



*Aplicación de la gamificación para innovar la contabilidad en la U.E. Mons.
Antonio Cabri Ecuador 2023*

*Application of gamification to innovate accounting in the E.U. Mons. Antonio
Cabri Ecuador 2023*

*Aplicação da gamificação para inovar a contabilidade na UE Mons. Antonio
Cabri Equador 2023*

Mariana Elizabeth Arellano-Yasaca ^I
mearellanoy@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-7932-4545>

María Esther Abril-Abendaño ^{II}
meabril@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-7116-5426>

Marjorie Del Rocío Carvajal-Parra ^{III}
mdcarvajalp@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-8858-0083>

Mireya Stefanía Zúniga-Delgado ^{IV}
mszunigad@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-4458-5771>

Correspondencia: mearellanoy@ube.edu.ec

Ciencias Económicas y Empresariales
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 11 de enero de 2024 * **Aceptado:** 20 de febrero de 2024 * **Publicado:** 28 de marzo de 2024

- I. Magíster en Pedagogía en FTP, Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.
- II. Magíster en Pedagogía en FTP, Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.
- III. PhD. en Educación Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.
- IV. Doctor en Ciencias Pedagógicas Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.

Resumen

El presente estudio fue determinar la aplicación de la gamificación para innovar la contabilidad en la U.E. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023. La investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, el diseño es descriptivo correlacional, no experimental ya que no se manipulo las variables. El estudio técnico fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, para comprobar las variables con sus dimensiones, que se procesaron con estadísticas descriptivas con el programa SPSS 21 y Excel para la base de datos. Se seleccionó la escala ordinal para la muestra en relación de las variables de acuerdo con la escala de Likert con los siguientes niveles: 1: Siempre; 2: Casi siempre; 3: Algunas veces; 4: Pocas veces; 5: Nunca. La población fue de 37 estudiantes, la muestra 14 estudiantes, la confiabilidad se calculó mediante el Alfa de Cronbach y esta estimó 0,70 para la variable 1 y para la variable 2 el resultado es de 0,86. El coeficiente de correlación r Pearson es 0.76**, la correlación es significativa al nivel de 0,01 bilateral, la prueba esta con el 1% de error y 99% de confianza, existe una correlación positiva considerable entre la variable 1 que influye significativamente en la variable 2, el valor de significación bilateral que es de 0,000 que se encuentra por debajo de lo requerido. Por lo tanto, se acepta la hipótesis positiva “La aplicación de la gamificación se relaciona significativamente con la innovación de la contabilidad en la UE Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

Palabras Clave: Gamificación; Innovación; Contabilidad; Metodología; Didácticas; Tecnologías.

Abstract

The present study was to determine the application of gamification to innovate accounting in the E.U. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023. The research was developed under the quantitative approach, the design is descriptive correlational, not experimental since the variables were not manipulated. The technical study was the survey and the instrument was the questionnaire, to check the variables with their dimensions, which were processed with descriptive statistics with the SPSS 21 program and Excel for the database. The ordinal scale was selected for the sample in relation to the variables according to the Likert scale with the following levels: 1: Always; 2: Almost always; 3: Sometimes; 4: Rarely; 5: Never. The population was 37 students, the sample was 14 students, the reliability was calculated using Cronbach's Alpha and this estimated 0.70 for variable 1 and for variable 2 the result is 0.86. The r Pearson correlation coefficient is 0.76**, the correlation is

significant at the level of 0.01 bilateral, the test has a 1% error and 99% confidence, there is a considerable positive correlation between variable 1 that significantly influences In variable 2, the bilateral significance value is 0.000, which is below what is required. Therefore, the positive hypothesis “The application of gamification is significantly related to accounting innovation in the EU Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023” is accepted.

Keywords: Gamification; Innovation; Accounting; Methodology; Didactics; Technologies.

Resumo

O presente estudo teve como objetivo determinar a aplicação da gamificação para inovar a contabilidade na UE. Mons. Antonio Cabri Equador 2023. A pesquisa foi desenvolvida sob a abordagem quantitativa, o desenho é descritivo correlacional, não experimental, pois as variáveis não foram manipuladas. A técnica do estudo foi o levantamento e o instrumento foi o questionário, para verificação das variáveis com suas dimensões, as quais foram processadas com estatística descritiva com o programa SPSS 21 e Excel para banco de dados. A escala ordinal foi selecionada para a amostra em relação às variáveis segundo a escala Likert com os seguintes níveis: 1: Sempre; 2: Quase sempre; 3: Às vezes; 4: Raramente; 5: Nunca. A população foi de 37 alunos, a amostra foi de 14 alunos, a confiabilidade foi calculada através do Alfa de Cronbach e esta estimou 0,70 para a variável 1 e para a variável 2 o resultado é 0,86. O coeficiente de correlação r Pearson é 0,76**, a correlação é significativa ao nível de 0,01 bilateral, o teste tem erro de 1% e confiança de 99%, há uma correlação positiva considerável entre a variável 1 que influencia significativamente Na variável 2, o o valor de significância bilateral é 0,000, o que está abaixo do necessário. Portanto, aceita-se a hipótese positiva “A aplicação da gamificação está significativamente relacionada com a inovação contábil na UE Mons. Antonio Cabri Equador 2023”.

Palavras-chave: Gamificação; Inovação; Contabilidade; Metodologia; Didática; Tecnologias.

Introducción

La presente investigación parte de la necesidad de encontrar nuevas metodologías de enseñanza, cuyo fin es establecer la relación de la aplicación de la gamificación para innovar la contabilidad en la unidad educativa Mons. Antonio Cabri del cantón Santa Clara, Pastaza - Ecuador en el periodo lectivo 2023-2024. El alcance de la investigación se centra en la unidad educativa, no obstante,

este puede servir de modelo para que otras instituciones puedan replicarlos. La metodología en la que se desarrolló la investigación es cuantitativa, con una muestra de 14 estudiantes de primero de Bachillerato de la especialización de contabilidad. Se aplicó un cuestionario diseñado mediante escala de Likert.

Pese a que en la contabilidad es necesario dominar los aspectos teóricos, es igual de indispensable poner estos conocimientos en práctica para consolidarlos. La gamificación permite consolidar estos conocimientos a través una nueva experiencia que combine ambos aspectos de una manera lúdica. Las nuevas generaciones se presentan con varios desafíos a los cuales es necesario adaptarse como sociedad. Estos desafíos tienen que ver con la forma en que los estudiantes ejercen el aprendizaje, para lo cual es indispensable hacer uso de la innovación educativa. La gamificación se presenta como alternativa a la educación tradicional y es altamente beneficiosa para ayudar a los estudiantes a tener aprendizajes significativos, mediante una experiencia interactiva y dinámica.

La importancia de esta investigación radica en generar un ambiente de aprendizaje que se adapte a los estudiantes, considerando también los aspectos tecnológicos que hoy en día están implícitos en todos los procesos. Mejorar la experiencia de aprendizaje no solo supone un fin para facilitar la metodología de enseñanza aplicada por los docentes, sino que permitirá mejorar la calidad de la educación y elevar los estándares de la unidad educativa.

Previas investigaciones han aportado sobre la importancia de la implementación de la gamificación en las aulas. Tal es el caso de Contreras & Eguia (2016) quienes mencionan que esta metodología ayuda a mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes.

Desde este análisis surge la formulación de la problemática ¿De qué manera la aplicación de la gamificación se relaciona con la innovación de la contabilidad en la UE Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023?

Bajo esta interrogante surge esta investigación que se justifica bajo cinco aspectos importantes que se articulan entre lo práctico, lo teórico, lo educativo, lo metodológico y lo social.

Desde el aspecto práctico, la investigación prevé ayudar a los estudiantes en la adquisición de aprendizajes, de manera que se aplique la innovación educativa para obtener tales fines. Para el desarrollo de la gamificación se tomará atención a los aspectos que sean más relevantes para los estudiantes. Este aspecto parece ser el fin propio de la investigación, ya que es mediante la práctica que se consolidarán los conocimientos que se vayan adquiriendo en el proceso educativo. La teoría, sin embargo, no solo es un aspecto complementario, sino que es el punto de partida. En ese sentido,

la investigación proporciona un marco teórico y conceptual que nutre los procesos posteriores y que permite dilucidar los pasos o métodos que se lleven a cabo para llegar a los fines pertinentes. Desde el aspecto metodológico, la investigación servirá para nutrir el quehacer docente, ayudando a fortalecer los procesos de enseñanza, especialmente para abolir los sistemas tradicionales de impartición de clases y entrar a una nueva era de mayores estímulos, mejores conocimientos e importantes resultados.

El aspecto educativo se encuentra implícito en las características de la investigación, y es mediante este que se efectúa. La educación es la base para el desarrollo de este proyecto, como pretende ser también para proyectos venideros. En ese sentido, el proyecto pretende aportar a la comunidad educativa, tanto para ponerlo en práctica como para tomarlo de referencia para futuras investigaciones.

En tanto, los aportes a nivel social quedan sujetos al ámbito educativo y a la importancia que tienen las nuevas metodologías en el aprendizaje, además. Se toman en consideración otras formas de aprendizaje e incluso, pretende ser un enfoque más inclusivo. Ya que mediante la gamificación se puede estimular otras inteligencias como la numérica, la abstracta y otras, además de que se estimula nuevas funciones como la visual, auditiva, kinestésica u otras.

La importancia del tema se centra en aplicar nuevos métodos de aprendizaje que preparen a los estudiantes a adquirir conocimientos más significativos y, por tanto, duraderos. No solo se trata de fundamentarse en el estudio de otras investigaciones sino de estudiar las características de la población de estudio, bajo qué herramientas puede aplicarse la gamificación en el estudio de la contabilidad.

El estudio de la contabilidad requiere del desarrollo de habilidades esenciales, por lo cual, se trata de generar las estrategias que ayuden a los estudiantes a desarrollar estas habilidades y hacer que estas perduren en el tiempo.

Del mismo modo, podemos mencionar que existen investigaciones que brindan soporte a la investigación y de la cual esta puede nutrirse. Estas investigaciones se presentan a nivel internacional, latinoamericano, nacional.

A nivel internacional cabe mencionar un estudio llevado a cabo en España por Villacorta (2022), cuyo objetivo fue el de describir una experiencia docente de implantación de gamificación en materia contable y evaluar la adquisición de competencias definidas oficialmente. En esta investigación se recabó información a partir de tres cuestionarios y los resultados determinaron que

los docentes concluyen que la gamificación contribuye de manera significativa en la adquisición de competencias y que este fomenta la participación, el trabajo en equipo y la interiorización de conceptos.

Otra investigación en España por Ortiz y otros (2018) mencionan que la gamificación es el uso de técnicas de juegos en contextos no lúdicos cuyo fin es el de desarrollar determinadas habilidades, conocimientos o comportamientos, es decir, estas mecánicas del juego estimulan y motivan a los jugadores, en este caso, los estudiantes. La gamificación en los aspectos lúdicos en la mayor cantidad de espacios en la vida ha permitido el desarrollo de esta herramienta que, puede ser aplicada a diferentes sectores, entre ellos la educación. Esta herramienta se basa en el uso de elementos de diseño de videojuegos en un contexto diferentes para convertir la interacción en una experiencia más dinámica, divertida y atractiva para la población.

Por otro lado, un estudio realizado en Barcelona, España sobre aprendizaje basado en problemas (ABP), es una herramienta cuyas pautas les permite a los estudiantes adaptarse a nuevas realidades y estar preparado para los cambios; ser críticos y mejorar el trabajo en equipo (Corral et al., 2015). De acuerdo con Contreras y Eguia (2016), esta metodología consiste en abordar temas de una asignatura, en este caso contabilidad, para resolver problemas realistas, complejos y multifacéticos; en ese sentido, son los estudiantes los dueños del proceso y, en consecuencia, quienes deben identificar los recursos necesarios para la resolución de la problemática. Se trata pues de una simulación, pero con soluciones reales y aplicables.

Algunas de las características necesarias que debe tener el alumnado para hacer uso de esta metodología, de acuerdo a Corral y otros (2015) son: el conocimiento previo de la asignatura contable, la retroalimentación del docente tras el proceso de autoaprendizaje en la resolución del problema; la colaboración intergrupal en la resolución del problema y la experticia del profesorado en la asignatura.

Las competencias adquiridas con el ABP, de acuerdo a Contreras y Eguia (2016) son: resolución de problemas de la vida real, resolución eficiente de problemas, aprendizaje autónomo, auto-monitorización de aprendizaje, trabajo en equipo, evaluación personal evaluación por compañeros, evaluación por el profesor, presentaciones orales e informes.

A nivel de América latina, en Colombia se llevó a cabo un estudio por Blanco y Vianchá (2023) con el objetivo de desarrollar un espacio virtual de aprendizaje a través de Genially como herramienta interactiva. Esta se llevó a cabo con estudiantes de contabilidad y los resultados

evidenciaron ciertas limitantes en la asignatura como la falta de motivación e interés y la ausencia de herramientas para mejorar el aprendizaje.

Por otra parte, en un estudio desarrollado en México de Castaño y otros (2019), en la contabilidad es necesario que los estudiantes aprendan a aplicar los métodos y procedimientos contables, por tanto, es necesario crear un aprendizaje experiencial y significativo bajo un contexto empresarial, es decir, introducir una empresa en el aula.

En este método es indispensable combinar la teoría con la práctica y ayudar a formar profesionales calificados bajo las exigencias del campo laboral. Las empresas simuladas según Castaño y otros (2019) se convierten en itinerarios formativos que ayudan al estudiante a apropiarse del sistema contable, esto se debe a que la contextualización del problema y el carácter vivencial del mismo.

En la práctica de esta metodología es necesario identificar los puestos de trabajo, los problemas profesionales que surjan en la práctica y que deban ser resueltos, la solución contable a los problemas planteados y la forma de operar de cada aspecto interviniente.

Así mismo, se argumenta que las herramientas didácticas pretenden facilitar el procesamiento de la información y promover el aprendizaje mediante el uso de diferentes recursos. Estas pueden ser herramientas de enseñanza o de aprendizaje. Las herramientas didácticas según Orellana (2017) deben considerar algunos aspectos esenciales como el interés en la actividad por parte del estudiantado, la creación de ambientes cercanos a la realidad, la exploración de conocimientos, actitudes y habilidades; la debida orientación en el proceso, así como la reflexión de los resultados; el diseño de situaciones de aprendizaje como por ejemplo situaciones de conflicto, concienciación o búsqueda informativa y la evaluación de aprendizajes.

Si bien existen un gran número de herramientas didácticas, se considerarán las plataformas digitales y redes sociales.

Las plataformas digitales son entornos en donde se interactúa. Bajo el contexto educativo, estas plataformas sirven para gestionar actividades, recibir clases, realizar tareas u otras acciones vinculadas a la educación.

Existen gran número de plataformas, incluyendo las sociales, sin embargo, hay aquellas exclusivamente creadas para el contexto de la educación como moodle, edmodo, google classroom y más; no obstante, no todas sirven para todos los fines. Hay unas que se especializan más en unas áreas que en otras, por ejemplo, dibujo, diseño, audiovisual o numérico. En el área de la

contabilidad algunas de estas plataformas son additio app, cifra educación, clickedu, entre otras, pero también pueden usarse plataformas que sirvan para trivias como kahoot o quizziz.

Las redes sociales también son plataformas digitales, pero con una interfaz diferente, así como diferente su función. Estas son un fenómeno relativamente nuevo y en la actualidad ampliamente utilizado en la vida cotidiana pero también como recurso didáctico. Mediante estas herramientas se puede compartir información y conectarse con un número indefinido de personas para mantenerse comunicados. En ese sentido, las redes sociales constituyen un nuevo eje para el fomento del aprendizaje y la adquisición de conocimientos. Estas herramientas ayudan a la creación y gestión de espacios de enseñanza y aprendizaje en internet.

La innovación, además, especialmente en la contabilidad, presupone un deber profesional si se está comprometido con generar aprendizajes significativos y ayudar a los estudiantes a interiorizar la experiencia de aprendizaje. Parte de esta innovación se desprende de los cambios significativos que se vienen dando en torno a la forma en la que los estudiantes hacen uso de los recursos educativos para generar su aprendizaje. La contabilidad es un área que requiere de específicos recursos mentales para la adquisición del conocimiento y la potenciación de las habilidades, especialmente las que corresponde al cálculo, lógica matemática, funciones numéricas, pensamiento concreto, entre otros. Es indispensable que estos conocimientos puedan generarse en un ambiente óptimo, que especialmente utilice recursos tecnológicos.

A nivel nacional, una investigación de Ecuador llevada a cabo por Gonzales y otros (2020) tuvo como fin proponer un aprendizaje por gamificación en un juego de rol con estudiantes de contabilidad. Esta investigación cuasiexperimental que contrastó este método con el método tradicional, llegó a la conclusión de que existe relación entre las calificaciones de los estudiantes de contabilidad y el desarrollo de los contenidos propios de la carrera a través del juego propuesto. La actividad lúdica de acuerdo con la investigación de Toledo y otros (2023) muestra diferentes características que son esenciales a través del proceso evolutivo y que son útiles y significativas, desde las primeras etapas, permitiendo el desarrollo de actitudes y aptitudes.

En el aula, las actividades lúdicas se vuelven una herramienta poderosa que hace de un ambiente rutinario, un espacio agradable y llamativo, motivando así a los involucrados en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Es decir, la experiencia lúdica no solo nace para mejorar la adquisición de conocimientos, sino que permite al estudiante desarrollar otro tipo de habilidades y capacidades que le ayuden en su vida personal y en su vínculo social.

Por lo tanto, lo lúdico debe ser relacionado con la creatividad y para desarrollarla existen diferentes artilugios que pueden expresarse a través de juegos tradicionales adaptados al ambiente educativo o softwares didácticos a mejor denominados como herramientas virtuales. Ambos cuentan con características que como menciona Toledo y otros (2023) vuelven al entorno de aprendizaje más flexible, fomenta una cultura de participación, propone contenidos interactivos y vuelve al docente con un rol de facilitador.

En esta gran componente de gamificación existen diferentes metodologías en el proceso enseñanza aprendizaje, así como herramientas didácticas de varios tipos y en las que se puede propiciar el descubrimiento de habilidades enfocados en el currículo de la asignatura que se quiera.

Un aspecto que debe ser entendido para la implementación de entornos virtuales son las metodologías del proceso enseñanza aprendizaje, lo cual está implícita en el proceso de enseñanza y es parte de la formación del docente para con el estudiantado. Esta metodología debe reunir características básicas como la innovación. Si bien existen gran cantidad de metodologías, el ABP o aprendizaje basado en problemas, el aula invertida y la empresa simulada, son algunas de las que resaltan en el área de la contabilidad.

En tanto que, el aula invertida por su parte es una metodología que se basa en la adquisición de conocimientos dentro y fuera del aula. En una investigación desarrollada en Santa Elena, Ecuador indica que la metodología del aula invertida se puede desarrollar durante la clase, donde el estudiante es quien debe demostrar su aprendizaje mediante exposiciones, sea este basado el libro, revistas, plataformas digitales y otros. En ese sentido, el rol del docente se centra exclusivamente en guiar y retroalimentar lo aportado por el estudiante (Sánchez K., 2021).

Las características del aula invertida según Sánchez (2021) son: la guía del docente de forma individual y personalizada; el rol protagónico del estudiante en el aula previo a la instrucción directa del docente fuera de la misma; fomento del pensamiento crítico y lógico del estudiante para la resolución de problemas; presentación del contenido mediante video u otras herramientas que faciliten el acceso de los estudiantes en la construcción del conocimiento.

Por su parte, las Tics o tecnologías de la información y la comunicación, son el conjunto de desarrollos tecnológicos que permiten la captación, almacenamiento, manipulación, transmisión y presentación de los datos. En ese sentido, parece ser herramientas útiles para llevar a cabo la contabilidad.

El manejo de una empresa, desde el punto de vista contable, de acuerdo con Macías y otros (2020), requiere del control de una variedad de factores, especialmente los relacionados al registro de las transacciones que impliquen un flujo de entrada o salida monetaria; esto es, llevar un control de la situación financiera empresarial. Las TICs son el soporte mediante el cual, se puede llevar ese control de manera eficiente y bajo optimización de recursos importantes como el tiempo.

Así mismo refiere Macías (2020) que el uso de TICs en la contabilidad permite ampliar las posibilidades de la empresa dado el manejo más eficiente de la organización. El uso de las TICs en ese sentido, permite a la empresa el uso de programas digitales contables especializados de los cuales hay una amplia variedad en el mercado. Sin embargo, el enfoque no debe ser necesariamente empresarial, sino que, este debe ser el norte al cual se dirijan los estudiantes y para lo cual se preparen.

El uso de TICs especializados en contabilidad mediante gamificación es el que va a permitir a los estudiantes ganar la experticia que requieren para el uso de estos programas y para entender la contabilidad de una manera más interactiva y dinámica.

De acuerdo a la figura profesional de contabilidad (FIP), la competencia general del currículo consiste, de acuerdo a Sánchez y Alay (2021) en el desarrollo de procesos contables, la determinación de los impuestos, realización de actividades administrativas centradas en la contabilidad del recursos humano y la documentación empresarial, interpretación de índices financieros, asesoría a instituciones financieras, determinación de costos y márgenes de utilidad y control de los recursos presupuestarios.

Algunos de los conocimientos fundamentales que refiere en currículo del Ministerio de Educación englobado a la contabilidad digital son la aplicación de software, hoja electrónica, documentos automatizados y softwares de contabilidad y tributario.

Metodología

El presente estudio se suscribió a una metodología cuantitativa para que se puedan presentar los datos de forma cuantificable. Esto permitió que se pueda responder a los objetivos de manera más asertiva y comprobar la hipótesis de investigación.

La hipótesis a probar es: ¿La aplicación de la gamificación se relaciona significativamente con la innovación de la contabilidad en la UE Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023? y la hipótesis nula es:

¿La aplicación de la gamificación no se relaciona significativamente con la innovación de la contabilidad en la UE Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023?.

El alcance de la investigación fue el correlacional ya que se trata de establecer una relación entre las dos variables que son: la independiente, aplicación de la gamificación y la dependiente, innovación en contabilidad. La variable independiente se engloba en dos dimensiones que son las metodologías del proceso enseñanza aprendizaje y las herramientas didácticas y la variable dependiente se encierra en dos dimensiones que son: tecnologías y estándares de calidad FIP, contabilidad.

A su vez, cada variable cuenta con sus respectivos indicadores: las metodologías del proceso enseñanza aprendizaje tiene como indicador el ABP, el aula invertida y la empresa simulada; los indicadores de las herramientas didácticas son plataformas digitales y redes sociales; de las tecnologías los indicadores son TIC, TAC y TEP y finalmente de los estándares de calidad FIP, contabilidad son las competencias actitudinales y el perfil profesional.

La población del estudio corresponde a 37 estudiantes de la unidad educativa Mons. Antonio Cabri del cantón Santa Clara, provincia de Pastaza. La muestra se seleccionó mediante muestreo no probabilístico o por conveniencia, teniendo en cuenta las características del estudio. La muestra corresponde a 14 estudiantes de primero de bachillerato de contabilidad de la Unidad Educativa Mons. Antonio Cabri del cantón Santa Clara, provincia de Pastaza.

El instrumento utilizado fue el cuestionario el cual fue diseñado mediante escala de Likert con variantes de (siempre, casi siempre, algunas veces, pocas veces y nunca). El cuestionario se realizó en 29 preguntas integradas en cuatro dimensiones que son: metodologías de proceso enseñanza-aprendizaje, herramientas didácticas, tecnologías y estándares de calidad.

El procedimiento de la información se realiza a partir la aplicación del cuestionario a 14 estudiantes de primero de bachillerato de la unidad educativa Mons. Antonio Cabri del cantón Santa Clara, provincia de Pastaza. A partir de los datos obtenidos se realizó un análisis a través de tablas y gráficos para obtener los datos porcentuales de las respuestas y sus resultados.

Resultado

Una vez que procedimos a seleccionar la muestra, aplicamos la técnica de la encuesta y el instrumento denominado el cuestionario, tanto para la variable dependiente y la variable independiente, con sus respectivas dimensiones, se trabajó con el método cuantitativo, para luego

procesarlos en la base de datos cuyo procesador de los datos fue el programa 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 Crombach que estimó en 0,70 para la variable independiente “Aplicación de la gamificación” con sus 14 ítems y para la variable dependiente 2 “para innovar la contabilidad” se estimó 0,86 con 14 ítems, que se considera un valor aceptable entre los 14 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 0.76**, es decir la correlación es significativa al nivel 0.01 bilateral con dos colas, esto expresa que este estudio esta con el 1% de error y 99% de confianza, en el ámbito de estudio existe una correlación positiva considerable, entre la variable independiente ”Aplicación de la gamificación” que influye significativamente en la variable dependiente “Para innovar la contabilidad”, el valor de significación bilateral es de 0,01 con dos colar que se encuentra por debajo de lo requerido.

Por otro lado, se procedió al análisis de los niveles de calificación de las variables independiente y dependiente 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.

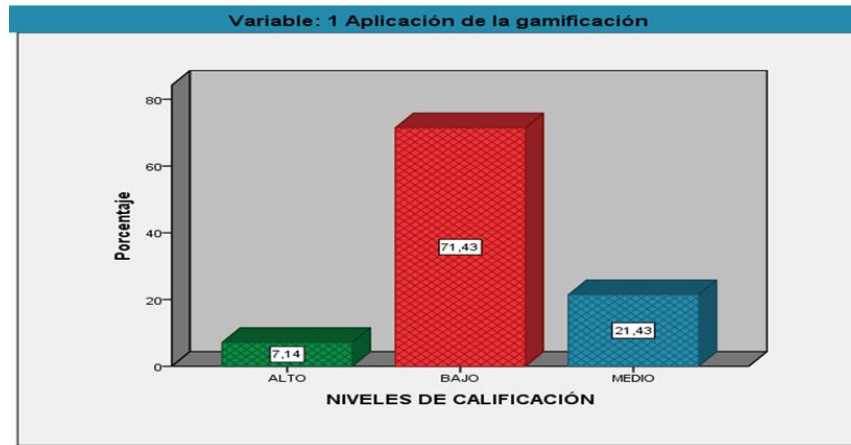
Tabla 1: Niveles de calificación de las variables independiente “Aplicación de la gamificación” en la UE. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

Variable: 1 Aplicación de la gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALTO	1	7,14	7,14
	BAJO	10	71,43	78,57
	MEDIO	3	21,43	100
	Total	14	100	100

Nota: se muestran los datos descriptivos de la variable independiente “Aplicación de la gamificación” en la UE Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

Figura 1: Niveles de calificación de la variable independiente “Aplicación de la gamificación” en la U.E. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.



Nota: Se muestran los datos estadísticos de la variable independiente “Aplicación de la gamificación” en la U.E. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

Interpretación: Se muestran en la tabla de los niveles de calificación de la variable “Aplicación de la gamificación” con un porcentaje alto 7,14% que representa 1 estudiante, mientras para el nivel bajo 71,43% que representa 10 estudiantes y para el nivel medio 21,43% que representan 3 estudiantes que determinaron que los docentes no aplican metodología activa para el desarrollo de las actividades académicas y si las aplican en de manera esporádica o con herramientas que no son muy llamativas para el estudiante.

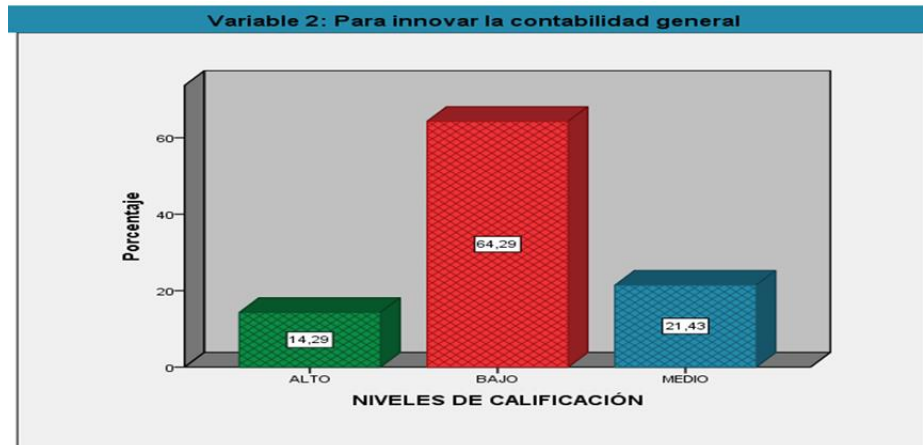
Tabla 2: Niveles de calificación de la variable dependiente “Para innovar la Contabilidad” en la U.E. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

Variable 2: Para innovar la contabilidad general

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALTO	2	14,29	14,29
	BAJO	9	64,29	78,58
	MEDIO	3	21,43	100
	Total	14	100	100

Nota: Se muestran los datos descriptivos de la variable dependiente “Para innovar la contabilidad” en la U.E. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

Figura 2: Niveles de calificación de la variable dependiente “Para innovar la Contabilidad” en la UE. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.



Nota: Se muestran los datos estadísticos de la variable dependiente “Para innovar la contabilidad” en la UE. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

Interpretación: Se muestra en la tabla de los niveles de calificación de la variable, “Para innovar la Contabilidad” con un porcentaje alto de 14,29% que representan 2 estudiantes, mientras para el nivel bajo 64,29% que representan 9 estudiantes y para el nivel medio 21,43% que representa 3 estudiantes, que determinaron que la innovación contable va de la mano de la innovación tecnológica por lo que requiere un mayor uso de las tecnologías con la finalidad de mejorar los estándares de calidad educativa en el área contable.

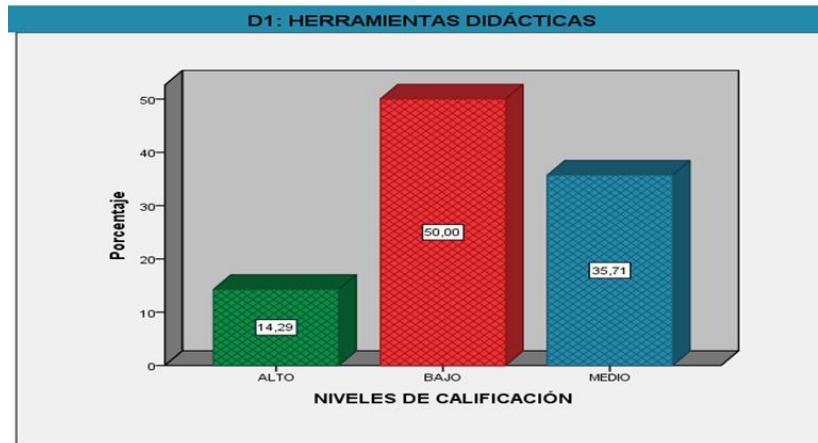
Tabla 3: Niveles de calificación de la Dimensión 1 “Herramientas Didácticas” en la UE. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

D1: HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
ALTO	2	14,29	14,29	14,29
BAJO	7	50,00	50,00	64,29
MEDIO	5	35,71	35,71	100
Total	14	100	100	

Nota: se muestran los datos descriptivos de la Dimensión 1 “Herramientas Didácticas” en la UE. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

Figura 3: Niveles de calificación de la Dimensión 1 “Herramientas Didácticas” en la UE. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.



Nota: Se muestran los datos estadísticos de la Dimensión 1 “Herramientas Didácticas” en la UE. Antonio Cabri Ecuador 2023.

Interpretación: Se demuestra en la tabla que los niveles de calificación de la Dimensión 1 “Herramientas Didácticas”, con un puntaje alto de 14,29% que representan 2 estudiantes, mientras que para el nivel bajo 50% de presentan 7 estudiantes y para el nivel: medio 35,71% que representan 5 estudiantes que determinaron que los docentes utilizan herramientas didácticas de manera esporádica con el afán de complementar los conocimientos impartidos en el aula, sin embargo, es necesario reforzar y mejorar estas actividades para que él estudiante se motive a la realización de los mismos.

Tabla 4: Niveles de calificación de la Dimensión 2 “Metodologías del proceso de enseñanza- aprendizaje” en la UE. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

D2: METODOLÓGIA DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALTO	1	7,14	7,14
	BAJO	7	50,00	57,14
	MEDIO	6	42,86	100
	Total	14	100	100

Nota: Se muestran los datos descriptivos de la Dimensión 2: “Metodología del proceso de enseñanza- aprendizaje” en la UE. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

Figura 4: Niveles de calificación de la Dimensión 2 “Metodologías del proceso de enseñanza – aprendizaje” en la UE. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.



Nota: Se muestran los datos estadísticos de la Dimensión 2 “Metodológicas de proceso de enseñanza – aprendizaje” en la UE. Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

Interpretación: Se demuestran en la tabla de los niveles de calificación de la Dimensión 2 “Metodologías del proceso de enseñanza – aprendizaje”, con un porcentaje alto de 7,14% que representa 1 estudiante, mientras para el nivel bajo 50% que representa 7 estudiantes y para el nivel medio 42,86% que representa 6 estudiantes que determinaron que los docentes conocen la importancia de aplicar nuevas metodologías para captar la atención de los estudiantes.

Discusión

A nivel nacional podemos observar que nuestro país está pasando por situaciones económicas, políticas y sociales muy difíciles, actualmente se está batallando un conflicto interno entre el Estado y la delincuencia, lo que conlleva muchos problemas que no solamente afecta al Estado sino también, a la población en general especialmente en sectores como salud, vivienda, educación, etc. Especialmente en este último podemos evidenciar que existe poca asignación de recursos económicos, materiales que ayuden a tener una educación de alta calidad, es muy baja la capacitación que se brinda a los docentes especialmente de las áreas técnicas.

La educación a lo largo del tiempo ha ido evolucionando, es por ello que se deben adaptar a las nuevas modalidades, especialmente ahora que nuestro medio la tecnología y la inteligencia artificial juega un papel importante y de ha vuelto parte de la vida de los estudiantes. Es por ello que la aplicación de la gamificación es una buena alternativa para poner en práctica, de manera de

que se pueda diseñar formas más creativas y dinámicas en la que los estudiantes puedan trabajar y aprender.

La especialidad de contabilidad no les llama la atención a muchos estudiantes, la mayoría escogen especialidades como el Bachillerato General en Ciencias, y muchos no les llaman la atención las áreas Técnicas, debido a la dificultad que presenta la materia. Y los estudiantes que se encuentran dentro de la especialidad, llegan a perder el interés por la Figura Profesional, es por esta razón que los docentes deben innovar sus metodologías de aprendizaje utilizando diferentes herramientas como Kahoot, educa play, Gamboard, etc., que brindan muchas herramientas creativas en las cuales se puede diseñar diferentes tipos de juegos implementando los contenidos de la especialidad.

Podemos visualizar que la mayoría de los jóvenes tiene dispositivos electrónicos y pasan mucho tiempo en los celulares, es por ello que se deben trabajar con lo que a ellos les llama la atención, y enseñarles una nueva forma en la que pueden emplear su tiempo libre y reforzar las competencias adquiridas.

Ante esta problemática de investigación surge la “Aplicación de la gamificación para innovar la contabilidad en la UE. Mons. Antonio Cabri Ecuador”

Los resultados de nuestra investigación confirmaron la relación del objetivo general del estudio de la aplicación de la gamificación que se relaciona con la “Innovación de la contabilidad”, se pudo verificar los niveles de calificación alto, medio y bajo, que evidencian esta relación.

Se obtuvo el análisis descriptivo que muestran los niveles de calificación de la variable independiente, refleja un porcentaje bajo de 71,43%, que equivale a 10 estudiantes, mientras que el nivel medio que equivale al 21,43% con un total de 3 estudiantes, por último, tenemos el nivel alto con un total del 7,14% que corresponde a 1 estudiante, que determinaron el estudio de la aplicación de la gamificación.

En la tabla N. 2 que corresponde a la variable dependiente “Para innovar la contabilidad”, con un porcentaje del 64,29% que representa un nivel bajo correspondiente a un total de 9 estudiantes, seguido del nivel medio equivalente al 21,43% de un total de 3 estudiantes, finalmente el nivel alto que representa el 14,29% equivalente a 2 estudiantes, determinan que la innovación de la contabilidad van a la par con el uso e implementación de tecnologías para mejorar los estándares de la calidad educativa.

En correlación a los objetivos específicos se muestran en la tabla de los niveles de calificación de la Dimensión 1, que corresponde a las “Herramientas didácticas”, podemos observar que los

resultados reflejan que el nivel bajo tiene un porcentaje del 50%, que corresponde a 7 estudiantes, en cuanto al nivel medio que es del 35,71% corresponde a 5 estudiantes, por último, tenemos el nivel alto con el 14,29% equivalente a 2 estudiantes. Determinan que los docentes de la Institución Educativa emplean esporádicamente herramientas didácticas para complementar los conocimientos y práctica impartidos.

En cuanto a la tabla de calificación de la dimensión 2 “Metodología del proceso de enseñanza aprendizaje”, presenta un nivel bajo que corresponde al 50%, con un total de 7 estudiantes, mientras que el nivel medio corresponde al 42,86% equivalente a 6 estudiantes, seguido del nivel alto el 7,14% correspondiente a 1 estudiante. En donde se puede determinar que es necesario que los docentes de la IE apliquen nuevas metodologías dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

La confiabilidad fue el instrumento de medición para la muestra, empleando la técnica la encuesta como instrumento el cuestionario, tanto para la variable dependiente y la independiente, con sus respectivas dimensiones y evalúa la magnitud del ítem, se ha calculado por medio del coeficiente Alfa Crombach que se estimó en 0.70 para la variable independiente “Aplicación de la gamificación”, entre los 14 ítems, mientras que para la variable dependiente 2 “Para innovar la contabilidad” que se estimó en 0.86 con sus 14 ítems con un valor aceptable entre los 14 estudiantes.

Conclusión

Se determinó los parámetros y demostró la hipótesis que seleccionamos para nuestra investigación, el coeficiente de correlación r Pearson es 0.76**, la correlación es significativa al nivel de 0,01 bilateral, la prueba esta con el 1% de error y 99% de confianza, existe una correlación positiva considerable entre la variable 1 que influye significativamente en la variable 2, el valor de significación bilateral que es de 0,000 que se encuentra por debajo de lo requerido. por lo tanto, se acepta la H_1 : La aplicación de la gamificación se relaciona significativamente con la innovación de la contabilidad en la UE Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023 y se rechaza H_0 : La aplicación de la gamificación no se relaciona significativamente con la innovación de la contabilidad en la UE Mons. Antonio Cabri Ecuador 2023.

Referencias

1. Blanco, C. S., & Vianchá, L. M. (2023). Estrategia pedagógica de gamificación para la enseñanza de la contabilidad. Congreso de docencia en educación superior CODES, 5.
2. Castaño, R., Mena, J., Díaz, J., & Díaz, D. (2019). El proceso de enseñanza aprendizaje de la contabilidad en la empresa simulada. Revista dilemas contemporáneos: educación, política y valores (2). Obtenido de <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/814/942>
3. Contreras, R., & Eguia, J. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Barcelona, España: Balletera. Obtenido de <http://3.208.126.194/bitstream/handle/123456789/125444/Gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas%20universitarias.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=11>
4. Corral, J., De la Peña, I., García, S., Ipiñazar, I., & Peña, N. (2015). Factores de resistencia ante el ABP: evidencia empírica en contabilidad. Opción, 31(4), 328-351. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045569021.pdf>
5. Delgado, M., García, F., & Gómez, I. (2017). Moodle y Facebook como herramientas virtuales didácticas de mediación de aprendizajes: opinión de profesores y alumnos universitarios. Revista complutense de educación, 29(3), 807-817. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/172483/53968-4564456552176-2-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
6. Espinoza, R., & Lescay, D. (2023). Estrategias didácticas para desarrollo del aprendizaje significativo en contabilidad a través del uso del tac en el bachillerato técnico. Revista multidisciplinar Ciencia latina, 7(3), 4571- 4606. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6503>
7. Gonzales, E., Almeida, M., Torres, A., & Traba, Y. (2020). La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el rol del gerente, del contador y del auditor. formación universitaria, 13(5), 155-164. Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-50062020000500155&script=sci_arttext
8. León, O., Martínez, L., & Santos, M. (2019). Gamificación en educación física: un análisis sistemático de fuentes documentales. Revista iberoamericana de ciencias de la actividad

- física y el deporte, 8(1), 110-124. Obtenido de <https://revistas.uma.es/index.php/riccafd/article/view/5791>
9. Macías, E., Esparza, J., & Villacís, C. (2020). Las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en la contabilidad empresarial. *Revista científica FIPCAEC (Fomento de la investigación y publicación científico-técnica multidisciplinaria)*, 5(18), 3-15. Obtenido de <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/197/321>
 10. Ministerio de educación. (2017). Figura profesional. Contabilidad. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/04/FIP_Contabilidad.pdf
 11. Orellana, K. (2017). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. *e-ciencias de la información*, 7(1), 134-154. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4768/476855013008/html/>
 12. Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui*(44). Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es>
 13. Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-6.
 14. Rosales, J. (2007). Estrategias didácticas. Universidad Nacional autónoma de México, México, México. Obtenido de https://dcb.ingenieria.unam.mx/DCB/Eventos/Foro4/Memorias/Ponencia_17.pdf
 15. Sánchez, A., & Alay, A. (2021). Inducción vocacional para el ingreso de estudiantes al bachillerato técnico de la figura profesional contabilidad. *Revista de ciencias humanísticas y sociales (REHUSO)*, 6(3), 107-122. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/6731/673171199009/movil/>
 16. Sánchez, K. (2021). Herramientas didácticas virtuales y el proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de la especialidad contabilidad de la unidad educativa Dr. Luis Céleri Avilés. Universidad estatal Península de Santa Elena, La libertad, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6711/1/UPSE-MET-2022-0005.pdf>
 17. Toledo, O., Alejo, O., & Vitloch, S. (2023). La gamificación como estrategia didáctica del tecnólogo de contabilidad. *Revista científica Portal de la ciencia*, 41(1), 38-50. Obtenido de <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/article/view/336/630>

18. Villacorta, M. Á. (2022). Gamificación en contabilidad. Experiencia desde el punto de vista del docente y del alunado. *Tecnología, ciencia y educación* (22), 67-102. Obtenido de <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/view/652/2843>

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).