La gamificación como herramienta mediadora en el desarrollo de competencias didácticas del bachillerato técnico

Gamification As A Mediating Tool In The Development Of Teaching Skills In Technical Baccalaureate

https://doi.org/10.5281/zenodo.17088607

AUTORES: Victoria Stefany Bonilla Naranjo[1] *

Danny Gabriel Mancheno Llanos

Segress García Hevia

John Fernando Granados Romero

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: vsbonilla@fafi.utb.edu.ec

Fecha de recepción: 27 / 04 / 2025

Fecha de aceptación: 19 / 06 / 2025

RESUMEN

El presente trabajo científico tiene como propósito determinar como la gamificación se convierte en una herramienta mediadora efectiva en el desarrollo de competencias didácticas dentro del Segundo de Bachillerato Técnico en Contabilidad de la "Unidad Educativa Caluma". Para ello se empleó una metodología de corte descriptivo - exploratorio y con enfoque mixto, conforme al seguimiento de actividades se dividieron los instrumentos para las etapas de la investigación: para la primera parte de recolección se verificó la experticia de los docentes afines al área de contabilidad, quienes se aseguraron de brindar información

[1]* Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán – Ecuador https://orcid.org/0009-0004-1538-3945 vsbonilla@fafi.utb.edu.ec

2 Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán - Ecuador https://orcid.org/0009-0005-8076-4899 dgmanchenol@ube.edu.ec

3 Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán – Ecuador https://orcid.org/0000-0002-6178-9872 sgarciah@ube.edu.ec

4 Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador https://orcid.org/0000-0002-1726-3283 john.granadosr@ug.edu.ec

valiosa relacionada con las variables de estudio a través de una entrevista, además para la segunda etapa se procedió con la encuesta prevista a los estudiantes del segundo año de bachillerato técnico contable, cuya información fue de carácter anónimo y a través de la plataforma virtual Google Forms. Posterior a la aplicación de los instrumentos se observó una excelente escala porcentual reflejada por cada ítem evaluado, destacando como tal la implementación futura de dicha herramienta en el contexto pedagógico a fin de mejorar el rendimiento y motivación de los estudiantes. En conclusión, la temática abordada demostró ser una estrategia efectiva y prometedora, pues frente al análisis de datos, tanto los docentes como los estudiantes están dispuestos a variar el modelo tradicional educativo, desde el reconocimiento de herramientas, el manejo de espacios lúdicos y por consecuente la integración de nuevas formas de aprendizaje que promuevan el desarrollo de competencias didácticas alineados con el currículo nacional.

Palabras clave: Gamificación, competencias didácticas, bachillerato técnico, aprendizaje digital.

ABSTRACT

The purpose of this scientific work is to determine how gamification becomes an effective mediating tool in the development of didactic competencies within the Second Year of Technical Baccalaureate in Accounting at the "Caluma Educational Unit". For this purpose, a descriptive-exploratory methodology with a mixed approach was used, according to the monitoring of activities, the instruments were divided for the stages of the research: for the first part of collection, the expertise of teachers related to the accounting area was verified, who made sure to provide valuable information related to the study variables through an interview, in addition to the second stage, the planned survey was carried out on second-year technical baccalaureate accounting students, whose information was anonymous and through the virtual platform Google Forms. After administering the instruments, an excellent percentage scale was observed for each item evaluated, highlighting the future implementation of this tool in the pedagogical context to improve student performance and motivation. In conclusion, the topic addressed proved to be an effective and promising strategy, as data analysis revealed that both teachers and students are willing to change the

traditional educational model, from the recognition of tools to the management of recreational spaces and, consequently, the integration of new learning methods that promote the development of didactic competencies aligned with the national curriculum.

Keywords: Gamification, teaching skills, technical baccalaureate, digital learning.

INTRODUCCIÓN

En la era digital, la innovación educativa se ha convertido en un pilar fundamental para potenciar el aprendizaje y el desarrollo de competencias en el estudiantado. Una de las estrategias que ha ganado relevancia en los últimos años es la gamificación, entendida como una táctica educativa que incorpora componentes lúdicos en entornos no recreativos para incrementar la motivación y el compromiso de los alumnos, mejorando de esta manera la calidad y relevancia del aprendizaje (Poveda et al., 2023). En ese sentido, el bachillerato técnico, donde la formación práctica y didáctica es esencial, la gamificación emerge como una herramienta mediadora capaz de fortalecer las competencias pedagógicas de los futuros profesionales.

De acuerdo con el expediente de la UNESCO (2021), el ámbito educativo se encuentra en total cambio. Después de diez años de expansión acelerada de las plataformas educativas, los alumnos dedican cada vez más tiempo al aprendizaje en línea. La angustiosa vivencia de la pandemia de COVID-19 ha intensificado este fenómeno de manera rápida e inequitativa. La educación se ha enfocado en modelos completamente virtuales y en nuevas modalidades híbridas que fusionan el aprendizaje en persona con el digital.

De la misma manera, los entornos educativos en la nube han impulsado una transformación sin precedentes. En un estudio reciente (Hurtado et al., 2023) indican:" Este fenómeno revela, de manera puntual, los posibles rumbos que podría seguir la enseñanza en contextos dominados por la tecnología. Los cambios van más allá del solo incremento en el uso de plataformas digitales y sistemas algorítmicos; se observan alteraciones estructurales significativas: una reconfiguración curricular hacia enfoques más flexibles y plurales, el surgimiento de modalidades de autoaprendizaje innovadoras, y la reinvención de prácticas pedagógicas adaptadas a realidades socioculturales cada vez más complejas, volátiles y múltiples".

Con referencia al contexto Latinoamericano, la motivación de los alumnos es el elemento clave en el proceso educativo, pues impulsados por el interés y el gozo de aprender, suelen perseverar con profundidad y alcanzar resultados más destacados de formación profesional (Gil-Quintana & Prieto, 2020). Es decir, las estrategias de gamificación pueden potenciar la motivación inherente al ofrecer un ambiente que premie el esfuerzo, el avance y la superación de retos. De acuerdo con (Barrera et al., 2024) mediante esta técnica se logra incorporar componentes lúdicos como sistemas de premiación, niveles, competencia amigable, entre otras dentro del salón de clases, esto puede provocar que los alumnos se sientan más comprometidos con el proceso de aprendizaje y deseen involucrarse de manera activa en las tareas educativas.

En lo que concierne a la gamificación (Lara, 2024) manifiesta que:" Es una metodología que ha emergido como una estrategia educativa innovadora en América Latina, donde su adopción ha estado marcada por la necesidad de mejorar la motivación, el compromiso y los resultados de aprendizaje en contextos con recursos limitados". Seguidamente se cita a (López et al., 2024), quienes aseveran que, aunque el concepto tiene sus raíces en teorías globales de ludificación y aprendizaje basado en juegos, su aplicación en la región presenta particularidades vinculadas a realidades socioeconómicas, acceso tecnológico desigual y tradiciones pedagógicas propias.

Por otra parte, a nivel del marco educativo Ecuatoriano, en los últimos años, las metodologías activas de aprendizaje han adquirido especial importancia en la formación de niños y adolescentes, tendencia que se ha intensificado tras la pandemia por COVID-19 (Cavalcanti & Carvalho, 2023). Bajo este contexto, la implementación de la gamificación como estrategia educativa activa requiere que los docentes transformen sus prácticas pedagógicas e integren este enfoque con los métodos tradicionales, con el fin de enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje (Colomo et al., 2020).

Además, a pesar de que entre las regulaciones del Ministerio de educación (2024) del Ecuador aún no se contempla la gamificación como elemento obligatorio en el currículo nacional ni en las planificaciones microcurriculares, estudios recientes como el de (Terán et al., 2024) destacan su potencial como herramienta innovadora para el bachillerato. Estos autores subrayan la necesidad de diseñar programas de formación docente que desarrollen

estrategias gamificadas contextualizadas, aprovechando de manera óptima los recursos digitales y tecnológicos disponibles. De este modo, aun cuando existe la ausencia de un marco normativo explícito, la gamificación emerge como una alternativa pedagógica viable y alineada con las demandas educativas contemporáneas.

Desde la perspectiva de (Guaicha, 2024), en el contexto de la educación técnica contemporánea, el perfil del docente del Bachillerato Técnico en Contabilidad requiere evolucionar hacia un modelo pedagógico que integre competencias didácticas especializadas. Estas competencias deben responder no solo a las exigencias del currículo nacional, sino también a las demandas del sector empresarial actual, caracterizado por su dinamismo y creciente digitalización.

En virtud de lo anterior, resulta imperativo que los docentes de bachillerato técnico adopten un enfoque pedagógico centrado en el aprendizaje activo como elemento fundamental. Este método exige que los estudiantes participen proactivamente en su proceso formativo, resuelvan problemas contextualizados, desarrollen proyectos aplicados y colaboren en equipos de trabajo. Según (Triana et al., (2024), dicha metodología fortalece competencias clave para el ámbito laboral, específicamente el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo colaborativo.

Por su parte el Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa Caluma ha sido históricamente un pilar formativo para jóvenes que buscan insertarse en el ámbito laboral con competencias especializadas. Sin embargo, en los últimos años, los desafíos pedagógicos como: la baja motivación estudiantil y la necesidad de modernizar los métodos de enseñanza, han impulsado la exploración de estrategias innovadoras, entre ellas, la gamificación (Lara, 2024). Esta metodología, que integra elementos lúdicos en procesos educativos, surge como una alternativa para dinamizar el aprendizaje de competencias contables, tradicionalmente basado en métodos teóricos y repetitivos.

Diversas investigaciones como la realizada por Lara (2024), sostiene que esta metodología no solo busca motivar a los estudiantes, sino que también se encamina a formalizarse como una herramienta esencial en el desarrollo de competencias didácticas, pues a través de la incorporación de dinámicas de juego en el proceso educativo se promueve un ambiente de

aprendizaje más dinámico e interactivo, donde los jóvenes pueden solucionar problemas reales y aplicar conocimientos teóricos de manera práctica.

De ahí que, otro de los elementos esenciales para el aprendizaje se encuentra relacionado con las competencias pues con relación al bachillerato los autores (Ramírez et al., 2020) expresan que el Bachiller Técnico de nivel Medio en Contabilidad, necesita ser un profesional con una actitud abierta, adaptable y participativa, que pueda manejar las transformaciones que ocurran en la economía nacional. Para ello, es necesario enfocarse objetivamente en aspectos sociales, ideológicos y culturales, con el fin de obtener una sólida formación integral y profesional básica en los diversos procesos económicos, que le brinde la capacidad de afrontar los desafíos de su campo profesional, analizando los problemas y desarrollando competencias abiertas a la independencia y creatividad.

En tal sentido diferentes investigadores (Pidru et al., 2023) establecen que el desarrollo de estas competencias didácticas se fundamenta en tres pilares esenciales: Dominio técnico-pedagógico: referente a la capacidad para articular conocimientos contables avanzados (ej.: normativas tributarias, software contable) con estrategias de enseñanza activa que promuevan la aplicación práctica; además de la Integración tecnológica: conformada por las habilidades para incorporar herramientas digitales (plataformas simuladoras, gamificación) que faciliten el aprendizaje de procesos contables complejos y por último: la Gestión de aprendizajes significativos: pertinente al diseño de experiencias educativas vinculadas a contextos laborales reales, fomentando competencias transversales como el análisis crítico, la ética profesional y el trabajo colaborativo.

Por tanto, conforme a las disposiciones del Ministerio de educación (2024) para el nivel técnico de Bachillerato en Contabilidad, las competencias pedagógicas deben articular conocimientos teóricos con habilidades prácticas en gestión contable y financiera. Este enfoque integral permite que los estudiantes desarrollen capacidades específicas para registrar transacciones comerciales según normativa vigente, realizar proyecciones y control de costos, generar estados financieros bajo estándares internacionales, y gestionar flujos de efectivo con herramientas digitales actualizadas.

En síntesis, en el presente trabajo de investigación se pretende determinar como la gamificación se convierte en una herramienta mediadora efectiva en el desarrollo de competencias didácticas dentro del Segundo de Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa Caluma.

METODOLOGÍA

Esta investigación se llevó a cabo mediante un diseño mixto secuencial explicativo, que combina datos cuantitativos (encuesta) y cualitativos (entrevista). El enfoque mixto permitió obtener una visión más completa y profunda del fenómeno estudiado, con el propósito de alcanzar una comprensión integral sobre el uso de la gamificación en el contexto de la educación técnica. Además, mediante la combinación de datos cuantitativos y cualitativos se analizó la frecuencia y la distribución de las variables, así como las percepciones y experiencias de los participantes.

El diseño metodológico considerado es dual, de tipo descriptivo y exploratorio. Estos diseños son apropiados cuando se investiga un fenómeno relativamente reciente o poco documentado (Muñoz & Soliz, 2021), como es el caso de la gamificación en el desarrollo de competencias didácticas del bachillerato. A través de este diseño se identificó características, oportunidades y desafíos que acompañan la implementación de técnicas de juego en el aula.

Por su parte, la población objeto de estudio estuvo compuesta por 5 docentes del área, y 47 estudiantes, la elección de ésta se basó en su vinculación directa con el uso potencial de herramientas lúdicas para el aprendizaje de contenidos técnicos, así como en su accesibilidad y disposición a participar en el estudio, seleccionados a partir de las siguientes características:

- Criterios de inclusión: Los criterios de inclusión fueron: (a) estar matriculados en Segundo de Bachillerato Técnico y (b) participación voluntaria.
- Criterios de exclusión: Estudiantes de Primero y Tercero de Bachillerato (no expuestos a la intervención gasificada).
- Muestreo: Se trabajó con un censo (**N = 47**), al incluir a la totalidad de estudiantes de Segundo de Bachillerato Técnico expuestos a la gamificación. No se realizó muestreo, dado el tamaño accesible de la población.

Ciertamente la fase de recolección de información se desarrolló a partir del consentimiento informado de los participantes, contando con la aprobación de los docentes tutores y la participación activa de los estudiantes de bachillerato. Por un lado, la encuesta fue aplicada de forma anónima vía Google Forms, dicho instrumento incluyo preguntas validadas en estudios previos sobre gamificación y moderadas por escala de Likert. Mientras que, por otro lado, la entrevista fue direccionada a algunos docentes y estudiantes con el propósito de explorar el punto de vista respecto a la gamificación en la educación y como afectaría una futura implementación en el plantel educativo.

La confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos se evaluó mediante el coeficiente de alfa de Cronbach, que arrojó un valor de 0,85 para la encuesta de estudiantes, lo que indica una buena consistencia interna. Sin embargo, es importante destacar que esta investigación tiene algunos límites, como la restricción geográfica (al tratarse de un estudio de caso único en Caluma) y el posible sesgo de deseabilidad social en las respuestas estudiantiles. A pesar de estos desafíos, el diseño adoptado proporciono un marco sólido para el análisis de los objetivos planteados, contribuyendo así a la comprensión del fenómeno en estudio.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos se analizaron mediante estadísticas descriptivas y análisis de contenido a través del programa Microsoft Excel, lo que permitió identificar patrones y tendencias en las respuestas de los participantes. De manera que, la interpretación de los resultados se llevó a cabo considerando el contexto teórico y empírico de la investigación, lo que permitió obtener conclusiones válidas y confiables sobre la efectividad de la temática en cuestión.

En este apartado, se presentan los resultados obtenidos en la investigación sobre la gamificación como herramienta mediadora para el desarrollo de competencias didácticas en los estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad.

A continuación, se detallan los hallazgos más relevantes respecto a la Tabal 1, pues la mayoría de los estudiantes (23 personas, 17 en desacuerdo y 6 totalmente en desacuerdo) no consideran que hayan participado en actividades de gamificación interesantes y motivadoras

en sus clases de contabilidad, por su parte un grupo significativo de estudiantes (11 personas) se mostró neutral al respecto y solo un pequeño grupo de estudiantes (13 personas, 5 de acuerdo y 8 totalmente de acuerdo) consideró que sí han participado en actividades de gamificación interesantes y motivadoras.

Tabla 1

Puntajes obtenidos del grupo encuestado

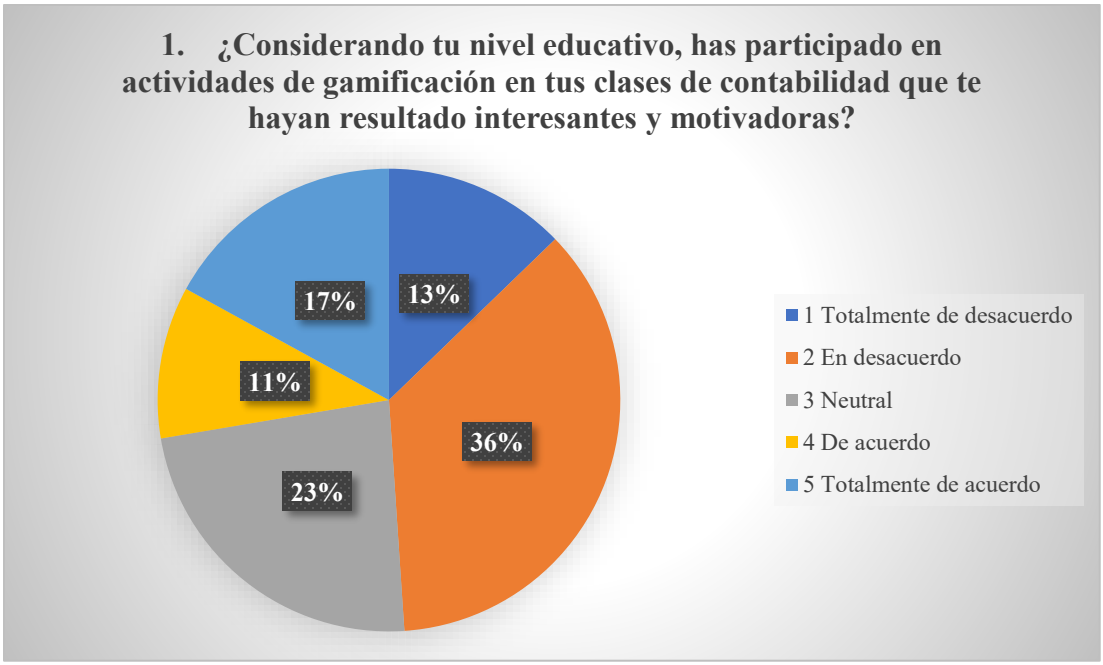
Número de ítems	Escala de Likert	Conteo	Porcentaje
1	Totalmente de desacuerdo	6	13%
2	En desacuerdo	17	36%
3	Neutral	11	23%
4	De acuerdo	5	11%
5	Totalmente de acuerdo	8	17%
	N=	**47**	**100%**

Nota: *Resultados del cuestionario aplicado.*
Fuente*: Elaboración propia utilizando el programa de Microsoft Excel.*

Los resultados sugieren que en su mayoría los estudiantes no están satisfechos con la forma en que se están implementando las actividades de gamificación en sus clases de contabilidad evidenciando un porcentaje del 49% de desacuerdo en la escala de Likert, de hecho, esto indujo que las actividades no están siendo diseñadas de manera efectiva para motivar e interesar a los estudiantes.

Figura 1

Porcentajes estadísticos de participación en población de estudio



Nota: *Tabulación del cuestionario aplicado.*
Fuente*: Elaboración propia utilizando el programa de Microsoft Excel.*

Sin embargo, como revela la figura 1, también hay un grupo de estudiantes cuyo porcentaje representa el 28% que sí asumieron experiencias positivas con la gamificación, por lo que hay potencial para mejorar y aumentar la motivación entre los estudiantes. Del grupo se destaca las características de edad, pedagogía milenial y las emergentes técnicas de información con las que gozan para evitar caer en el tradicional método educativo, además de los espacios tecnológicos con los que cuenta la institución para implementar nuevas metodologías.

La Tabla 2 presenta los resultados referente a métodos tradicionales que utilizan los estudiantes de bachillerato técnico contable, dado que no se obtuvo opiniones en desacuerdo o totalmente en desacuerdo frente a la idea de que la gamificación puede ser a futuro una herramienta más efectiva en el desarrollo profesional, por otra parte el 17% de los encuestados (5 personas) tuvo un concepto neutral respecto del ítem en cuestión, mientras

que el 83% de los encuestados (42 personas, 22 de acuerdo y 20 totalmente de acuerdo) considera que la gamificación puede ser una herramienta más efectiva que los métodos actuales para evaluar su proceso y rendimiento en contabilidad.

Tabla 2

Puntajes obtenidos del grupo encuestado

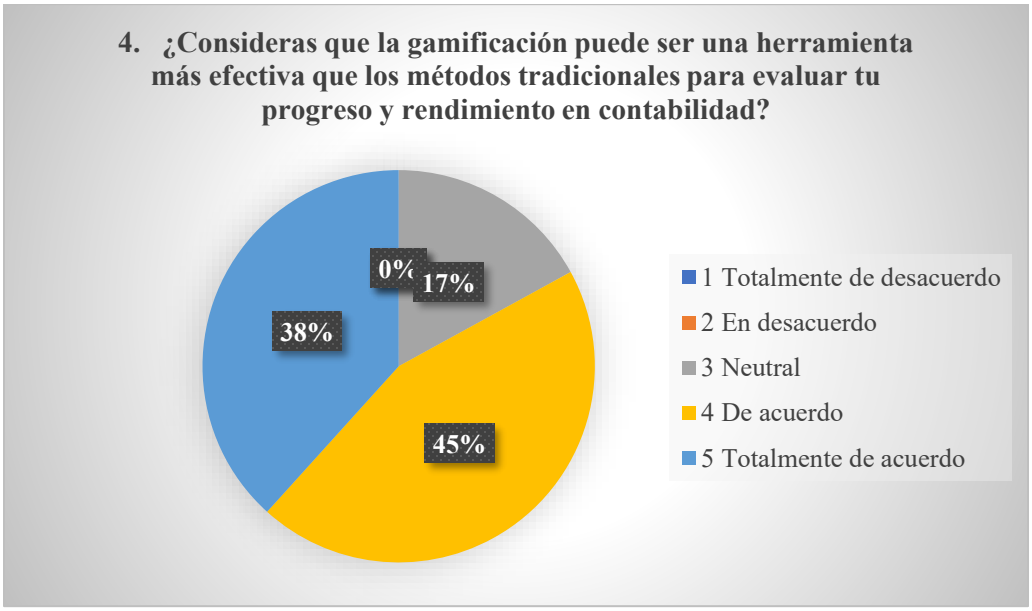
Número de ítems	Escala de Likert	Conteo	Porcentaje
1	Totalmente de desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
3	Neutral	8	17%
4	De acuerdo	21	45%
5	Totalmente de acuerdo	18	38%
	N=	**47**	**100%**

Nota: *Resultados del cuestionario aplicado.*
Fuente*: Elaboración propia utilizando el programa de Microsoft Excel.*

El análisis estadístico producto de la intervención pedagógica en la plataforma de Google forms, indicó que alrededor del 45% de los participantes están de acuerdo con variar el modelo tradicional educativo con herramientas de evaluación cuyo espacio mejore el rendimiento y satisfaga el aprendizaje en carreras técnicas. Se destaca además la probabilidad casi nula de evitar por consecuente que el estudio se realice en el espacio educativo, requisito esencial para la aplicación posterior del estudio de correlación entre dos de los ítems que generaron mayor revuelo en la investigación.

Figura 2

Porcentajes estadísticos de participación en población de estudio



Nota: *Tabulación del cuestionario aplicado.*
Fuente*: Elaboración propia utilizando el programa de Microsoft Excel.*

Respecto al análisis de correlación que se efectuó mediante el coeficiente de Spearman entre las variables x (Ítem 6) y y (Ítem 7), se observó que ambas tienen una distribución similar, con una mayoría de respuestas positivas, es decir el estudio incidió en una correlación positiva entre ellas. Tomando en cuenta que en el eje **x** representó el ítem 6 del cuestionario se obtuvo los siguientes resultados: De las 47 personas encuestadas, 19 estuvieron de acuerdo y 21 totalmente de acuerdo, por lo tanto, este nicho de población consideró que la gamificación puede mejorar su comprensión de los conceptos contables y financieros. Mientras que el eje **y** se identificó con el ítem 7 del instrumento de investigación, mediante el cual se alcanzó un total de 45 respuestas distribuidas entre 22 opiniones de acuerdo y 23 para totalmente de acuerdo, es decir, se evidenció que la gamificación puede potenciar su habilidad para analizar y resolver problemas contables y financieros.

Tabla 3

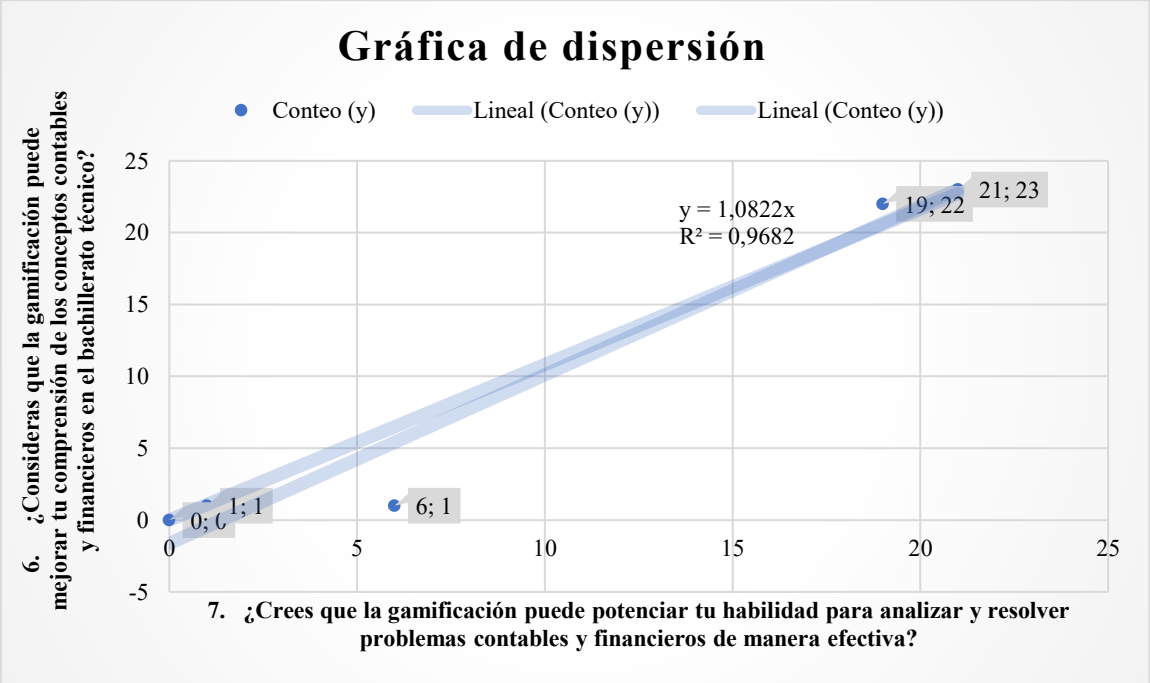
Puntajes obtenidos del estudio de correlación

Ítems	Escala de Likert	Conteo (x)	Valor porcentual Interrogante 6	Conteo (y)	Valor porcentual Interrogante 7
1	Totalmente de desacuerdo	0	0,00%	0	0,00%
2	En desacuerdo	1	2,13%	1	2,13%
3	Neutral	6	12,77%	1	2,13%
4	De acuerdo	19	40,43%	22	46,81%
5	Totalmente de acuerdo	21	44,68%	23	48,94%
	N=	**47**	**100%**	**47**	**100%**

Nota: *Resultados del cuestionario aplicado.*
Fuente*: Elaboración propia utilizando el programa de Microsoft Excel.*

Figura 3

Ilustración de los puntajes obtenidos en la prueba de correlación de los ítems 6 y 7.



Nota: *Distribución de los puntajes obtenidos en la prueba de correlación de los ítems 6 y 7.*
Fuente*: Elaboración propia utilizando el programa de Microsoft Excel.*

En el consecuente gráfico de dispersión se muestra la relación entre el conteo de respuestas (eje y) y un valor de x, probablemente relacionado con la implementación o percepción de la gamificación en el contexto de la educación del bachillerato técnico.

Se observa una línea de tendencia lineal con la ecuación y coeficiente de determinación cuyos valores se muestran respectivamente:

Tabla 4

Análisis de correlación para muestras independientes

Ecuación	***Coeficiente de determinación***
y=1,0822x	R2=0,9682R

Nota: *Tabulación del cuestionario aplicado.*
Fuente*: Elaboración propia utilizando el programa de Microsoft Excel.*

Este análisis respalda la idea de que la gamificación mejora la habilidad para analizar y resolver problemas en los estudiantes de bachillerato técnico. Al haber una fuerte correlación entre la variable de participación en gamificación y el aumento en las respuestas o habilidades, se puede inferir que la gamificación puede facilitar el desarrollo de competencias didácticas en este contexto educativo.

Es importante destacar que las implicaciones pedagógicas consideradas en el artículo son de implementación futura para los campos educativos técnicos, a razón de profundizar en cómo esta relación lineal deriva que a mayor interacción con métodos gamificados, mejoran las competencias de los estudiantes en áreas clave como el análisis contable y financiero.

En la tabla posterior se presentan los resultados de consulta a expertos conforme al cuestionario de redacción que fue aplicado en modalidad semipresencial, es preciso mencionar que los participantes fueron escogidos por su trayectoria profesional y el manejo de herramientas ofimáticas en áreas contables de ciencia técnica. Por consecuente la información se consolido respetando los parámetros de medición validados para la investigación, bajo la concordancia de la variable dependiente e independiente y entre tópicos relacionados con la experiencia en gamificación, los beneficios y desafíos luego de utilizar dicha técnica, el diseño de actividades, la evaluación y retroalimentación en la ampliación didáctica y por ende la integración dentro del currículo.

Tabla 5

Resultados posteriores a la aplicación de la entrevista

Tópicos de medición	Impacto	Positivo (+)	Negativo (+)
Experiencia con gamificación	Si (Totalidad)	+	
Implementación de la gamificación	- Aplicación de juegos para compresión de conceptos complejos. - Evaluaciones lúdicas. - Presentaciones dentro del aula. - Incorporación de desafíos interactivos entre los estudiantes.	+ + + +	
Reconocimiento de beneficios y desafíos	- Mayor participación y motivación de los estudiantes. - Posible dificultad en diseñar juegos alineados con los objetivos de clase. - Los estudiantes conocen nuevas herramientas de aprendizaje. - Interacción con la interfaz lúdica y alcance de los aprendizajes requeridos. - Limitaciones tecnológicas, desigualdad de participación y dificultad de adaptación. - Mayor motivación y compromiso. - Retención de conocimientos, aprendizaje práctico y desarrollo de habilidades.	+ + + + +	- -
Plan para abordar desafíos	- Planificación con anticipación adaptando recursos existentes para optimizar el tiempo.	+	

	- Generar la posibilidad de incluir internet ilimitado para los estudiantes. - Dispositivos de uso personal del docente como: proyector, parlante y datos móviles.	 +	-
Diseño de actividades relevantes y efectivos	- Diseño de casos prácticos y resolución de problemas reales en contabilidad. - Enfoque de competencias clave a través de la gamificación como: análisis financiero, toma de decisiones y gestión. - Evaluaciones lúdicas, retos de equipos y acertijos relacionados a la contabilidad.	+ + +	
Elementos de importancia en actividades lúdicas	- Temporizador, pistas, candados virtuales para resolver problemas contables. - Recompensas, tarjetas, desafíos. - Tablero de progreso, insignias para generar competencia.	+ +	-
Retroalimentación y desarrollo de competencias didácticas	- Feedback inmediato para que refuercen conocimientos. - Comentarios de consolidación de conocimientos. - Evitar cometer los mismos errores y procurar la mejora continua.	+ + +	
Integración con el currículo	- Alinear cuidadosamente los contenidos, competencias, objetivos de aprendizaje. - Considerar la técnica como distracción.	+	-

	- Considerar la técnica como herramienta pedagógica funcional.	+	

Nota: *Matriz resumen del instrumento aplicado.*
Fuente*: Elaboración propia utilizando el programa de Microsoft Excel.*

En general, los docentes consideran que la gamificación es una herramienta valiosa para el desarrollo de competencias didácticas en el bachillerato técnico contable. Aunque existen desafíos y limitaciones, los docentes creen que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en este estudio evidencian que la gamificación actúa como una herramienta mediadora eficaz en el desarrollo de competencias didácticas en el bachillerato técnico, coincidiendo con hallazgos previos que destacan su impacto en la motivación y el aprendizaje activo (Yautibug, 2024). A diferencia de enfoques tradicionales, la integración de mecánicas de juego facilitó un mayor compromiso estudiantil, reforzando habilidades como la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y la creatividad, competencias clave en la formación técnica (Zambrano & Zambrano, 2025).

Sin embargo, los datos también revelan desafíos. Por ejemplo, la efectividad de la gamificación varió según el dominio previo de tecnologías digitales por parte de los docentes, lo que sugiere la necesidad de capacitación continua para optimizar su implementación (Sailer & Holmer, 2020). Este aspecto es crítico en contextos con limitaciones de infraestructura, donde la adaptación de estrategias low-tech podría ser una alternativa viable. Además, se observó que los elementos competitivos, como tablas de clasificación, generaron mayor participación, pero en algunos casos aumentaron la ansiedad en estudiantes con menor rendimiento. Esto coincide con estudios que advierten sobre el diseño equilibrado de sistemas gamificados para evitar efectos contraproducentes (Jaramillo et al., 2025). Por ello, se recomienda complementar la competencia con refuerzos intrínsecos, como narrativas inmersivas o recompensas basadas en logros colaborativos.

Finalmente, los resultados apoyan la hipótesis de que la gamificación no solo mejora competencias didácticas, sino también socioemocionales, como la perseverancia y la autogestión. En su investigación (Olmedo & Gordon, 2024), indican que esto refuerza su potencial en la educación técnica, donde tales habilidades son tan relevantes como los conocimientos disciplinares. Además, futuras investigaciones podrían explorar su impacto a largo plazo y en modalidades híbridas, dado el creciente uso de entornos digitales en la educación postpandemia.

CONCLUSIONES

La gamificación como herramienta mediadora para el desarrollo de competencias didácticas en el bachillerato técnico contable ha demostrado ser una estrategia efectiva y prometedora, pues los resultados obtenidos en este estudio revelan que un 45% de la población estudiantil está dispuesta a variar el modelo tradicional educativo, lo que registra una apertura hacia nuevas formas de aprendizaje y enseñanza. Esto es especialmente relevante en el contexto del bachillerato técnico contable, donde la gamificación puede ser utilizada para desarrollar competencias clave como el análisis financiero, la toma de decisiones y la gestión de procesos.

El análisis de correlación realizado en este estudio destaca la fuerte relación entre los instrumentos lúdicos y el objetivo general de investigación, cuyo resultado implica la utilización futura de dicha herramienta a fin de mejorar el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes en el bachillerato técnico contable. Además, los docentes entrevistados estuvieron de acuerdo en que la incorporación de desafíos interactivos entre los estudiantes puede ser una forma efectiva de promover el modelo pedagógico y la motivación.

En resumen, la gamificación puede ser considerada como una herramienta pedagógica funcional en la integración al currículo del bachillerato, debido a que, al incorporar elementos de juego y desafío en el proceso de aprendizaje, los estudiantes pueden desarrollar competencias clave de manera más efectiva y dinámica. Si bien la propuesta de un aula virtual como plataforma para la gamificación puede ser una forma efectiva de implementar esta estrategia en el contexto educativo, además, se recomienda adecuar estudios para explorar

las posibilidades de la gamificación en el contexto educativo y para desarrollar estrategias efectivas que corroboren su implementación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barrera, L. A., Núñez, N. E., Suarez, S. E., & Meneses, N. E. (Noviembre de 2024). Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje. *LATAM - Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades.*, 11. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-EstrategiasDeGamificacionEnElAulaDePrimaria-9778852.pdf

Cavalcanti, C., & Carvalho, D. S. (2023). Un relato de experiencia: La importancia y los aportes de los programas de iniciación docente y residencia pedagógica en la formación docente. 25. Obtenido de **https:**//semiaridodevisu.ifsertao-pe.edu.br/index.php/rsdv/article/view/415

Colomo, E., Sánchez, E., Ruiz, J., & Sánchez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Scielo*, 26. Obtenido de **https:**//www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642020000400233&lng=en&nrm=iso&tlng=en

Gil-Quintana, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos, 42(168)*. Obtenido de **https:**//perfileseducativos.unam.mx/iisue_pe/index.php/perfiles/article/view/59173

Guaicha, D. (2024). La gamificación como estrategia para el fortalecimiento de competencias en el bachillerato técnico en informática, de la ciudad de Zumba, Caso Ecuador. *Revista Multidisciplinaria de Arbitrada de Investigación Científica*. Obtenido de https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1428

Hurtado, H., Medina, A., Ruilova, M., & Flores, K. (2023). Gamificacióncomo estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación. ISSN 2528-8083.*, 21. Obtenido de **https:**//revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3029/2705

Jaramillo, L., Casillas, S., Basantes, A., & Cabezas, M. (2025). Gamificación en la enseñanza universitaria: retos didácticos y tecnológicos. *Revista electrónica de tecnología educativa*. Obtenido de **https:**//www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/3695

Lara, M. (2024). *Escuelas Ecuador*. Obtenido de Unidad Educativa Caluma: **https://**www.escuelasecuador.com/unidad-educativa-caluma-bolivar-caluma-02h00659

López, A., Abad, A., Hernández, L., & Bedoya, A. (2024). El impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil, propuesta y resultados. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades., ISSN en línea: 2789-3855, junio, 2024, Volumen V, Número 4p 340*. Obtenido de **https://**latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2253/2846.

Ministerio-de-educación. (2024). *Bachillerato Técnico.* Obtenido de **https://**educacion.gob.ec/bachillerato-tecnico/

Muñoz, E., & Soliz, B. (2021). Enfoque Cualitativo y Cuantitativo de la Evaluación Formativa. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*. Obtenido de **http://**scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872021000300001

Olmedo, D., & Gordon, G. (2024). La Eficacia de la Gamificación en el Fomento de la Motivación y el Aprendizaje Activo en Aulas Virtuales. *Revista retos de la ciencia*. Obtenido de **https://**www.retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/540

Pidru, K. B., Rodríguez, K. G., Carvajal, M. D., & Barzola, G. I. (2023). Metodología de gamificación para estudiantes de BT en la UEF Isidro Ayora. *Polo del Conocimeinto DIALNET*, 25. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-MetodologiaDeGamificacionParaEstudiantesDeBTEnLaUE-9281983.pdf

Poveda, D., Limas, S., & Cifuentes, J. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en la educación superior. *Scielo, Educ.Educ. Vol. 26. No. 1*. Obtenido de **file:**///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoEstrategiaDeAprendizajeEnLaEduca-10113450.pdf

Ramírez, J., Expósito, A., & Coba, D. d. (2020). *Juegos didácticos que contribuyen a elevar el aprendizaje de la contabilidad en el primer año de contador.* Cuba: Innovación tecnológica (Las Tunas). Obtenido de **https://**portal.amelica.org/ameli/journal/442/4422329014/html/

Sailer, M., & Holmer, L. (2020). La gamificación del aprendizaje: un metaanálisis. *Revista de Psicología Educativa 32(1):77-112*. Obtenido de **https://**www.researchgate.net/publication/335189630_The_Gamification_of_Learning_a_Meta-analysis

Terán, M. F., Naranjo, D. F., Maliza, F., & Bonilla, J. (2024). Gamificación como estrategia didáctica en el proceso deenseñanza del idioma inglés enelbachillerato general unificado. *Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 20. Obtenido de **https://**revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/3489/4020

Triana, M. L., Loor, A. d., Carriel, F. d., & Mackenzie, C. J. (2024). GAMIFICACIÓN EN LA FORMACIÓN DOCENTE UNIVERSITARIO. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación. ISSN 2528-8083.*, 12. Obtenido de **https://**revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3459/3152

UNESCO. (2021). La plataformización de la educación: un marco para definir las nuevas orientaciones de los sistemas educativos híbridos. *Oficina Internacional de Educación de la UNESCO*, 23. Obtenido de **https:**//unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377733_spa

Yautibug, N. R. (2024). Obtenido de Gamificación para motivar al estudiantado de matemáticas del: https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/10185/1/T4457-MIE-Conya-Gamificacion.pdf

Zambrano, M., & Zambrano, M. (2025). Adaptación de la Gamificación para el Desarrollo de Habilidades Blandas en Estudiantes de Tercero de Bachillerato FIP Informática. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Downloads/V_9_1_ART_1-24e191.pdf