

# Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de contabilidad en bachillerato técnico.

## *Gamification as a didactic strategy in the teaching of accounting in technical high school.*

Domínguez-Villacrés, Fernanda Silvana<sup>1</sup>; Velastegui -Villalva, Verónica Patricia<sup>2</sup>; Taípe-Quispe, Jaime Washington<sup>3</sup>; Cruz-Moreta, Jhonny Iván<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> Instituto Superior Tecnológico Tungurahua; Ecuador, Ambato; <https://orcid.org/0000-0001-5156-2888>; [fdominguez.istt@gmail.com](mailto:fdominguez.istt@gmail.com)

<sup>2</sup> Unidad Educativa Archidona; Ecuador; Napo; <https://orcid.org/0009-0004-5166-5624>; [veronica.velasteguiv@educacion.gob.ec](mailto:veronica.velasteguiv@educacion.gob.ec).

<sup>3</sup> Unidad Educativa Archidona; Ecuador, Napo; <https://orcid.org/0009-0002-0694-6924>; [jaime.taípe@educacion.gob.ec](mailto:jaime.taípe@educacion.gob.ec)

<sup>4</sup> Instituto Superior Tecnológico Tungurahua; Ecuador, Ambato; <https://orcid.org/0000-0003-2417-8519>; [jcruz.istt@gmail.com](mailto:jcruz.istt@gmail.com)

<sup>1</sup> Autor Correspondencia

 <https://doi.org/10.63618/omd/isj/v3/n3/85>

**Cita:** Domínguez-Villacrés, F. S., Velastegui -Villalva, V. P., Taípe-Quispe, T.-Q., & Cruz-Moreta, J. I. (2025). Gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de contabilidad en bachillerato técnico. *Innova Science Journal*, 3(3), 305-314. <https://doi.org/10.63618/omd/isj/v3/n3/85>

**Recibido:** 01/05/2025

**Aceptado:** 24/06/2025

**Publicado:** 31/07/2025



**Copyright:** © 2025 por los autores. Este artículo es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos y condiciones de la **Licencia Creative Commons, Atribución-NoComercial 4.0 Internacional. (CC BY-NC)**.

[\(https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

**Resumen:** El sistema educativo actual promueve un aprendizaje activo centrado en el desarrollo de competencias. En este contexto, la gamificación se ha consolidado como una herramienta clave, al incorporar elementos de juego y entornos digitales para crear experiencias educativas interactivas y significativas. Existen diversas aplicaciones móviles, muchas de ellas gratuitas, diseñadas para facilitar este tipo de aprendizaje. Esta investigación tiene como objetivo analizar el uso de la gamificación en la enseñanza de la contabilidad en el bachillerato técnico. Se aplicó una metodología mixta, que combinó la recolección y análisis de datos cuantitativos. Los resultados de una encuesta aplicada a estudiantes revelaron que el 96,3 % se mostró satisfecho con la gamificación en el ámbito educativo. Además, consideran importante y necesario identificar estrategias para su implementación efectiva. Los alumnos manifestaron interés en trabajar con los distintos componentes de la gamificación, ya que creen que esto puede motivar su participación y hacer más atractivas las actividades académicas.

**Palabras clave:** Sistema educativo; aprendizaje activo; gamificación; competencias.

**Abstract:** The current educational system promotes active learning focused on the development of competencies. In this context, gamification has established itself as a key tool, incorporating game elements and digital environments to create interactive and meaningful educational experiences. There are several mobile applications, many of them free, designed to facilitate this type of learning. This research aims to analyze the use of gamification in the teaching of accounting in technical high school. A mixed methodology was applied, combining quantitative data collection and analysis. The results of a survey applied to students revealed that 96.3 % were satisfied with gamification in the educational environment. In addition, they consider it important and necessary to identify strategies for its effective implementation. Students expressed interest in working with the different components of gamification, as they believe that this can motivate their participation and make academic activities more attractive.

**Keywords:** Educational system; active learning; gamification; competencies.

## 1. Introducción

Desde hace ya un tiempo, los elementos lúdicos se han integrado en múltiples áreas de nuestra vida cotidiana (Escribano, 2013). Esta tendencia ha impulsado intentos de aplicar la gamificación en sectores diversos como la educación, el ámbito empresarial y la gestión de recursos humanos. Así, se pueden observar múltiples ejemplos de cómo la gamificación se ha incorporado en contextos muy variados.

De acuerdo con Ortiz-Colón et al. (2018), la gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia inmersiva al aplicar dinámicas propias de los juegos, con el fin de captar la atención del estudiante, fomentar su motivación y reforzar su vínculo con los contenidos. Esta técnica permite enriquecer el proceso educativo, favoreciendo la colaboración y promoviendo la participación activa en espacios físicos o digitales, mediante una competencia saludable y enfocada en mejorar el rendimiento académico (Bernal-Suárez et al., 2015).

Torres-Toukoumidis et al. (2018) señalan que la gamificación actúa como un entorno digital donde se emplean herramientas y aplicaciones interactivas, muchas de ellas gratuitas, diseñadas para facilitar un aprendizaje significativo en función de la plataforma utilizada.

Según Deterding (2011), la gamificación consiste en aplicar principios del diseño de videojuegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de mejorar la experiencia del usuario o alumno. En este sentido, motivar significa despertar el entusiasmo y el compromiso personal hacia una meta común.

En la actualidad, el contexto educativo exige respuestas acordes con las nuevas expectativas tecnológicas de las generaciones jóvenes. Esto implica que docentes e instituciones deben actualizar sus metodologías, apostando por enfoques innovadores que promuevan la autonomía, la motivación sostenida y el aprendizaje activo. Estudios como el de Fernández, Olmos y Alegre (2016) evidencian que los estudiantes participan más activamente y prefieren continuar con actividades lúdicas incluso después de que la clase ha terminado.

En este marco emergen metodologías como la gamificación educativa, que ha sido destacada en informes como el Horizon Report: 2014 K-12 (Johnson et al., 2014). Este documento sugiere la integración de dinámicas de juego en entornos educativos para fortalecer la motivación y promover actitudes positivas frente al aprendizaje. Los juegos, al representar situaciones similares a las del mundo real, captan el interés del alumnado y favorecen un aprendizaje más contextualizado y profundo.

Prensky (2005) afirma que los estudiantes actuales desean sentirse escuchados, desarrollar proyectos con sentido, utilizar herramientas tecnológicas, colaborar en grupo, tomar decisiones y compartir responsabilidades. En este contexto, la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica que responde a estas demandas, siempre que los retos propuestos se ajusten a sus capacidades. Como advierten Castellón y Jaramillo (2012), desafíos demasiado fáciles generan desinterés, mientras que los excesivamente difíciles provocan frustración, afectando negativamente la motivación.

Además, los sistemas de recompensa que acompañan la gamificación representan un avance frente al modelo tradicional de calificación única, al brindar estímulos frecuentes que refuerzan el progreso del estudiante.

Salen y Zimmerman (2004) sostienen que una experiencia gamificada efectiva debe incluir fases de creación, modificación y análisis del juego, todas ellas dentro de un diseño pedagógico interactivo. Por ello, es fundamental que los docentes seleccionen cuidadosamente las actividades, asegurándose de que estas respondan a los intereses del alumnado.

Por otro lado, la motivación representa uno de los grandes retos del proceso educativo. Según Soriano (2001), se trata de un proceso dinámico que cambia constantemente. En este sentido, se distinguen dos tipos de motivación: intrínseca y extrínseca.

La motivación intrínseca nace del interés genuino por una actividad y no depende de recompensas externas. Valderrama (2015) argumenta que el juego representa una fuente natural de motivación intrínseca, ya que las personas participan en él por el placer que les genera. A través del juego es posible generar experiencias educativas que promuevan tanto el aprendizaje como el desarrollo de habilidades emocionales y sociales.

## 2. Materiales y Métodos

La investigación se desarrolló a partir de un enfoque mixto, que integra tanto métodos cuantitativos como cualitativos. En el componente cuantitativo, se recopilaron y analizaron datos relacionados con la motivación estudiantil mediante la observación y la participación activa de los alumnos. Por otro lado, el enfoque cualitativo permitió interpretar estos datos sin recurrir a cifras numéricas, centrándose en el análisis de los fenómenos en función de los objetivos del estudio.

Para sustentar la propuesta didáctica de aplicar la gamificación en la enseñanza de la contabilidad, la investigadora realizó una revisión bibliográfica basada en fuentes secundarias confiables. Esta recopilación de información se llevó a cabo mediante la técnica de sistematización bibliográfica, utilizando como herramienta fichas de trabajo, entre ellas la Ficha de Cornell. A partir de ello, se construyó una base teórica que abarca distintos enfoques sobre el uso de la gamificación en contabilidad. Diversos autores, como Parra (2019), Gómez (2020) y Alsawaier (2018), destacan la gamificación como una estrategia eficaz para enseñar mediante dinámicas de juego en entornos educativos formales.

## 3. Resultados

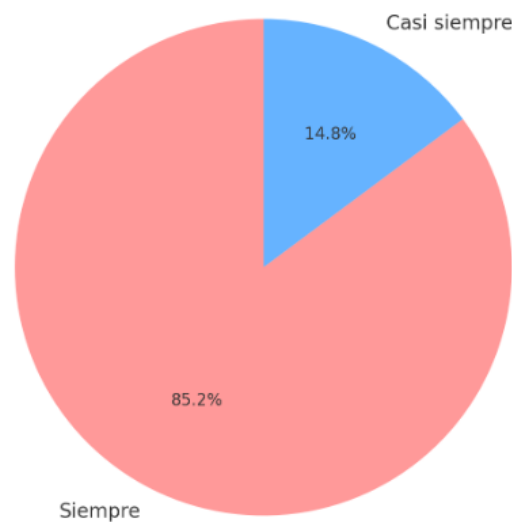
Los resultados de la investigación permiten identificar que se enmarca dentro de un paradigma positivista, el cual se caracteriza por su enfoque cuantitativo. A través del análisis correspondiente de los datos recolectados, se determinó que las variables evaluadas mediante la encuesta aplicada presentan un comportamiento paramétrico, según lo señalado por Ricoy-Lorenzo (2006). La aplicación de dicho instrumento, dirigido a estudiantes de primer año de bachillerato intensivo, permitió obtener una serie de resultados que se detallan en las tablas estadísticas correspondientes.

Tabla 1.

***Frecuencia de utilización de la Gamificación en las clases de contabilidad***

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	23	85,2	85,2
	Casi siempre	4	14,8	100,0
Total	27	100,0	100,0	

Figura 1.

***Frecuencia de utilización de la Gamificación en las clases de contabilidad***

La tabla 1 revela la frecuencia con la que se emplea la gamificación en las clases de contabilidad. Un 85,2% de los encuestados indicó utilizarla de manera constante, mientras que el 14,8% señaló usarla con frecuencia, aunque no en todas las ocasiones. Estos datos reflejan una alta adopción de esta metodología por parte del profesorado, lo que sugiere un reconocimiento generalizado de los beneficios que ofrece la gamificación en términos de aprendizaje y participación estudiantil. El total acumulado indica que todos los participantes hacen uso de esta estrategia, lo cual demuestra una tendencia favorable hacia su incorporación en el aula. La mayoría manifiesta un uso habitual de la gamificación, lo que evidencia su integración efectiva en la enseñanza de contabilidad. La baja proporción de quienes la emplean con menor frecuencia sugiere que, aunque existen algunas excepciones, la práctica está siendo ampliamente aceptada y aplicada entre los docentes.

El uso frecuente de la gamificación en las clases de contabilidad evidencia que esta estrategia pedagógica es percibida como efectiva por los docentes. Esto puede interpretarse como un cambio positivo en los métodos de enseñanza, orientado a hacer

el aprendizaje más dinámico y atractivo. La gamificación tiene el potencial de incrementar la motivación y el compromiso del alumnado, factores clave en el proceso formativo. Además, este enfoque contribuye a una mejor comprensión de contenidos complejos y favorece la retención del conocimiento mediante dinámicas lúdicas. Aunque un pequeño porcentaje de docentes afirma utilizarla "casi siempre", lo que podría reflejar cierta resistencia o necesidad de apoyo para su implementación total, el alto porcentaje de uso constante indica una aceptación amplia de esta metodología. Esto sugiere que la gamificación podría tener un impacto positivo en el rendimiento académico a largo plazo.

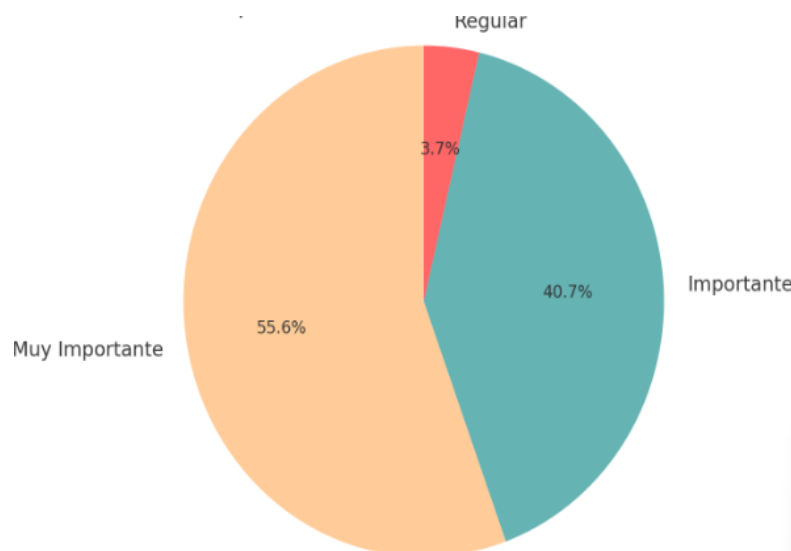
**Tabla 2.**

***Es importante conocer la gamificación en la educación***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Muy Importante	15	55,6	55,6	55,6
	Importante	11	40,7	40,7	96,3
	Regular	1	3,7	3,7	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

**Figura 2.**

***Es importante conocer la gamificación en la educación***



La figura 2 muestra la percepción de la importancia de un tema en particular, con categorías que van desde "Muy Importante" hasta "Regular". La mayoría de los encuestados, representando el 55.6%, considera que el tema es "Muy Importante", lo que indica una fuerte valoración de su relevancia. Un 40.7% lo clasifica como "Importante", lo que sugiere que, aunque no lo ven como crítico, aún reconocen su relevancia. Solo un pequeño 3.7% lo considera "Regular", lo que implica que la mayoría

de los participantes tiene una visión positiva respecto a la importancia del tema en cuestión.

El alto porcentaje de encuestados que consideran el tema "Muy Importante" indica un fuerte reconocimiento de su relevancia en el contexto evaluado, sugiriendo que la mayoría está consciente de sus implicaciones, la categoría "Importante" refuerza esta percepción positiva, aunque con un nivel de urgencia algo menor, por otro lado, la escasa proporción de quienes lo perciben como "Regular" muestra que no hay mucha discrepancia en cuanto a la percepción del tema, lo que podría interpretarse como un consenso general, este patrón sugiere que las medidas adoptadas hasta ahora podrían ser adecuadas, pero también abre la puerta a la formulación de estrategias que refuercen su importancia y mejoren las áreas que podrían estar percibiéndose de manera más neutral.

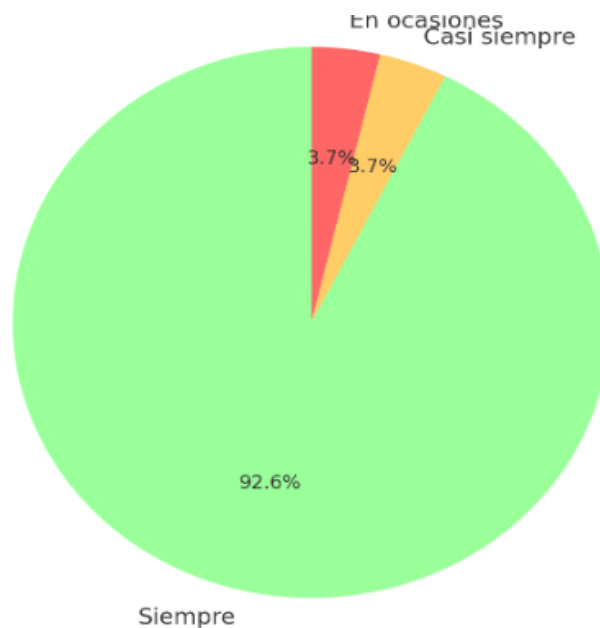
**Tabla 3.**

***Los juegos educativos son una excelente estrategia de aprendizaje***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Siempre	25	92,6	92,6	92,6
	Casi siempre	1	3,7	3,7	96,3
	En ocasiones	1	3,7	3,7	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

**Figura 3.**

***Los juegos educativos son una excelente estrategia de aprendizaje.***



La tabla 3 muestra la percepción de los encuestados sobre los juegos educativos como una estrategia de aprendizaje, revelando que un 92.6% los considera una herramienta efectiva "siempre" solo un 3.7% opina que son útiles "casi siempre", mientras que otro 3.7% reconoce su valor "en ocasiones", este alto porcentaje de respuesta positiva sugiere que los juegos educativos son ampliamente aceptados y valorados en el contexto del aprendizaje, destacando su capacidad para fomentar el interés y la participación de los estudiantes, la baja representación de respuestas que indican un uso ocasional o casi constante podría señalar que, si bien algunos reconocen su potencial, no todos los educadores las implementan de manera regular, en general, los datos apuntan a un consenso sobre la efectividad de los juegos educativos, lo que sugiere una tendencia favorable hacia su inclusión en los métodos de enseñanza.

La sólida mayoría que considera los juegos educativos como una estrategia de aprendizaje "siempre" indica una fuerte confianza en su capacidad para mejorar la experiencia educativa, esto puede interpretarse como un reconocimiento de que los métodos tradicionales pueden ser complementados eficazmente con enfoques más dinámicos y participativos, como los juegos, la escasa proporción de quienes los ven como útiles "en ocasiones" o "casi siempre" podría reflejar una falta de implementación o de recursos para integrar estos juegos en el aula sin embargo, la alta aceptación sugiere que, si se aumenta su uso, podría generar un impacto positivo significativo en el aprendizaje de los estudiantes, este contexto puede motivar a los educadores a explorar más activamente la incorporación de juegos en sus prácticas pedagógicas, promoviendo un entorno de aprendizaje más atractivo y efectivo.

### **3.1. Diseñar una estrategia didáctica para la enseñanza de la contabilidad a través de la gamificación**

Se busca mejorar la atención y concentración de los estudiantes en relación con los contenidos impartidos. Al centrarse en el conocimiento que poseen los nuevos docentes sobre metodologías activas e innovadoras, se favorece una mayor implicación del alumnado mediante la aplicación de estas estrategias en el aula.

Asimismo, este enfoque permite estimular y motivar a los estudiantes para que desarrollen nuevas competencias, habilidades y saberes vinculados con la materia. Una forma eficaz de lograrlo es incorporar la gamificación de manera regular en las clases, ya que esta técnica incrementa el interés por el aprendizaje y contribuye a mejorar el rendimiento académico. También se puede complementar con el uso de recursos audiovisuales y la metodología de clase invertida, adaptando estos elementos al contenido tratado. Esto ayuda a mantener la motivación de los estudiantes, quienes se sienten incentivados a aprender mediante los materiales visuales. Al finalizar, una evaluación permite valorar el nivel de comprensión alcanzado.

Es esencial integrar la gamificación de forma continua, ya sea en contextos virtuales o presenciales. Esta herramienta pedagógica favorece la participación activa, tanto individual como en grupo, y permite establecer retos que promueven la sana competencia entre los alumnos. Así, se genera una experiencia educativa positiva, dinámica y enriquecedora tanto para los estudiantes como para el docente.

#### 4. Discusión

Los hallazgos de esta investigación refuerzan el valor pedagógico de la gamificación como estrategia activa y participativa dentro del aula de contabilidad en bachillerato técnico. Su aplicación favorece el compromiso estudiantil y la apropiación del conocimiento, en sintonía con el enfoque constructivista que promueve el aprendizaje significativo a través de experiencias previas y contextos motivadores (Macías, 2018). El alto porcentaje de aceptación por parte de los estudiantes respalda la afirmación de que el uso regular de dinámicas lúdicas puede mejorar la atención, el interés y la actitud hacia el aprendizaje.

Este enfoque coincide con lo reportado por Villagrasa et al. (2014), quienes destacan que la gamificación, al integrar elementos como recompensas, metas claras y retroalimentación inmediata, promueve una experiencia educativa más inmersiva y efectiva. En el presente estudio, los estudiantes no solo se sintieron más motivados, sino también más dispuestos a participar activamente, lo cual es esencial en asignaturas como contabilidad, que tradicionalmente enfrentan altos niveles de desmotivación.

Sin embargo, es importante destacar que el impacto de la gamificación va más allá de la simple participación. Según Mora et al. (2015), esta estrategia también incide en la autorregulación del aprendizaje, al permitir que los estudiantes comprendan su progreso, gestionen sus errores y asuman con responsabilidad su proceso formativo. Esto coincide con los hallazgos cualitativos del estudio, donde los estudiantes valoraron positivamente la posibilidad de experimentar y equivocarse sin temor a sanciones tradicionales.

Asimismo, investigaciones recientes como la de Peixoto et al. (2022) resaltan que la gamificación contribuye al desarrollo de habilidades blandas como la colaboración, el pensamiento crítico y la resiliencia, elementos fundamentales en la educación contemporánea. La implementación sistemática de estrategias gamificadas podría constituir una vía efectiva para transformar la enseñanza tradicional en un modelo centrado en el estudiante, integrando motivación, tecnología y aprendizaje activo.

#### 5. Conclusiones

La gamificación se presenta como una herramienta valiosa y altamente efectiva en el ámbito educativo, los estudiantes han mostrado un gran entusiasmo por trabajar con sus diversos elementos, ya que ofrecen la posibilidad de realizar las actividades planificadas de manera dinámica y atractiva, esta metodología fomenta el aprendizaje de manera lúdica, lo que no solo aumenta la motivación, sino que también facilita la comprensión de los contenidos, el uso de juegos y herramientas interactivas permite que los estudiantes demuestren sus habilidades tanto individualmente como en grupo, ofreciendo un enfoque diferente al aprendizaje tradicional además, la posibilidad de incorporar juegos y actividades variadas asegura que el aprendizaje no sea monótono, manteniendo el interés y el compromiso de los estudiantes.

La implementación continua de la gamificación en el ámbito educativo es fundamental para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, los encuestados coinciden en que esta metodología no solo aumenta su motivación, sino que también mejora su atención y concentración, lo que se traduce en un mejor aprovechamiento del tiempo de aprendizaje, la gamificación, aplicada tanto en el aula como de manera virtual, permite

un enfoque más interactivo y práctico, lo cual beneficia a los estudiantes al hacer el aprendizaje más atractivo y accesible, al integrar estos métodos de manera constante, los resultados académicos pueden mejorar significativamente, ya que los estudiantes se sienten más involucrados en su proceso educativo, la continuidad en el uso de la gamificación es clave para asegurar que el aprendizaje sea más efectivo y motivador.

### Referencias Bibliográficas

- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement.
- Bernal-Suarez, D., Martínez Pineda, M., Parra Pineda, A., y Jiménez Hurtado, J. (2015). Investigación documental sobre calidad de la educación en instituciones educativas del contexto iberoamericano. *Entramados: educación y sociedad*, 0(2), 107–124. <http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/1389/1386>
- Castellón, L., y Jaramillo, Ó. (2012). Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersito. *Homo Videoludens*, 2, 264–281.
- Deterding, S. (2011). Gamification: designing for motivation. *Interactions*, 19(4), 14–17.
- Escribano, F. (2013). Gamificación versus Ludictadura. *Obra Digital*, (5), 58–72.
- Fernández, A., Olmos, J., y Alegre, J. (2016). Pedagogical value of a common knowledge repository for business management courses. *@Tic: Revista d'Innovació Educativa*, (16), 39–47.
- Gómez Contreras, J. (2020). Gamificación en contextos educativos. *Revista Universidad*, 8–39.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., y Freeman, A. (2014). NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition. The New Media Consortium.
- Macías, A. (2018). Gamificación en el desarrollo de la competencia matemática: Plantear y resolver problemas. *SINAPSIS*, 1–18.
- Marín, V. (2016). La gamificación educativa: una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital*.
- Mora, A., Riera, D., Gonzalez, C., y Arnedo-Moreno, J. (2015). A literature review of gamification design frameworks. In 2015 7th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-Games) (pp. 1–8). IEEE. <https://doi.org/10.1109/VS-GAMES.2015.7295760>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0), 1–17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Parra, M. Y. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación. *Revista de Educación*, 113–135.

- Peixoto, B., Brito, P. Q., y Alves, H. (2022). How gamification motivates: An experimental study in higher education. *Heliyon*, 8(3), e09039. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09039>
- Prensky, M. (2005). Listen to the natives. *Educational Leadership*, 63(4), 8–13.
- Ricoy-Lorenzo, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Educação*, 31(1), 11–22.
- Salen, K., y Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto Social*, (9), 163–184.
- Torres-Toukoudidis, A., Romero-Rodríguez, L. M., Pérez-Rodríguez, M. A., y Björk, S. (2018). Modelo teórico integrado de gamificación en ambientes E-learning (E-MIGA). *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 129–145. <https://doi.org/10.5209/RCED.52117>
- Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. *Capital Humano*, (295), 73–78.
- Villagrasa, S., Fonseca, D., Redondo, E., y Duran, J. (2014). Teaching case evaluation using gamification techniques in a civil engineering degree. *International Journal of Engineering Education*, 30(3), 710–716.

## CONFLICTO DE INTERESES

“Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses”.