apertura del docente hacia la gamificación fue valorada apenas con 2/5, lo que indica una falta de conocimiento y formación en esta metodología. Además, aunque existen espacios que podrían adaptarse para dinámicas lúdicas (3/5), no se observa ninguna iniciativa clara por parte del profesorado para transformar la enseñanza tradicional hacia una más interactiva o basada en juegos educativos.

A pesar del bajo uso actual de recursos lúdicos, se identificaron condiciones favorables para una futura implementación. Tanto el ambiente físico como el acceso a ciertos recursos permiten pensar en una intervención innovadora, y aunque el interés del docente es limitado (2/5), se considera que con una adecuada capacitación podría superarse esta barrera. El contexto muestra una necesidad latente y una oportunidad concreta para aplicar la gamificación, sobre todo ante la falta de estrategias actuales que promuevan la motivación, el pensamiento crítico y la participación estudiantil.

Los resultados de la *encuesta* a los estudiantes del primero de bachillerado técnico en Contabilidad indican que en la dimensión análisis de las clases utilizando la metodología actual, existe una percepción predominantemente negativa por parte de los estudiantes con respecto al enfoque metodológico que actualmente se emplea en la enseñanza de la asignatura de Contabilidad General. En promedio, más del 50% de los encuestados se posicionan en las opciones totalmente en desacuerdo o en desacuerdo frente a afirmaciones relacionadas con la comprensión, participación, motivación y aplicabilidad profesional del contenido impartido.

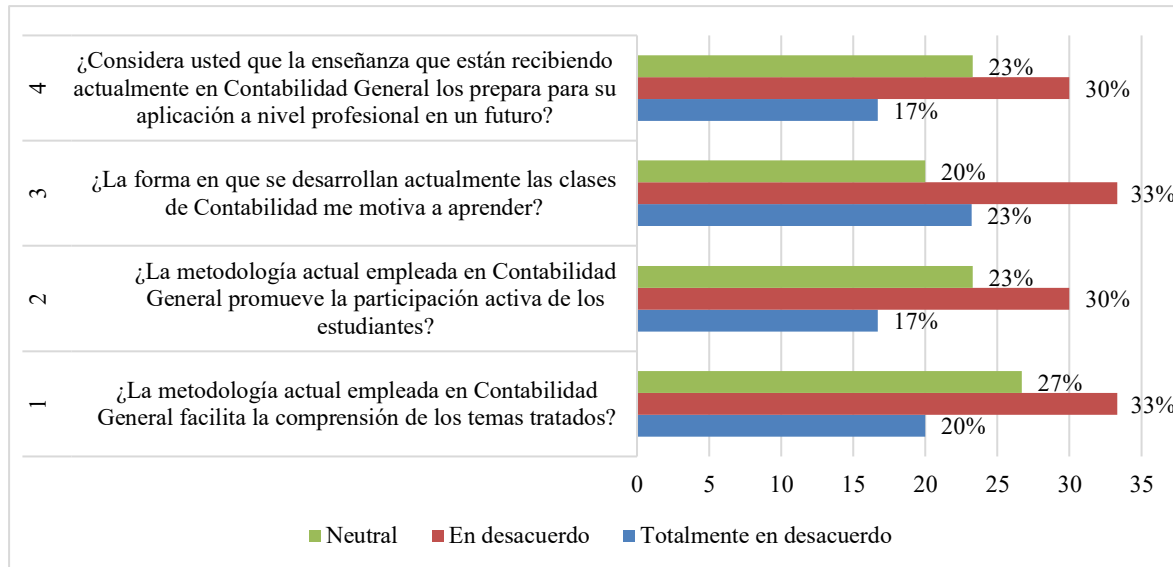
Además, el porcentaje de respuestas neutras (entre el 20% y el 27%) sugiere cierta indecisión o falta de claridad sobre el rol que cumple la metodología actual, lo que podría deberse a una falta de conexión entre los estudiantes y las dinámicas de clase. En contraste, el porcentaje de respuestas positivas es bajo (aproximadamente entre 20% y 30%), lo cual reafirma la necesidad de replantear la forma en que se están desarrollando las clases.



A continuación, se presentan los gráficos estadísticos de la observación realiza por dimensiones:

Figura 1

Dimensión análisis de las clases utilizando la metodología actual a estudiantes

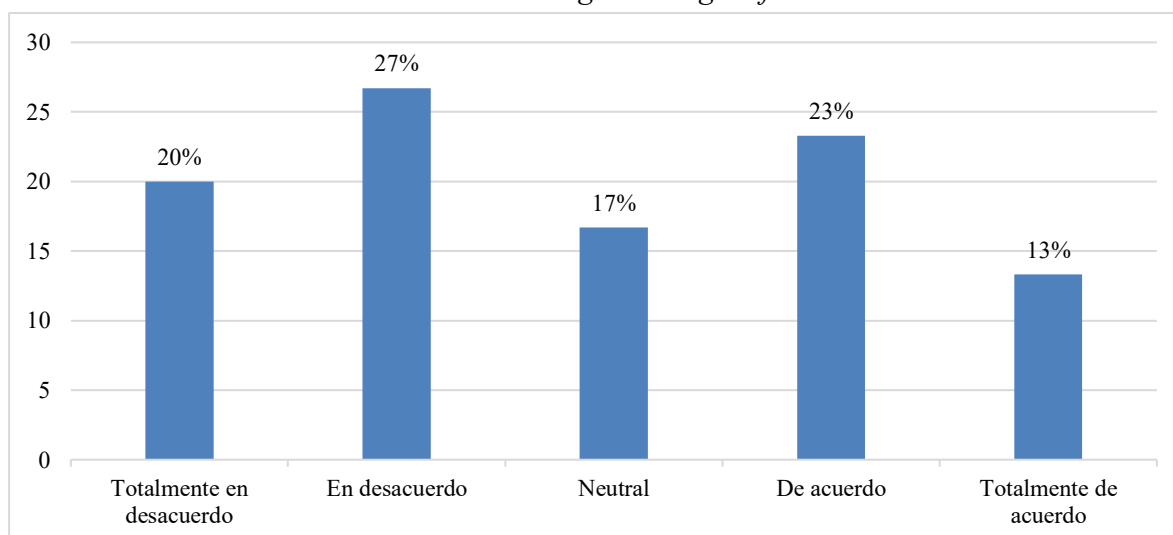


Nota La figura presenta las dimensiones analizadas con la metodología actual

En la dimensión conocimientos sobre la metodología de la gamificación la mayoría de los estudiantes desconoce en qué consiste la gamificación, ya que un 47% respondió negativamente y un 17% se mantuvo neutral. Solo el 36% manifestó tener algún conocimiento. Esto evidencia una baja familiaridad con esta metodología, lo que indica la necesidad de una inducción previa y adecuada para garantizar su comprensión y participación efectiva en caso de implementarla en la asignatura de Contabilidad General

Figura 2

Dimensión conocimientos sobre la metodología de la gamificación de estudiantes

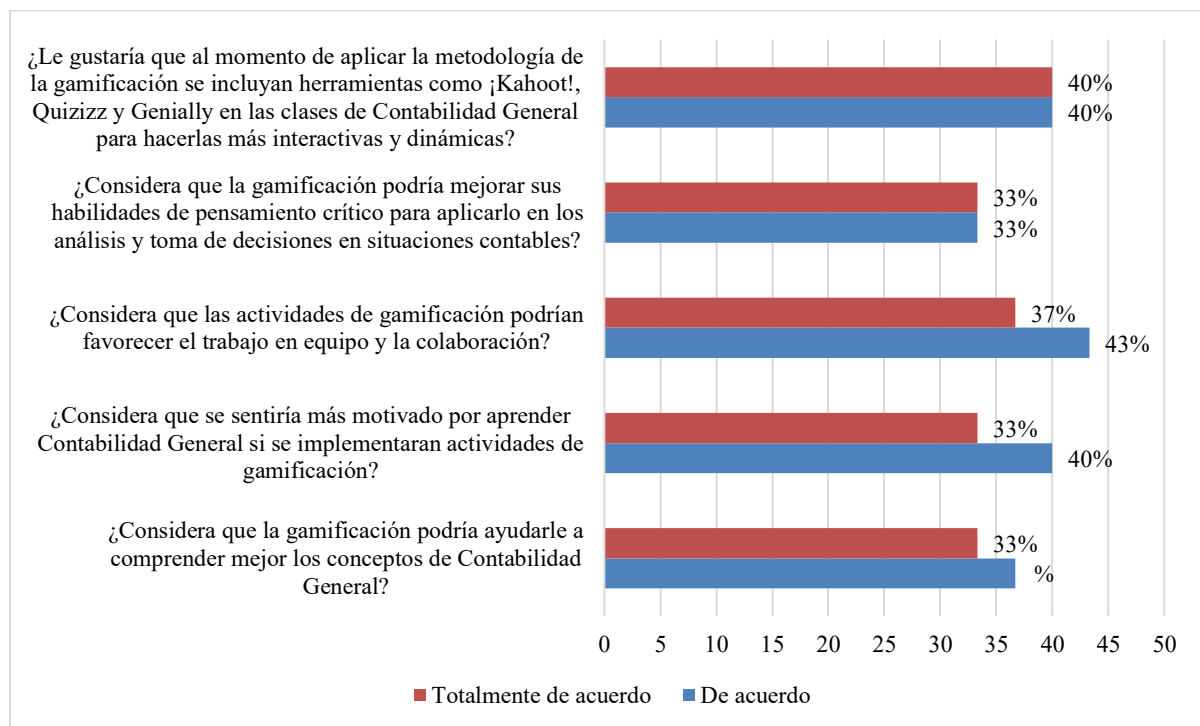


.Nota La figura presenta las dimensiones analizadas con la metodología gamificada

En la dimensión aceptación para el uso de la gamificación los resultados reflejan una alta aceptación por parte de los estudiantes hacia el uso de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de Contabilidad General. Más del 70% de los encuestados se mostraron de acuerdo o totalmente de acuerdo en que esta metodología facilita la comprensión de conceptos, incrementa la motivación, fomenta el trabajo en equipo, y potencia el pensamiento crítico. Además, una mayoría significativa expresó interés en el uso de herramientas interactivas como Kahoot!, Quizizz y Genially, lo cual resalta una predisposición positiva hacia entornos de aprendizaje dinámicos y participativos. Esto indica que la implementación de la gamificación sería bien recibida y valorada por los estudiantes como una alternativa pedagógica innovadora y efectiva.

Figura 3

Dimensión aceptación para el uso de la gamificación de docentes



En el marco del estudio, se *entrevistó* a dos docentes que imparten la asignatura de Contabilidad General en el primer año de Bachillerato Técnico con el fin de conocer su percepción sobre la metodología actual, su conocimiento sobre la gamificación y su disposición para implementarla. Los resultados se resumen a continuación, organizados por dimensiones:

Ambas docentes describieron que actualmente emplean metodologías tradicionales, centradas en la exposición oral, la explicación teórica y la resolución de ejercicios prácticos con apoyo de

libros de texto, cuadernos y recursos impresos. Señalaron que, si bien estas estrategias permiten abordar los contenidos programáticos, presentan limitaciones en términos de motivación y participación estudiantil, ya que muchos alumnos manifiestan desinterés y dificultad para concentrarse.

Las docentes expresaron tener una noción general de lo que implica la gamificación, identificándola como una estrategia que introduce elementos lúdicos o de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque reconocen no haberla utilizado previamente en su práctica, consideran que podría ser una herramienta valiosa para mejorar el compromiso y desarrollar el pensamiento crítico, al fomentar la toma de decisiones y la resolución de problemas en contextos dinámicos.

Ambas docentes manifestaron una actitud positiva frente a la posibilidad de aplicar la gamificación en sus clases de Contabilidad General. Mostraron interés en utilizar herramientas como Kahoot!, Quizizz, Genially, así como juegos por equipos y simulaciones contables. Además, expresaron su disposición a participar en procesos de capacitación para adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para implementar esta estrategia de manera efectiva.

Diseño de la secuencia didáctica basada en gamificación

Como resultado del diagnóstico realizado en las fases previas de la investigación, se identificó la necesidad de incorporar estrategias innovadoras que fomenten el pensamiento crítico, la motivación y la participación activa del estudiantado en la asignatura de Contabilidad General. En este contexto, se propone el diseño de una secuencia didáctica que integre la gamificación como estrategia pedagógica activa. Esta propuesta tiene como objetivo mejorar la interpretación y análisis de la información contable en los estudiantes de primero de Bachillerato, a través de actividades lúdicas y digitales que promuevan el aprendizaje significativo y colaborativo.

La secuencia didáctica de la materia está conformada por 5 sesiones de aprendizaje de dos horas diarias, que para la aplicación de la mejora se propone ejecutar dos días por semana las actividades prácticas a implementar con una duración de 80 minutos cada una. Para la validación de la propuesta, esta se basó en un muestreo con los contenidos de la unidad 1 de la asignatura y presentada a una comisión de expertos conformada por tres docentes de Contabilidad, la vicepresidenta del consejo ejecutivo y el rector de la unidad. Para efectos del presente artículo, dicho muestreo se presenta a continuación por las sesiones 1 y 2:

Unidad de trabajo: Fundamentos de la contabilidad



Sesión 1: Conceptos básicos de contabilidad

Objetivo: Identificar los conceptos básicos de contabilidad, sus campos de aplicación y los principales usuarios de la información contable.

Inicio: 10 minutos de actividad lúdica

- Los estudiantes participan de la lluvia de ideas sobre qué entienden por “contabilidad”.
- Los estudiantes responden la siguiente pregunta ¿Para qué sirve la contabilidad?
- El docente presenta el tema y objetivo de la clase

Desarrollo: 60 minutos de actividad lúdica en Genially y ABP

1.- Exploración guiada:

- Los estudiantes observan la presentación interactiva en Genially y participan en un breve test evaluativo.

<https://view.genially.com/6859f387fa7f338559c2beed/presentation-conceptos-basicos-de-contabilidad>

- Los estudiantes conversan en parejas destacando lo que más les llamó la atención de la presentación.
- El docente responde dudas e inquietudes de los estudiantes.

2.- Reto Colaborativo "Info-Contable"

- Los estudiantes forman 4 equipos. Cada equipo recibe tarjetas con ejemplos de situaciones reales (un banco solicita un balance, una empresa analiza sus gastos, etc.).
- Deben relacionar la situación con el campo de aplicación y tipo de usuario contable.
- Presentan sus respuestas en una infografía realizada en Genially.
- El docente refuerza las explicaciones de los equipos.

Cierre: 10 minutos

- Reflexionar sobre la importancia de la contabilidad y su uso en la actividad económica.
- El docente retroalimenta el tema y aclara dudas.

Recursos:

- Computadora, proyecto, internet, Power Point, presentación interactiva en Genially, Canva.

Evaluación:

- Participación en el reto colaborativo.
- Infografía realizada en Canva.



Sesión 2: Obligación de llevar contabilidad: personas naturales y jurídicas

Objetivo: Distinguir entre personas naturales y jurídicas, así como su obligación legal de llevar contabilidad,

Inicio: 10 minutos de actividad lúdica

- Responder la pregunta generadora: ¿Todas las personas están obligadas a llevar contabilidad?
- Breve comentario oral del docente con ejemplos de negocios reales.
- El docente presenta el tema y objetivo de la clase.

Desarrollo: 60 minutos de actividad lúdica y gamificación en Quizizz

1.- Exploración guiada:

- Los estudiantes reciben y leen un texto sobre quienes están obligados a llevar contabilidad.
- Conversan en parejas y extraen las ideas más importantes.
- Comparten en la clase sus ideas.
- Los estudiantes observan la presentación en PowerPoint, que explica: Personas naturales vs jurídicas y Criterios legales para llevar contabilidad.
- El docente responde dudas e inquietudes de los estudiantes.

2.- Actividad Gamificada “Clasifica y Gana”

- Las mismas parejas de la actividad anterior ingresan al link del juego en Quizizz <https://wayground.com/admin/quiz/6834b2f381a61a2075f0273f> para clasificar ejemplos como personas naturales o jurídicas y su obligación contable.
- Al final del juego se muestra el puntaje y se premia simbólicamente al mejor grupo.
- El docente refuerza las respuestas incorrectas.

Cierre: 10 minutos

- Reflexionar sobre ¿Por qué es importante saber si una persona está obligada a llevar contabilidad?
- El docente retroalimenta y aclara dudas.

Recursos:

- Computadora, proyector, internet, Power Point, texto impreso, juego en Quizizz.

Evaluación:

- Participación en la actividad en parejas.



- Aciertos en el juego digital.

Validación de la secuencia didáctica

La secuencia didáctica diseñada con base en actividades lúdicas y gamificación fue sometida a un proceso de validación por juicio de expertos, la que incluyó las cinco sesiones, con el propósito de garantizar su pertinencia, coherencia interna y aplicabilidad pedagógica en el contexto de la enseñanza de Contabilidad General. Para este fin, se seleccionaron cinco profesionales que laboran en la unidad educativa en cuestión, con formación de cuarto nivel, con experiencia comprobada en las áreas de educación, informática educativa, pedagogía contable y desarrollo del pensamiento crítico. Los criterios de selección se basaron en su trayectoria académica, experiencia docente en bachillerato técnico y vinculación directa con procesos formativos innovadores.

Cada experto recibió la propuesta completa de la secuencia didáctica, junto con una matriz de validación que incluía indicadores agrupados en las siguientes categorías: (1) alineación curricular, (2) claridad y relevancia de objetivos, (3) coherencia metodológica, (4) integración de herramientas digitales, (5) fomento del pensamiento crítico, y (6) viabilidad operativa en el contexto institucional. Los expertos evaluaron cada indicador en una escala de valoración de 1 a 5 puntos y emitieron observaciones cualitativas.

Los resultados obtenidos evidencian una valoración mayoritariamente favorable. En promedio, los indicadores obtuvieron calificaciones superiores a 4.50, destacando especialmente la pertinencia de la estrategia de gamificación para promover el pensamiento crítico (4.94), así como la integración efectiva de recursos como Kahoot!, Quizizz y Genially (5.00). Los evaluadores coincidieron en que la propuesta responde a los desafíos actuales de la enseñanza contable en contextos técnicos, aportando innovación metodológica y fortaleciendo la motivación estudiantil.

Además, los expertos recomendaron su implementación piloto inmediata, acompañada de procesos de capacitación docente para asegurar una aplicación eficaz. También sugirieron la incorporación de rúbricas específicas para valorar el desarrollo del pensamiento crítico en las actividades propuestas. En conjunto, la validación por juicio de expertos respalda la calidad pedagógica de la secuencia diseñada y justifica su aplicación en entornos educativos similares,

aportando un recurso replicable y adaptable para fortalecer competencias cognitivas superiores en estudiantes de Contabilidad General y otros módulos o asignaturas eminentemente prácticas.

Discusión

Los resultados del diagnóstico inicial mostraron una baja estimulación del pensamiento crítico con las metodologías tradicionales, limitando la participación, la reflexión y el análisis contable. Esta situación coincide con lo señalado por Rivas y Loor (2022), quienes exponen que los métodos expositivos predominantes en la enseñanza contable restringen el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. La propuesta diseñada en esta investigación atendió precisamente esa limitación mediante una secuencia didáctica basada en la gamificación, estructurada con actividades lúdicas, colaborativas y digitales, como lo recomiendan Rodríguez et al. (2023) y Acosta-Yela et al. (2022), al considerar la gamificación como una herramienta que permite contextualizar el aprendizaje y fomentar la toma de decisiones fundamentadas.

Los resultados obtenidos en la presente investigación confirman la pertinencia de incorporar estrategias didácticas activas, específicamente la gamificación, como medio eficaz para fortalecer el pensamiento crítico en estudiantes de Contabilidad General. Esta afirmación guarda coherencia con los planteamientos de González-Acosta et al. (2020), quienes destacan que la gamificación permite al estudiante asumir roles activos en el aprendizaje contable, facilitando la comprensión de los procesos financieros mediante dinámicas participativas y retadoras. De igual manera, Prieto-Andreu et al. (2022) señalan que el uso de herramientas gamificadas mejora tanto la motivación como el rendimiento académico, aspectos que se evidenciaron favorablemente en la aceptación de los estudiantes hacia esta propuesta realizada por el autor antes citado.

Asimismo, los resultados de la validación por juicio de cinco expertos ratifican la coherencia pedagógica y aplicabilidad de la propuesta. La valoración promedio de 4.84/5 evidencia un consenso técnico en torno a la pertinencia metodológica, la claridad de objetivos y la viabilidad operativa de la secuencia diseñada. Esta alta puntuación confirma las afirmaciones de Bonilla (2020) y Mendieta (2021), quienes defienden que las metodologías activas, cuando están alineadas a los contenidos curriculares y adaptadas al contexto educativo, generan experiencias significativas que estimulan el pensamiento crítico.

En lo específico, la integración de plataformas como ¡Kahoot!, Quizizz, Canva y Genially fue valorada positivamente por expertos, quienes reconocieron su potencial para dinamizar las



clases, estimular la motivación y consolidar contenidos. Este hallazgo es consistente con lo argumentado por Hernández (2022) y Toledo-Rodríguez et al. (2023), quienes demuestran cómo el uso de tecnologías educativas mejora la implicación activa del estudiante y favorece la autonomía en la resolución de problemas complejos.

En síntesis, tanto los antecedentes teóricos como los resultados empíricos de esta investigación coinciden en resaltar que la gamificación no solo representa una estrategia innovadora, sino una alternativa didáctica efectiva y necesaria para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en áreas tradicionalmente rígidas como la contabilidad, representando adicionalmente, un reto para los docentes que se ven motivados a mantenerse actualizados en las nuevas herramientas tecnológicas. La secuencia propuesta no solo responde a un contexto real identificado, sino que también presenta las condiciones para ser replicada en otras instituciones con características similares.

Conclusiones

La investigación determinó que el nivel de pensamiento crítico de los estudiantes del primero de bachillerato en Contabilidad General era limitado, especialmente en lo relativo a la interpretación y análisis de la información contable. A través de la observación áulica, entrevistas y encuestas aplicadas, se evidenció una escasa participación activa, baja reflexión ante situaciones problemáticas y poco dominio en la argumentación contable. Estos hallazgos confirman la necesidad de replantear las metodologías tradicionales aún prevalentes en el aula. Los resultados obtenidos permitieron seleccionar a la gamificación como la estrategia didáctica activa más adecuada al contexto educativo, curricular y tecnológico de la institución. Esta elección se fundamentó tanto en la revisión teórica como en la aceptación positiva de los estudiantes hacia plataformas interactivas como ¡Kahoot!, Quizizz, Canva y Genially. Asimismo, se evidenció que esta estrategia permite contextualizar el aprendizaje contable, dinamizar las clases y fomentar la motivación intrínseca y el pensamiento crítico.

Al obtener por parte de los expertos una valoración promedio de 4.84 sobre 5, quienes destacan la coherencia metodológica, su aplicabilidad y su capacidad para fomentar el pensamiento crítico, se concluye que los elementos analizados en esta investigación respaldan la viabilidad de la implementación de la propuesta como una herramienta pedagógica efectiva y replicable en contextos similares.



Referencias Bibliográficas

- Acosta-Yela, M., Aguayo-Litardo, J., Ancajima-Mena, S., & Delgado-Ramírez, J. (2022). Recursos educativos basados en gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Arias, M., & Loaiza, K. (2022). *Las consecuencias educativas de la pandemia. Tesis de maestría*. Universidad Nacional del Ecuador. <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/2885>
- Bazán, V., Zambrano, A., Bone, V., Guilindro, Y., & Torres, M. (2024). Estrategias didácticas en la enseñanza de la contabilidad en bachillerato: Un estudio comparativo. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45471-e45471. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)471](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)471)
- Bonilla, A. (2020). Estrategias didácticas innovadoras para la enseñanza de la Contabilidad Básica a los alumnos del Instituto Tecnológico Superior Bolívar. *Roca: Revista Científico-Educaciones de la provincia de Granma*, 16(1), 473-482. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414345>
- Bunge, M. (2013). *La investigación científica*. Ariel.
- Caride, J. (2019). *Diseño de Investigación Cuantitativa: Diseños, análisis y redacción de informes*. Madrid: Pirámide.
- Castillo-Mora, M., Escobar-Murillo, M., Barragán-Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza . *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>
- Cazárezs, F., & López, J. (2022). *Pensamiento Crítico. 2da Ed.* Pearson.
- González-Acosta, E., Almeida-González, M., Torres-Chils, A., & Traba-Montejo, Y. (2020). La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el rol del gerente, del contador y del auditor. *Formación universitaria*, 13(5), 155-169. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000500155>
- Guaña, E., & Cevallos, P. (2024). La importancia del pensamiento crítico y la resolución de problemas en la educación contemporánea. *Kosmos*, 3(1), 4-18. <https://doi.org/10.62943/rck.v3n1.2024.50>

- Guillamón, A., López, P., Cantó, E., García, J., & Madrona, P. (2021). Revisión bibliográfica de los métodos enseñanza. *Acciónmotriz*(27), 46-56.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8001191>
- Gutiérrez, C., & Ivarez, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes*, 7(28), 758 - 772. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.552>
- Hernández, J. (2017). *Métodos y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales*. Trillas: Ciudad de México.
- Hernández, 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>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación (6ta. ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Huamán, G. (2022). Desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes a partir del aprendizaje basado en problemas: una revisión sistemática. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2), 132-144.
<https://doi.org/10.56712/latam.v3i2.70>
- Huepe, M., Palma, A., & Trucco, D. (2022). *Educación en tiempos de pandemia: una oportunidad para transformar los sistemas educativos en América Latina y el Caribe*. Santiago: CEPAL. Obtenido de <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/48204>
- Jiménez, J. (2023). *Estrategias Didácticas* (Vol. 6). <https://es.slideshare.net/JoseLuisJimenezRoJim/estrategias-didacticas-2023pdf-256799341>
- López-Alegría, F., & Fraile, C. (2023). Metodologías didácticas activas frente a paradigma tradicional. Una revisión sistemática. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 26(1), 5-12. <https://doi.org/10.33588/fem.261.1255>
- Mendieta, J. (2021). El aprendizaje basado en problemas para mejorar el pensamiento crítico: revisión sistemática. *INNOVA*, 6(2), 77-89.
<https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1681>
- Monteza, D. (2022). Estrategias didácticas para el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria: una revisión sistemática. *Innova Educación*, 4(1), 120-134.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.009>

- OCDE. (2020). *La educación de hoy: La perspectiva de la OCDE*. OCDE.
https://www.oecd.org/es/publications/educacion-hoy_9789264252486-es.html
- Oliveros, J., Borges, C., Rodríguez, J., & Zambrano, X. (2022). Desarrollo del pensamiento crítico: Metodología para fomentar el aprendizaje en ingeniería. *Revista de ciencias sociales*, 28(4), 512-530. <https://doi.org/10.62943/rck.v3n1.2024.50>
- Ortiz, M., Jiménez, S., & Izaguirre, R. (2023). Contribución al análisis epistemológico del método histórico lógico en la investigación educativa. *Transformación*, 19(1), 159-177. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552023000100159&lng=es&tlng=es.
- Plasencia-Díaz, A. (2021). ¿ Hacia una nueva realidad educativa? Complejidad, educación y poscovid. *Educación y Pedagogía*, 5(9), 10-20.
<https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog21.1105090>
- Prieto-Andreu, J., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://doi.org/0.15359/ree.26-1.14>
- Rivas, D., & Loor, L. (2022). El aula invertida como innovación educativa en la enseñanza de Contabilidad General en el Bachillerato Técnico. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(11), 2032-2048.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4978/12061>
- Rodríguez, O., Machado, O., & Fernández, 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>
- Rodríguez, R., & Sablon, O. (2023). La deserción escolar en bachillerato técnico en la Unidad Educativa Fiscal Membrillo del Cantón Bolívar Manabí. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 1123-1147. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3332>
- Tenezaca, M., & Delgado, M. (2024). Empresa simulada para la enseñanza y aprendizaje del control de inventarios en el Bachillerato Técnico en Contabilidad. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(1), 3457 – 3474.
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1851>
- Toledo-Rodríguez, O., Alejo-Machado, O., & Vitlloch-Fernández, 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>
- UNESCO. (2023). *El pensamiento crítico y la interdisciplinariedad son esenciales para preparar a los alumnos para el cambio climático*. UNESCO.
<https://www.unesco.org/es/articles/el-pensamiento-critico-y-la-interdisciplinariedad-son-esenciales-para-preparar-los-alumnos-para-el>

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.