

Gamification methodological strategy for financial administration in the EU La Paz. Ecuador 2024

Gamificación estrategia metodológica para la administración financiera en la UE La Paz. Ecuador 2024

Autores:

Garzón, Gioconda Elizabeth
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Magíster en Pedagogía en FTP
Durán-Ecuador



geg@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0003-4845-2305>

Chandi-Vallejos, Cecilia Anavela
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Magíster en Pedagogía en FTP
Durán-Ecuador



cachandiv@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0005-1468-4137>

Carvajal-Parra, Marjorie Del Rocío
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
PhD En Educación
Guayaquil-Ecuador



mdcarvajalp@ube.edu.ec



<https://orcid.org/000-0002-8858-0083>

Segress-García, Hevia
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
PhD. Ciencias Pedagógicas
Guayaquil-Ecuador



sgarciah@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-6178-9872>

Fechas de recepción: 04-NOV-2024 aceptación: 04-DIC-2024 publicación: 15-DIC-2024



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

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

La gamificación es una estrategia metodológica innovadora que ha transformado la enseñanza de la administración financiera, mejorando la participación y el aprendizaje de los estudiantes. En la Unidad Educativa La Paz, en una zona rural de Ecuador, se ha implementado para fortalecer competencias académicas y fomentar la autonomía y responsabilidad financiera.

El objetivo fue “Determinar la relación entre la gamificación como estrategia metodológica y la administración financiera en la Unidad Educativa La Paz, Ecuador 2024”.

El método que se utilizó un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional y diseño no experimental. El análisis de datos se llevó a cabo con Excel y SPSS versión 21. La fiabilidad de los 14 ítems de cada variable independiente y dependiente se evaluó mediante el alfa de Cronbach, obteniendo 0,945 para la gamificación y 0,834 para la administración financiera, lo cual indicó alta consistencia interna. La correlación entre las variables se calculó con el coeficiente de Pearson.

El análisis de los resultados mostró una relación positiva media entre la gamificación y la administración financiera, con un coeficiente de Pearson de 0,510**, significativo al nivel de 0,01 bilateral. Esto confirmó, con un 99% de confianza y un margen de error del 1%.

Finalmente se pudo demostrar que “La gamificación estrategia metodológica se relaciona significativamente en la administración financiera en la UE La Paz, Ecuador 2024”, favoreciendo un aprendizaje activo y eficaz, y mejorando la comprensión y aplicación práctica de conceptos financieros.

Palabras clave: gamificación; estrategia metodológica; administración financiera; emprendimientos

Abstract

Gamification is an innovative methodological strategy that has transformed the teaching of financial management, improving student participation and learning. In the La Paz Educational Unit, in a rural area of Ecuador, it has been implemented to strengthen academic competencies and foster financial autonomy and responsibility.

The objective was “To determine the relationship between gamification as a methodological strategy and financial management in the La Paz Educational Unit, Ecuador 2024”.

The method used was a quantitative approach, correlational and non-experimental design. Data analysis was carried out with Excel and SPSS version 21. The reliability of the 14 items of each independent and dependent variable was evaluated using Cronbach's alpha, obtaining 0.945 for gamification and 0.834 for financial administration, which indicated high internal consistency. The correlation between the variables was calculated with Pearson's coefficient. The analysis of the results showed a positive average relationship between gamification and financial management, with a Pearson's coefficient of 0.510**, significant at the 0.01 bilateral level. This confirmed, with 99% confidence and a margin of error of 1%.

Finally, it was possible to demonstrate that “The gamification methodological strategy is significantly related to financial administration in the UE La Paz, Ecuador 2024”, favoring active and effective learning.

Keywords: gamification; methodological strategy; financial administration; entrepreneurship

Introducción

La gamificación se ha consolidado como una estrategia metodológica innovadora que transforma el aprendizaje al incorporar elementos lúdicos en el proceso educativo, fomentando una participación activa y un desarrollo más efectivo de competencias, en el ámbito de la administración financiera como disciplina aplicada en las capacidades, adquiere una relevancia especial, ya que busca dotar a los estudiantes de herramientas prácticas y conocimientos aplicables en contextos reales.

Este estudio se centra en los estudiantes de tercer año de bachillerato en contabilidad, quienes, mediante el uso de la gamificación en emprendimientos realizados en ferias y exposiciones educativas a beneficio de la institución educativa para implementar espacios ‘para el desarrollo de nuevos proyectos, han logrado no solo gestionar recursos financieros de manera disciplinada, sino también generar ganancias significativas y un buen perfil profesional para que puedan incorporarlo en sus propios emprendimientos. En particular el estudio, destaca la experiencia en instituciones rurales como la Unidad Educativa La Paz, en Ecuador, donde la gamificación puede fortalecer la educación financiera a través de juegos, simulaciones, dinámicas y proyectos de emprendimiento, promoviendo un perfil profesional sólido y una mayor comprensión de los principios financieros.

En la Unidad Educativa La Paz, se han impulsado diversos emprendimientos estudiantiles que buscan potenciar la creatividad y la capacidad de gestión, sin embargo, estos esfuerzos se han visto limitados por una administración deficiente, atribuida a la falta de incorporación de una sólida educación financiera en el currículo, esta carencia se traduce en proyectos con buen potencial que no logran un impacto sostenido ni generan beneficios a largo plazo, la ausencia de formación financiera adecuada reduce la capacidad de los estudiantes para planificar, gestionar recursos y tomar decisiones informadas en sus emprendimientos, afectando su éxito y continuidad.

Bajo esta perspectiva surge la siguiente interrogante: ¿De qué manera la gamificación estrategia metodológica se relaciona con la administración financiera en la UE La Paz, Ecuador 2024

El objetivo general de la Investigación fue “Determinar la relación de la gamificación estrategia metodológica para la administración financiera en la Unidad Educativa La Paz, Ecuador 2024”, la hipótesis de investigación que se establece es “La gamificación estrategia metodológica se relaciona significativamente en la administración financiera”.

Problemas específicos: ¿De qué manera los juegos, simulaciones y dinámicas se relacionan con la gamificación estrategia metodológica para la administración financiera en la UE La Paz, Ecuador 2024? y ¿De qué manera los emprendimientos se relacionan con la gamificación estrategia metodológica para la administración financiera en la UE La Paz, Ecuador 2024?

Si consideramos el Plan de las Naciones Unidas se ha previsto que: En la Agenda 2030, el Objetivo 1 se indica que se terminará con la mendicidad; así como también en la Cumbre Mundial sobre desarrollo social en 1995 se tiene como objetivos suprimir la pobreza, crear nuevos empleos y propender a la seguridad mejores niveles de vida. Pero si analizamos la información del Grupo Banco Mundial indican que para abril 2024 el 8,5% de los seres humanos con un aproximado de 700 millones habitantes viven con un valor inferior a 2.15 dólares, se ha considerado esto como justificante para desarrollar la investigación considerada como variable la administración financiera que para Robles se identifica con la optimización de recursos, por lo que es necesario su fortalecimiento.

Con la finalidad de proporcionar administración financiera en el ámbito educativo, es fundamental comprender que la teoría debe complementarse con la práctica, el desarrollo de pequeños emprendimientos ofrece un entorno controlado donde los futuros contadores pueden aplicar los aprendizajes adquiridos en el aula y desarrollar habilidades esenciales para su desempeño profesional, en este contexto, el tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “La Paz” se evidencia bajos niveles de asimilación de conocimientos, siendo un componente indispensable para su educación.

Así mismo, se torna preocupante el nivel económico que presenta el país conllevando a la escasez de oportunidades en lo que respecta a la oferta laboral, especialmente para los jóvenes que obtienen un título de bachiller de las áreas Técnicas profesionales y en Ciencias, las estadísticas reflejan que más oportunidades de trabajo tiene un joven que aunque no estudie, sea competente y obtenga experiencia en pequeños micro emprendimientos, donde desarrollan lo práctico y se evidencia en ellos una dicotomía en relación con la ciencia, porque lo que aprende, lo aprenden por la necesidad de supervivencia, y lo asimila por parte de su líderes o jefes, y en consecuencia estos jóvenes tendrán dificultades para obtener mejores puestos de trabajo, mejor remuneración económica, y escasos reconocimientos aunque en la práctica tengan un excelente desempeño.

De esta investigación surge el interés de una buena administración financiera para pequeños emprendimientos dirigidos por los estudiantes, cuyo propósito principal es contribuir con la unidad educativa para complementar espacios innovadores para el desarrollo de nuevos emprendimientos y formar estudiantes que contribuyan a bajar el índice de pobreza en los hogares.

Por otro lado, podemos argumentar que, a pesar de los diversos emprendimientos realizados durante su formación académica, los jóvenes recién graduados en el bachillerato enfrentan dificultades para insertarse en el mercado laboral debido a la falta de experiencia profesional, este problema se ve agravado por la carencia de estrategias metodológicas innovadoras, como la gamificación y la educación financiera, que podrían fortalecer sus competencias prácticas y su capacidad para gestionar recursos de manera eficiente. La ausencia de estas herramientas limita su preparación para responder a las exigencias del entorno laboral, dejando a los estudiantes con habilidades incompletas y una menor competitividad frente a las demandas de empleadores que priorizan la experiencia y la adaptabilidad. Incorporar estas metodologías no solo ayudaría a cerrar esta brecha, sino que también potenciaría su perfil profesional, facilitando su transición al mundo del trabajo.

Así mismo, los gobiernos de turno, las unidades educativas, algunos docentes de las áreas técnica, las empresas públicas, las privadas y hasta la comunidad educativa desconocen el potencial para salir de la mendicidad que existe en muchos hogares ecuatorianos, ya que,

como se mencionó en el párrafo anterior siempre se busca experiencia y los jóvenes recién graduados en bachillerato técnico, no poseen este condicionante.

A esto se suma la poca cultura de emprendimientos en las áreas técnicas profesionales para ofertar el bachillerato técnico llevando al país al declive económico, y al descuido de los recursos didácticos, tecnológicos, y poca inversión económica por parte de la comunidad educativa.

Evidenciamos instituciones educativas que tuvieron recursos didácticos, pero al pasar el tiempo se envejecieron por el poco uso, no los actualizaron y del mismo modo aconteció con los recursos técnicos y tecnológicos, hubo poco interés en motivar a los docentes y la desmotivación por parte de ellos se hace visible muy a menudo, para que estén capacitados, y por si fuera poco no vincularon a la comunidad, especialmente a los padres con pequeños emprendimientos, y para concluir se argumenta que los estudiantes de bachillerato, solo aplican las competencias práctica-teórica en las mencionadas pasantías, siendo este un aproximado de treinta días laborales, poco para lo que demanda el sistema educativo ecuatoriano que requiere una experiencia mínima de 5 años.

Por otro lado, en este estudio la aplicación del modelo constructivista, en la corriente pedagógica establecida por Piaget y Vygostsky, destaca el aprendizaje activo y significativo, donde los estudiantes construyen conocimiento interactuando con su entorno, considerando la gamificación, alineada con su teoría, promueve motivación, pensamiento crítico y aprendizaje colaborativo, aplicada a la administración financiera, permite simular escenarios reales y gestionar recursos de manera práctica, a través de emprendimientos educativos, los estudiantes desarrollan competencias financieras y habilidades clave como toma de decisiones y planificación, consolidando un perfil profesional sólido, esta integración transforma el aprendizaje en una experiencia dinámica y efectiva para su formación integral. (Vargas, 2023)

En concordancia con Vargas reafirmamos que la gamificación y la educación financiera fortalecen el pensamiento crítico y la toma de decisiones en estudiantes, preparándolos con competencias clave para responder a las demandas de los sectores productivos, estas

metodologías promueven un aprendizaje práctico y dinámico, equipando a los futuros profesionales para destacar en emprendimientos y empresas.

Así mismo, en México, un análisis destaca el bajo nivel de alfabetización financiera universitaria y propone plataformas gamificadas y realidad virtual como soluciones innovadoras (Lara Serna et al., 2024).

En otro estudio argumentan que “En contabilidad, la gamificación ha sido aplicada para fomentar la participación y mejorar la retención de contenidos en estudiantes, mostrando resultados variados según la percepción de alumnos y docentes” (Villacorta Hernández, 2022).

Dicho de otro, “La gamificación no solo promueve el interés en temas financieros, sino que también ayuda a reducir la aversión al riesgo en estudiantes de negocios, en Brasil, un estudio basado en la Teoría de la Prospectiva mostró que los estudiantes mejoraron su disposición a tomar decisiones de inversión y ocupacionales después de actividades gamificadas” (Melo & Soares, 2024)

En otras palabras, “La implementación de las pymes en Contabilidad, combinada con la gamificación, motiva a los estudiantes al hacer el aprendizaje financiero más dinámico e interactivo, esta metodología promueve emprendimientos, pensamiento crítico y adaptación a desafíos reales, preparando a los estudiantes para afrontar con éxito los retos del ámbito laboral y empresarial" (Gómez Triana et al., 2015).

Por otro lado, pero en relación de la temática, un estudio en la Universidad Técnica de Cotopaxi resalta cómo la educación financiera fomenta el emprendimiento juvenil, promoviendo iniciativas sostenibles entre estudiantes universitarios y secundario (Guaigua Vizcaíno et al., 2023).

(Párraga Colmenares & Zúñiga Delgado, 2024) “Destacan que las estrategias metodológicas prácticas como el aprendizaje basado en proyectos fomentan competencias emprendedoras en estudiantes secundarios”, este estudio afirma que las estrategias metodológicas prácticas, como el aprendizaje basado en proyectos, combinados con el uso de juegos, simulaciones y

dinámicas, sirve para fomentar competencias emprendedoras en estudiantes secundarios. Este enfoque permite a los jóvenes enfrentarse a situaciones reales de manera interactiva, promoviendo el desarrollo de habilidades clave como el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo. Al integrar estos métodos, se refuerza la experiencia práctica y se impulsa la iniciativa hacia emprendimientos, preparando a los estudiantes para afrontar los desafíos del mundo empresa.

En Cuenca, Ecuador, un estudio identificó que las competencias digitales actúan como una variable mediadora clave en la relación entre la educación financiera y la intención de emprender, utilizando un enfoque cuantitativo con diseño no experimental, el análisis estructural mostró que la competencia digital tiene un efecto indirecto significativo (0,821), mientras que la relación directa entre educación financiera e intención emprendedora es positiva y significativa (0,289). Esto resalta la necesidad de fortalecer tanto la formación en finanzas como las habilidades digitales para fomentar el emprendimiento en la población económicamente activa de la región (Chimbo Yari et al., 2024)

Por último, El informe de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) destaca que las brechas de género en educación, empleo y emprendimiento representan pérdidas significativas para la economía y el bienestar social, se enfatiza la necesidad de abordar estereotipos de género desde edades tempranas, promover la participación femenina en áreas STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) y mejorar el acceso de las mujeres al financiamiento y oportunidades de liderazgo empresarial, estas no solo contribuyen a una mayor igualdad, sino que también impulsan el crecimiento económico y la innovación.

Material y métodos

Ámbito de estudio

La investigación se desarrolló en el Ecuador, provincia del Carchi, Cantón Montufar, Parroquia La Paz, En la Unidad Educativa La Paz, se encuentra ubicada en una zona rural al norte del país y cuenta con 458 estudiantes matriculados en los diferentes niveles, en la figura profesional de contabilidad está 72 jóvenes de los cuales son hombres y mujeres, que proceden de familias nivel económico medio a bajo.

Participantes

Partiendo con el universo de investigación son 458 estudiantes de la Unidad Educativa La Paz, la población en 73 docentes de Bachillerato Técnico de la figura profesional de Contabilidad y la muestra a 26 alumnos que conforma el tercer año de bachillerato la cual se determinó de manera no probabilística por conveniencia.

Enfoque

El enfoque fue cuantitativo, es un método de investigación que se basa en la recolección y análisis de datos numéricos para describir, explicar o predecir fenómenos, este enfoque utiliza herramientas estadísticas, matemáticas y computacionales para procesar la información y busca establecer relaciones correlaciones entre variables, se caracteriza por ser objetivo, sistemático y replicable, los resultados se presentaron en forma de gráficos, tablas o modelos matemáticos. (Flores, 2019), el tipo de estudio es correlacional por la relación entre variables (Velázquez, 2024), el diseño no experimental ya que no se manipuló a las variables independiente y dependiente.

Instrumento

Para la investigación se aplicó la técnica encuesta, el instrumento cuestionario con 14 preguntas por cada variable. La variable independiente: “Gamificación estrategia metodológica” se trabajó con 7 preguntas por cada dimensión, D1: “Juegos, simulaciones y dinámicas” y la D2: “Emprendimientos” y para la variable dependiente: “Administración financiera” 14 preguntas 7 para la D1: “Control financiero” y 7 para la D2: “Formación profesional”, el cual fue dirigido a los 26 estudiantes de tercer año Bachillerato Técnico, para las respuestas se consideró la escala de Likert por ser instrumentos psicométricos (Suárez Lindao y Maggi Garcés, 2020), con las siguientes alternativas: 5 a siempre, 4 a casi siempre, 3 algunas veces, 2 a pocas veces, y 1 a nunca, para su procesamiento en la hoja electrónica de Excel 2013 y luego se trasladó a al estadístico SPSS 21 para proceder a procesarlos.

Análisis de datos

Se desarrolló bajo una investigación cuantitativa ya que ayuda a recolectar datos numéricos sobre la relación existente entre la gamificación y la administración financiera, permitiendo medir las variables, aplicando el análisis estadístico que utilizamos promedios y porcentajes,

el diseño correlación ya nos ayudó a determinar la correlación de las variables, considerado adicionalmente como diseño no experimental para determinar la relación que existe entre la gamificación y la administración financiera en sus dimensiones Juegos, simulaciones y dinámicas y el emprendimiento.

Aspectos éticos

En la presente investigación se ha respetado las citas y aportes de otros autores que se indica en las referencias y el contenido no citado es aporte de las autoras.

Resultados

Se procedió al análisis de los datos descriptivos y niveles de calificación de las variables independientes y dependientes con las dimensiones que determinaron la factibilidad de la investigación.

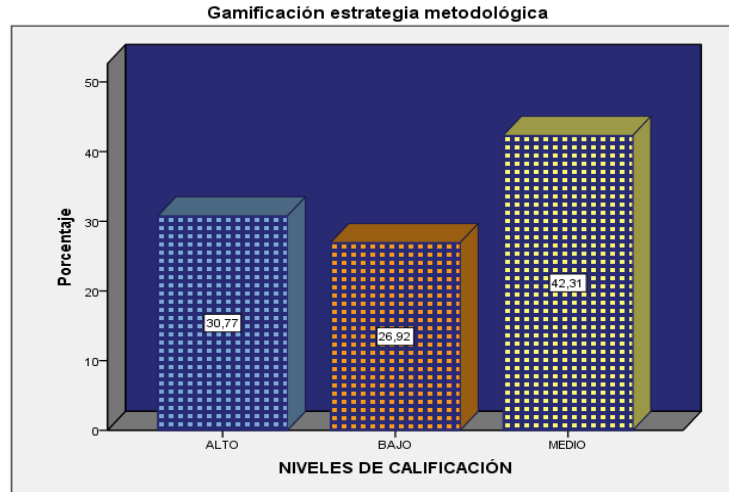
Para ello se trabajó de manera alternada con los datos descriptivos y los niveles de calificación de las variables y de las dimensiones de estudio.

Tabla 1: Datos descriptivos de la variable independiente Gamificación estrategia metodológica de la UE La Paz. Ecuador 2024

Gamificación estrategia metodológica				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALTO	8	30,77%	30,77%
	BAJO	7	26,92%	57,69%
	MEDIO	11	42,31%	100,00%
	Total	26	100,00%	100,00%

Nota: Se muestran los datos descriptivos de la variable independiente Gamificación estrategia metodológica de la UE La Paz. Ecuador 2024

Figura N. 1: Niveles de calificación de la variable independiente Gamificación estrategia metodológica de la UE La Paz. Ecuador 2024



Nota: Se muestran los datos estadísticos de la variable independiente Gamificación estrategia metodológica de la UE La Paz. Ecuador 2024

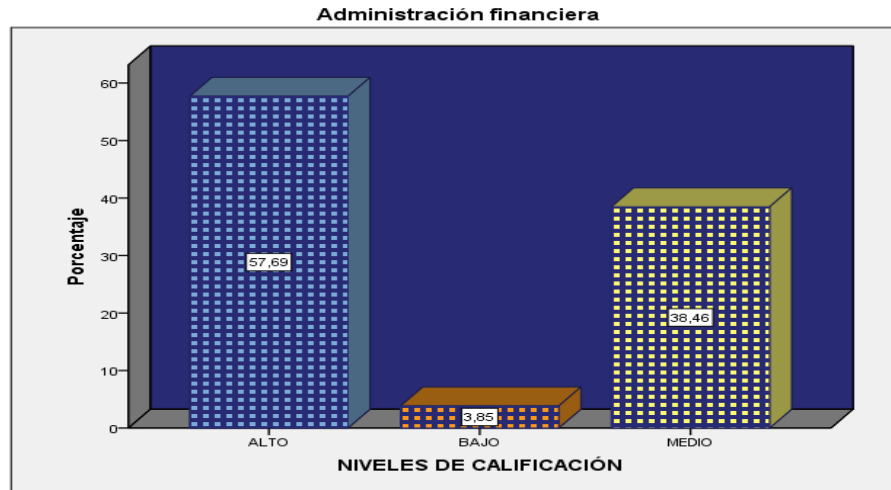
Interpretación: Se analizaron los resultados de la variable independiente Gamificación estrategia metodológica, la tabla muestra que 26 participantes, el 42,31% se ubica en un nivel medio de implementación de la estrategia metodológica de Gamificación, mientras que el 30,77% está en un nivel alto y el 26,92% en un nivel bajo. El porcentaje acumulado indica que el 57,69% de los participantes se encuentra en los niveles medio o alto, lo que sugiere una aceptación significativa de la gamificación como estrategia metodológica, aunque existe una minoría que la implementa en un nivel bajo.

Tabla 2: Datos descriptivos de la variable administración financiera en la UE La Paz. Ecuador 2024

Administración financiera					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válidos	ALTO	15	57,69%	57,69%	57,69%
	BAJO	1	3,85%	3,85%	61,54%
	MEDIO	10	38,46%	38,46%	100,00%
	Total	26	100,00%	100,00%	

Nota: Se muestran los datos descriptivos de la variable dependiente administración financiera en la UE La Paz. Ecuador 2024

Figura N.º 2: Niveles de calificación de la variable dependiente administración financiera en la UE La Paz. Ecuador 2024



Nota: Se muestran los datos estadísticos de la variable administración financiera en la UE La Paz. Ecuador 2024.

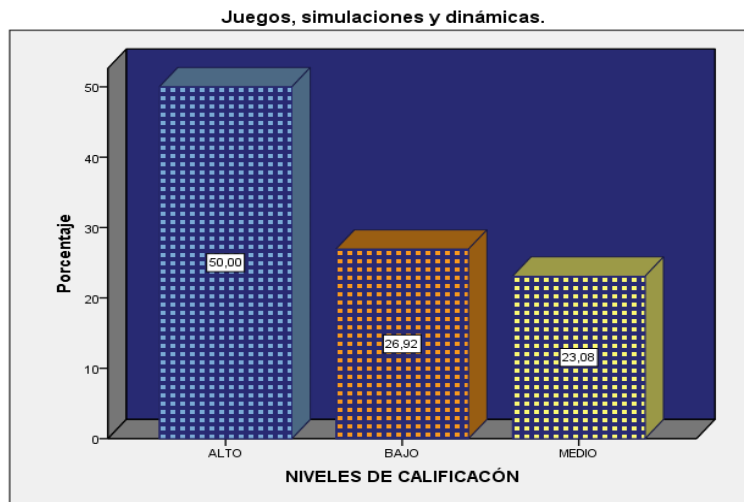
Interpretación: Se analizaron los resultados de la variable dependiente con una muestra de 26 participantes, el 57,69% se ubica en un nivel alto en cuanto a la propuesta de administración financiera, mientras que el 38,46% se encuentra en un nivel medio y solo el 3,85% en un nivel bajo. El porcentaje acumulado refleja que el 61,54% de los participantes están en los niveles alto o bajo, lo que sugiere una predominancia del nivel alto en la propuesta de administración financiera entre los participantes, con una minoría que presenta dificultades en este aspecto.

Tabla 3: Datos descriptivos de la Dimensión 1 Juegos, simulaciones y dinámicas en la UE La Paz. Ecuador 2024.

Juegos, simulaciones y dinámicas.				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
ALTO	13	50,00%	50,00%	50,00%
BAJO	7	26,92%	26,92%	76,92%
MEDIO	6	23,08%	23,08%	100,00%
Total	26	100,00%	100,00%	

Nota: Se muestran los datos descriptivos de la Dimensión 1 Juegos, simulaciones y dinámicas en la UE La Paz. Ecuador 2024.

Figura N. 3: Niveles de calificación de la Dimensión 1 Juegos, simulaciones y dinámicas en la UE La Paz. Ecuador 2024.



Nota: Se muestran los datos estadísticos de la Dimensión 1 Juegos, simulaciones y dinámicas en la UE La Paz. Ecuador 2024.

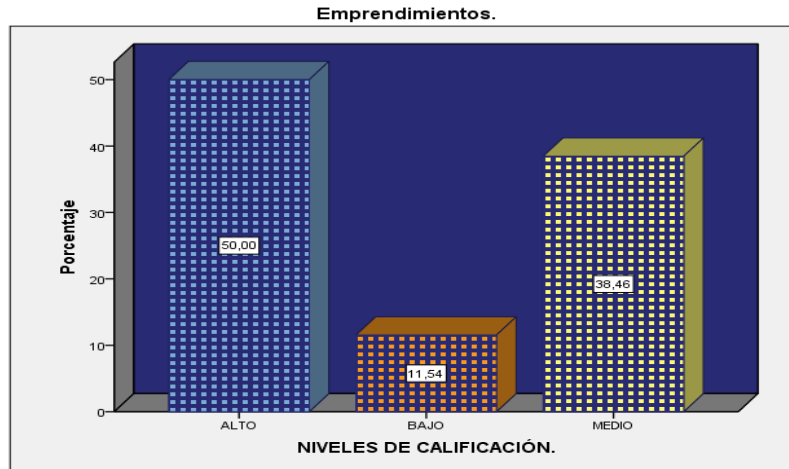
Interpretación: Se analizaron los resultados de la dimensión 1 con una muestra de 26 participantes, el 50% se ubica en un nivel alto en cuanto al uso de juegos, simulaciones y dinámicas, mientras que el 23,08% se encuentra en un nivel medio y el 26,92% en un nivel bajo. El porcentaje acumulado revela que el 76,92% de los participantes están en los niveles alto o bajo, lo que sugiere que la mitad de los encuestados hace un uso elevado de estas herramientas, aunque una parte significativa aún tiene una implementación media o baja.

Tabla 4: Datos descriptivos de la Dimensión 2 emprendimientos en la UE La Paz. Ecuador 2024.

Emprendimientos.				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALTO	13	50,00%	50,00%
	BAJO	3	11,54%	61,54%
	MEDIO	10	38,46%	100,00%
	Total	26	100,00%	100,00%

Nota: Se muestran los datos descriptivos de en la UE La Paz. Ecuador 2024.

Figura N. 4: Niveles de calificación de la Dimensión 2 emprendimientos en la UE La Paz. Ecuador 2024.



Nota: Se muestran los datos estadísticos de la Dimensión 2 emprendimientos en la UE La Paz. Ecuador 2024.

Interpretación: Se analizaron los resultados de la dimensión 2 con una muestra de 26 participantes, el 50% se ubica en un nivel alto en cuanto a emprendimientos, mientras que el 38,46% se encuentra en un nivel medio y el 11,54% en un nivel bajo. El porcentaje acumulado revela que el 61,54% de los participantes están en los niveles alto o bajo, lo que indica una tendencia hacia una participación alta en emprendimientos, aunque una parte significativa aún se encuentra en un nivel medio, y solo una minoría está en un nivel bajo.

Correlación de las variables

Una vez que procedimos a seleccionar la muestra, aplicamos la técnica de la encuesta y el instrumento denominado el cuestionario, tanto para la variable independiente y la variable dependiente, con sus respectivas dimensiones, se trabajó con el método cuantitativo, para luego procesarlos en la base de datos en el programa de Excel 2010, con la recolección de los datos que proporcionaron la muestra, luego se gestiona el análisis estadístico a través del programa SPSS 21, por lo cual se procede a la correlación de las variables y sus dimensiones con sus respectivos ítems a través del coeficiente de Alfa de Cronbach que estimo en 0,945 para la variable independiente “Gamificación estrategias metodológicas” con sus 14 ítems y para la variable dependiente 2 Administración Financiera se estimó 0,834 con 14 ítems, que se considera un valor aceptable entre los 26 estudiantes.

Para determinar los parámetros y demostrar la hipótesis que seleccionamos para nuestra investigación, se aplicó el coeficiente de correlación r Pearson y es de 0,510**, es decir la correlación es significativa al nivel de 0,01 bilateral, esto expresa que este estudio esta con

el 1% de error y 99% de confianza, en el ámbito de estudio existe una correlación positiva media, entre la variable independiente “Gamificación estrategias metodológicas” que se relaciona significativamente en la variable dependiente “Administración Financiera”, el valor de significación bilateral que es de 0,000 que se encuentra por debajo de lo requerido.

Discusión

La inserción laboral es preocupante ya que en la actualidad en el Ecuador Según información del Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censo., 2024) la tasa de empleo adecuado se ubicó en 35,1% , la tasa de subempleo en 20,5% y el desempleo 4,1%, en el primer trimestre del 2024 y el número de graduados de bachillerato técnico en el año lectivo 2024- 2025 según información el Ministerio de Educación en la especialidad de contabilidad (73.406) nuevos bachilleres en las 9 Zonas, en 727 instituciones Educativas (Castillo, 2024), además cabe mencionar que para el año 2023 según la (SENESCYT, Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, 2024) existen cupos para continuidad de Estudios superiores 145.818 cupos, la situación es difícil si consideramos estos indicadores que los estudiantes ingresen a un trabajo o continúen su formación profesional es por eso que se prepara en las áreas de administración financiera y emprendimiento en el área técnica de Contabilidad en esta Institución Educativa, la que busca no sólo formación en conocimiento sino también en el desarrollo de los saberes: saber, hacer, estar y ser o actuar, lo que permitirá generar y optimizar recursos económicos desde sus hogares y propendiendo a una sociedad cada vez más justa y solidaria. Enmarcada en la misión del Ente Educativo.

Por otra parte el uso de la gamificación como estrategia metodológica para administración financiera siendo es tan antigua como el hombre, abarca diversas áreas de una empresa que busca sostenimiento y crecimiento (Cosio, 2016), denota resultados positivos, ya que en los estudiantes se puede evidenciar cambios de actitud en relación al proceso enseñanza aprendizaje, al ser la figura profesional de Contabilidad que se vincula con los factores económicos, personales, de sus familias, la comunidad y por ende del desarrollo Social, lo que permitirá que el PIB (producto interno bruto del país mejore sus índices, Fortaleciendo en ellos la cultura de emprender creando fuentes de trabajo, el control de recursos como el

ahorro de efectivo. Al utilizar los juegos las dinámicas o simulaciones en los contenidos de contabilidad se ha obtenido

Los Estudiantes en la dimensión del emprendimiento se ha trabajado al impartir las clases y en proyectos interdisciplinarios, de innovación y de grado que se han vinculado las asignaturas del tronco común y módulos formativos, de ello se ha trabajado los de comercialización: Piza de avena, bebidas y galletas a base de machica, que busca mejora el aspecto nutricional, frutas locales deshidratadas, mejora la producción de la zona, flores eternas en base de cintas y limpiapipas para diferentes ocasiones y secado de flores naturales, productos a base de eneldo para mejora en la digestión, tejidos en la técnica de amigurumi, el estudio para la creación de un centro recreativo de paintball, donde realizaron la investigación teórica, aplicación contable en proyecciones económicas, la parte administrativa y permisos necesarios para la elaboración y distribución de sus productos, es grato ver a los estudiantes la preocupación en el cumplimiento de las tareas para el diseño, existe diferencia ante un aprendizaje tradicional y el que aplicación de la gamificación (juegos, dinámicas y simulaciones), ya que son ellos los actores principales, quienes generan un aprendizaje activo, involucrándose al trabajar en equipo y con temas que ellos consideran de importancia reales, acordes a su medio o entorno.

Adicionalmente si analizamos la información del El Grupo Banco Mundial (Grupo Banco Mundial, 2024) indican a abril 2024 que: El 8,5% de los seres humanos con un aproximado de 700 millones habitantes viven con un valor inferior a 2.15 dólares considerados en la pobreza extrema. En la parroquia la Paz en el grupo de investigación tiene un ingreso de 12 dólares como jornal, para cada familia en un promedio de 5 miembros lo que se determina que utilizan 2,40 dólares, lo que quiere decir que estamos al 11,63% del límite de la carencia. Visto que los niveles de déficit económico siguen en aumento se busca con la buena administración financiera que no solamente se centre en garantizar nuevos ingresos sino controlar y utilizar de manera adecuad los recursos que se posee.

Si consideramos los resultados obtenidos en la investigación podemos decir que la formación de los estudiantes de bachillerato técnico de contabilidad de la Unidad Educativa La Paz revela que esta metodología tiene un impacto positivo en el desarrollo de competencias financieras. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes se ubican en niveles altos y medios de adopción de estas herramientas, lo que indica una tendencia hacia la

integración de enfoques lúdicos y dinámicos en el aprendizaje financiero. La implementación de estos métodos favorece una mayor comprensión y aplicación práctica de conceptos financieros, fomentando un entorno de aprendizaje activo y participativo.

Conclusiones

El presente estudio sobre la gamificación como estrategia metodológica para la administración financiera, a través de la dimensión de juegos, simulaciones y dinámicas, revela que esta metodología tiene un impacto positivo en el desarrollo de competencias financieras. Los resultados muestran que la mayoría de los participantes se ubican en niveles altos y medios de adopción de estas herramientas, lo que indica una tendencia hacia la integración de enfoques lúdicos y dinámicos en el aprendizaje financiero. La implementación de estos métodos favorece una mayor comprensión y aplicación práctica de conceptos financieros, fomentando un entorno de aprendizaje activo y participativo.

Por otro lado, en lo referente a la variable emprendimientos, el estudio destaca que una proporción significativa de los participantes también se ubica en un nivel alto de actividad emprendedora, lo que sugiere que el uso de gamificación contribuye no solo al aprendizaje financiero, sino también a motivar y desarrollar habilidades clave para el emprendimiento. La relación entre las estrategias de gamificación y los emprendimientos indica que al aplicar técnicas lúdicas en contextos de formación financiera, los estudiantes adquieren competencias que les preparan para enfrentar los retos del mundo empresarial.

En conclusión, la integración de gamificación y emprendimientos en la educación financiera ofrece un enfoque metodológico eficaz para potenciar el aprendizaje y las competencias prácticas de los estudiantes, contribuyendo al desarrollo de futuras iniciativas emprendedoras y a una mejor gestión financiera en entornos educativos y profesionales.

Recomendaciones y Aportes:

1. Fomentar el uso de juegos, simulaciones y dinámicas: Se recomienda que las instituciones educativas sigan promoviendo el uso de gamificación en la enseñanza de la administración financiera. Los resultados han mostrado que estas herramientas no solo mejoran la comprensión de conceptos financieros, sino que también motivan a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje.

2. Integración de la gamificación en proyectos de emprendimiento: Dado que la gamificación ha mostrado un impacto positivo en el desarrollo de habilidades emprendedoras, se sugiere que los programas educativos incluyan actividades prácticas basadas en juegos y simulaciones que ayuden a los estudiantes a experimentar escenarios empresariales reales. Esto podría mejorar la capacidad de toma de decisiones y el pensamiento crítico, necesarios para los emprendimientos.
3. Capacitación docente en herramientas de gamificación: Para maximizar los beneficios de la gamificación, es importante que los docentes reciban formación en el uso adecuado de estas metodologías. Al dominar estas herramientas, los docentes podrán diseñar actividades más efectivas que combinen el aprendizaje financiero con dinámicas de emprendimiento.
4. Evaluación continua del impacto de la gamificación: Se recomienda que las instituciones implementen sistemas de evaluación continua para medir el impacto de la gamificación en el desarrollo de competencias financieras y emprendedoras. Esto permitirá ajustar las estrategias metodológicas en función de los resultados obtenidos y asegurar que las herramientas utilizadas se alineen con los objetivos educativos.
5. Ampliar el enfoque de gamificación a otras áreas: Si bien este estudio se centra en la administración financiera y los emprendimientos, el uso de la gamificación podría expandirse a otras áreas del currículo técnico. Esto permitiría desarrollar habilidades transversales que son útiles en distintos campos profesionales, enriqueciendo la formación integral de los estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Aburto, et.al. (1 de 2011). Habilidades directivas, Determinantes en el clima Organizacional. (1, Ed.) *Investigación y Ciencia*, 19(51), 41-49. <https://doi.org/10.1665-4412>
- Ana-M, O. C., Jordán, J., & Agredal, M. (agosto de 2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Scielo*, 1(1). <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Asamblea Nacional Chimbo Yari, C. R., Crespo Padilla, J. F., & Guamán Tenezaca, G. A. (2024). Análisis de la Incidencia de la Educación Financiera y la Competencia Digital en la Intención de Emprendimiento en Cuenca – Ecuador. *UDA AKADEM*, 13, 11-49.

<https://doi.org/10.33324/udaakadem.vi13.753>

Guaigua Vizcaíno, J. M., Chicaiza Herrera, M. A., Arias Figueroa, R. C., & Montenegro Cueva, E. G. (2023). La educación financiera, un elemento clave para estimular el emprendimiento juvenil. En Universidad Técnica de Cotopaxi & Rimana Editorial, *II Congreso Internacional de Vinculación con la Sociedad: Impactos, enseñanzas y aprendizajes en el contexto covid y poscovid de las IES-2022* (pp. 170-181). Rimana Editorial. <https://doi.org/10.59602/re.2.c13>

Lara Serna, L., Sosa Morales, E., Lara Menéndez, A., & Hernández González, D. F. (2024). Educación financiera en Universidades Mexicanas: Desafíos y Oportunidades de Mejora a Través de la Tecnología. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 10973-10991. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12253

Melo, F. L. N. B. D., & Soares, A. M. J. (2024). Gamification and risk aversion: an empirical essay with management students. *Revista de Administração de Empresas*, 64(2), e2023-0136. <https://doi.org/10.1590/s0034-759020240206>

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

república del Ecuador. (25 de Enero de 2021). Retrieved 19 de 10 de 2024, from Constitución De La República Del Ecuador: <https://acortar.link/u2Y3J>

Castillo, P. S. (2024). Retrieved 17 de 10 de 2024, from Expreso: <https://acortar.link/kcsL0d>

Contreras Gómez, J. L., & Moroy Bermúdez, L. D. (1 de JUNIO de 2019). Caracterización de los modelos pedagógicos y su pertinencia en una educación contable crítica. (1, Ed.) *SCIELO*, 15(1), 1. <https://doi.org/1>

Cosio, M. E. (2016). *Administración financiera del circulante* (primera ed.). México: Inyituto Mexicano de contadores públicos .

Flores, F. A. (junio de 2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *SciELO*, 13(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>

Gómez Triana , A. P., Osorio Vargas, D. A., & Tapiero Velásquez , G. (1 de 1 de 2015). Fortalecimiento del trabajo colaborativo de los estudiantes undecimo en el área de Contabilidad e Informática del colegio Colombo Japonés de Bogotá en la Ludificación,

Classcraft. (F. Universitaria, Ed.) *LOS LIBERTADORES, Fundación Universitaria*, 1(1), 74.
<https://doi.org/1>

Grupo Banco Mundial. (2024). Retrieved 22 de 10 de 2024, from Grupo Banco Mundial:
<https://www.bancomundial.org/es/topic/poverty/overview>

INEC Instituto Nacional De Estadísticas Y Censos. (2024). Retrieved 17 de 10 de 2024, from
Encuesta Nacional de empleo, desempleo y subempleo: <https://n9.cl/xmjwzn>

Kiyosaki. (1 de 02 de 1997). Padre rico, padre pobre. *House Grup Editorial*, 1(1), 211.
<https://doi.org/160396181X>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2024). Retrieved 15 de 10 de 2024, from INSERCIÓN
Curricular de Educación Financiera: <https://acortar.link/KyrJoV>

Naciones Unidas. (2024). Retrieved 22 de 10 de 2024, from Naciones Unidas:
<https://www.un.org/es/global-issues/ending-poverty>

ROMAN, C. L. (2012). Fundamentos de administración financiera. En c. L. Roman,
fundamentos de administración financiera (pág. 14). México.: RED TERCER MILENIO
S.C.

SENESCYT, Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación. (2024).
Retrieved 17 de 10 de 2024, from Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e
Innovación: <https://acortar.link/f8sdjQ>

Suárez Lindao, B., & Maggi Garcés , B. (diciembre de 2020). Escala de Likert en el nivel de
conocimiento de Diabetes Tipo 2 en la provincia de Santa Elena. *Revista Ciencias
Pedagógicas e Innovación, Volumen VIII*, (Nº 1), 78-83. Retrieved 05 de 08 de 2024, from
<https://acortar.link/98uMxm>

Toledo-Rodríguez, O. C., Alejo Machado, O. J., & Vitulloch-Fernández, S. A. (01 de Enero
de 2023). La gamificación como estrategia didáctica en la educación del tecnólogo de
contabilidad. *Revista científica Portal de la Ciencia*, 1(1), 4.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i1.336>

Vargas. (1 de 1 de 2023). El constructivismo. (C.-c. B. Científico, Ed.) *Con. Ciencia Boletín
Científico de la Escuela de Preparatoria No. 3*, 10(19), 65 66.
<https://doi.org/https://orcid.org/0000-0002-8055-418X>

Velázquez, A. (2024). Retrieved 01 de 10 de 2024, from questionpro :
<https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-correlacional/>

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.