



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA -EN LÍNEA**

**DISEÑO DE ACTIVIDADES EDUCAPLAY PARA EDUCACIÓN  
CONTABLE EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO TÉCNICO EN  
CONTABILIDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA IMANTAG.**

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Magíster en  
Tecnología e Innovación Educativa

**AUTOR:** Toro Morocho Mayra Tatiana

**DIRECTOR:** MSc. Henry Marcelo Vallejos Orbe

**ASESOR:** MSc. Víctor Manuel Caranqui Sánchez

IBARRA - ECUADOR

**2025**

## **DEDICATORIA**

Dedico esta obra a:

A un ser muy especial que, aunque no le pueda tener presente desde el cielo sé que me cuida y protege ejemplo de superación y constancia, mi madre Esthercita como todos solíamos decirte tu sueño y mi sueño cumplido, a mi esposo quien también me acompañó incondicionalmente en este proceso de estudios, gracias por tu paciencia y comprensión, porque preferiste sacrificar tu tiempo para que yo pudiera cumplir con el mío.

A mi hija Tianna Pauleth, por ser ese motor que me inspira para ser mejor cada día y a la vez ser su espejo de superación, por ser esa compañera de clases durante esta trayectoria.

A mis hermanos, quienes son una parte importante en mi vida, mi apoyo emocional, moral durante este gran camino y porque siempre estuvieron listos para brindarme toda su ayuda.

**Mayra Tatiana Toro Morocho**

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, doy gracias a Dios por permitirme cumplir un sueño más en mi vida por ser la luz en el camino cuando no la tenía.

A todos los docentes de la Universidad Técnica del Norte, Instituto de Postgrado, por todos los conocimientos impartidos en mi permanencia en la Universidad.

Al MSc. Marcelo Vallejos Director de tesis, MSc. Víctor Manuel Caranqui Sánchez gracias por sus orientaciones en este trabajo investigativo, pero principalmente por su confianza y calidad humana lo que me ha permitido seguir firme en mi objetivo.

A mis compañeros, porque con ellos compartimos muchas vivencias, dentro y fuera del aula.

A los Directivos de la Unidad Educativa Imantag quienes nos dotaron de tiempo suficiente para este proceso de estudios.

**Mayra Tatiana Toro Morocho**



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

#### AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

##### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

| DATOS DE CONTACTO          |                                                                                                                                             |                        |            |
|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|------------|
| <b>CÉDULA DE IDENTIDAD</b> | 1003409271                                                                                                                                  |                        |            |
| <b>APELLIDOS Y NOMBRES</b> | Toro Morocho Mayra Tatiana                                                                                                                  |                        |            |
| <b>DIRECCIÓN</b>           | Ibarra                                                                                                                                      |                        |            |
| <b>EMAIL</b>               | <a href="mailto:mttorom@utn.edu.ec">mttorom@utn.edu.ec</a> / <a href="mailto:mayratatianatoro@hotmail.com">mayratatianatoro@hotmail.com</a> |                        |            |
| <b>TELÉFONO FIJO</b>       | 062545089                                                                                                                                   | <b>TELÉFONO MÓVIL:</b> | 0990510375 |

| DATOS DE LA OBRA              |                                                                                                                                                |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TÍTULO:</b>                | Diseño de actividades Educaplay para educación contable en estudiantes de Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa Imantag. |
| <b>AUTOR:</b>                 | Mayra Tatiana Toro Morocho                                                                                                                     |
| <b>FECHA:</b>                 | 13/11/2023                                                                                                                                     |
| <b>TÍTULO POR EL QUE OPTA</b> | Maestría en Tecnología e Innovación Educativa                                                                                                  |
| <b>DIRECTOR/ASESOR</b>        | MSc. Henry Marcelo Vallejos Orbe<br>MSc Víctor Manuel Caranqui Sánchez                                                                         |

## 2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 05 días del mes de junio de 2025

AUTOR:



Nombre: Mayra Tatiana Toro Morocho



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## FACULTAD DE POSGRADO

### C.1 Conformidad con el documento final

Ibarra, 11 de marzo del 2025

Dr (a) Lucia Yépez  
**Decana del Instituto de Postgrado**

**ASUNTO:** Conformidad con el documento final

Señor (a) Tutor (a):

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado **“DISEÑO DE ACTIVIDADES EDUCAPLAY PARA EDUCACIÓN CONTABLE EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO TÉCNICO EN CONTABILIDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA IMANTAG.”** del/de la maestrante **Toro Morocho Mayra Tatiana**, de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

|          | Apellidos y Nombres         | Firma                                                                                                                                           |
|----------|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tutor/a  | MSc. Henry Marcelo Vallejos | HENRY MARCELO VALLEJOS ORBE<br><small>Firmado digitalmente por HENRY MARCELO VALLEJOS ORBE<br/>Fecha: 2025.03.11 11:15:30 -05'00'</small>       |
| Asesor/a | MSc. Víctor Manuel Caranqui | VICTOR MANUEL CARANQUI SANCHEZ<br><small>Firmado digitalmente por VICTOR MANUEL CARANQUI SANCHEZ<br/>Fecha: 2025.03.17 15:16:13 -05'00'</small> |

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

|                                         |             |
|-----------------------------------------|-------------|
| <b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>            | <b>xii</b>  |
| <b>ÍNDICE DE FIGURAS .....</b>          | <b>xiii</b> |
| <b>ÍNDICE DE ANEXOS.....</b>            | <b>xiv</b>  |
| <b>RESUMEN .....</b>                    | <b>15</b>   |
| <b>ABSTRACT.....</b>                    | <b>16</b>   |
| <b>INTRODUCCIÓN .....</b>               | <b>17</b>   |
| <b>CAPÍTULO I.....</b>                  | <b>21</b>   |
| <b>EL PROBLEMA.....</b>                 | <b>21</b>   |
| 1.1 Planteamiento del Problema .....    | 21          |
| 1.1.1 Formulación del problema .....    | 24          |
| 1.1.2 Interrogantes.....                | 25          |
| 1.2 Antecedentes .....                  | 25          |
| 1.3 Objetivos de la investigación ..... | 31          |
| 1.3.1 Objetivo General .....            | 32          |
| 1.3.2 Objetivos Específicos.....        | 32          |
| 1.4 Justificación.....                  | 32          |
| <b>CAPITULO II .....</b>                | <b>36</b>   |
| <b>MARCO REFERENCIAL .....</b>          | <b>36</b>   |
| 2.1. Marco Teórico.....                 | 36          |

|                                                                                        |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.1.1 Herramientas digitales .....                                                     | 36        |
| 2.1.1.2 Importancia de herramientas digitales .....                                    | 38        |
| 2.1.1.3 Características de las herramientas digitales .....                            | 42        |
| 2.1.2 Plataformas educativas.....                                                      | 46        |
| 2.1.3. Plataforma Educaplay como recurso educativo digital .....                       | 48        |
| 2.1.3.1 Ventajas y desventajas de la herramienta .....                                 | 55        |
| 2.1.4 Aprendizaje de la educación contable.....                                        | 55        |
| 2.1.4.1 Dificultades en el aprendizaje de la educación contable .....                  | 57        |
| 2.1.4.2 Aprendizaje de la educación contable con recursos digitales.....               | 61        |
| 2.1.4.3 Estrategias metodológicas de enseñanza en contabilidad.....                    | 63        |
| 2.1.5 El modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación) ..... | 67        |
| 2.2 Marco legal .....                                                                  | 71        |
| <br><b>CAPÍTULO III.....</b>                                                           | <b>74</b> |
| <br><b>MARCO METODOLÓGICO .....</b>                                                    | <b>74</b> |
| <br>3.1.1 Descripción del área de estudio.....                                         | 74        |
| 3.1.2 Enfoque y tipo de investigación.....                                             | 74        |
| 3.1.2.1 Métodos.....                                                                   | 77        |
| 3.1.2.3 Población.....                                                                 | 79        |
| 3.1.2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....                          | 79        |
| <br>3.1.3 Procedimiento de investigación.....                                          | 81        |
| 3.1.4 Consideraciones bioéticas .....                                                  | 83        |



|                                                                                                                                                                   |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>CAPÍTULO IV.....</b>                                                                                                                                           | <b>84</b> |
| <b>ANÁLISIS DE RESULTADOS.....</b>                                                                                                                                | <b>84</b> |
| 4.1. Análisis de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los alumnos de BT .....                                                                       | 84        |
| Edad .....                                                                                                                                                        | 84        |
| Género.....                                                                                                                                                       | 85        |
| 01. Señale el principal uso que da a los recursos tecnológicos que utiliza en su<br>cotidianidad.....                                                             | 86        |
| 02. ¿Actualmente qué recursos tecnológicos se utilizan en la institución educativa?<br>.....                                                                      | 88        |
| 03. ¿En contabilidad se utilizan recursos tecnológicos? .....                                                                                                     | 90        |
| 04. ¿Cuál es el principal recurso que utiliza el docente en contabilidad? .....                                                                                   | 90        |
| 05. Señale el principal beneficio que se podría obtener al usar recursos digitales en<br>contabilidad .....                                                       | 92        |
| 06. Señale la razón por la que se debería usar recursos digitales en contabilidad.....                                                                            | 93        |
| 07. El docente utiliza alguna plataforma educativa en contabilidad .....                                                                                          | 94        |
| 08. ¿Cuáles son las principales dificultades que se producen en el proceso de<br>aprendizaje en contabilidad?.....                                                | 96        |
| 10. Está de acuerdo que en contabilidad se implemente una plataforma educativa<br>con actividades interactivas que contribuyan con su proceso de aprendizaje .... | 98        |
| 11. ¿Qué tipo de actividades interactivas le gustaría que se apliquen en la<br>plataforma?.....                                                                   | 99        |
| 12. ¿Con qué frecuencia le gustaría que se aplique la plataforma con las actividades<br>interactivas?.....                                                        | 100       |
| 4.2 Análisis de los resultados obtenidos en la entrevista aplicada a los docentes de bachillerato<br>técnico .....                                                | 101       |

|                                                                                                                                                                        |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 01 Principales recursos didácticos que usted utiliza en contabilidad.....                                                                                              | 101        |
| 02 Recursos tecnológicos que existe en la institución y que se utilizan en la educación contable<br>.....                                                              | 103        |
| 03 Describir cómo los recursos tecnológicos utilizados en el aula pueden mejorar el proceso de<br>enseñanza y aprendizaje en la educación contable. ....               | 103        |
| 04 Estrategias de enseñanza utilizadas en el aula para lograr los objetivos de la educación .....<br>contable .....                                                    | 103        |
| 05 Aprovechar las plataformas educativas de las instituciones educativas para mejorar el proceso<br>de aprendizaje contable de los alumnos .....                       | 103        |
| 06 Conectividad en la institución educativa para desarrollar actividades interactivas para<br>fortalecer la educación contable entre los alumnos de bachillerato ..... | 104        |
| 07 Experiencia del docente respecto al uso de plataformas educativas.....                                                                                              | 104        |
| Conocimiento de la docente de Educaplay y los beneficios en el proceso de aprendizaje de los<br>alumnos .....                                                          | 104        |
| <br><b>CAPÍTULO V.....</b>                                                                                                                                             | <b>107</b> |
| <br><b>PROPUESTA.....</b>                                                                                                                                              | <b>107</b> |
| 5.1. Presentación .....                                                                                                                                                | 107        |
| Objetivo General .....                                                                                                                                                 | 111        |
| Objetivos Específicos.....                                                                                                                                             | 111        |
| 5.2. Beneficiarios .....                                                                                                                                               | 112        |
| 5.3 Metodología .....                                                                                                                                                  | 112        |
| 5.4 Recursos .....                                                                                                                                                     | 115        |

|                                                                                                      |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 5.5 Contenido .....                                                                                  | 115        |
| Actividades para trabajar conocimientos previos Tema: Personificación de las cuentas contables ..... | 122        |
| Actividades interactivas para el desarrollo del aprendizaje .....                                    | 125        |
| Actividades de consolidación del aprendizaje adquirido .....                                         | 129        |
| Actividades de inicio de aprendizaje Tema: tratamiento del disponible .....                          | 134        |
| Actividades de desarrollo del aprendizaje.....                                                       | 136        |
| Tratamiento de la cuenta bancos .....                                                                | 142        |
| Actividades de consolidación del aprendizaje adquirido .....                                         | 144        |
| Actividades interactivas tercer año de bachillerato .....                                            | 149        |
| Actividades para trabajar conocimientos previos .....                                                | 150        |
| Actividades de desarrollo de conocimientos .....                                                     | 151        |
| Actividades de consolidación del aprendizaje .....                                                   | 156        |
| 5.9. Evaluación.....                                                                                 | 160        |
| <b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>                                                          | <b>167</b> |
| Conclusiones .....                                                                                   | 167        |
| Recomendaciones.....                                                                                 | 169        |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>                                                               | <b>172</b> |
| <b>ANEXOS.....</b>                                                                                   | <b>186</b> |
| Anexo 1. Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad..                   | 186        |
| Anexo 4. Consentimiento informado entregado a los estudiantes .....                                  | 206        |
| DECLARO .....                                                                                        | 207        |

## ÍNDICE DE TABLAS

|                                                                                          |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabla 1. Actividades que se pueden realizar en Educaplay.....                            | 52  |
| Tabla 2. Población de la investigación.....                                              | 79  |
| Tabla 3. Cronograma de aplicación de la propuesta .....                                  | 112 |
| Tabla 4. Recursos de la propuesta.....                                                   | 114 |
| Tabla 5. Contenido que se aborda en la propuesta.....                                    | 115 |
| Tabla 6. Planificación Microcurricular Unidad Didáctica Primer año de bachillerato.....  | 120 |
| Tabla 7. Planificación Microcurricular Unidad Didáctica Segundo año de bachillerato..... | 133 |
| Tabla 8. Planificación Microcurricular Unidad Didáctica Tercer año de bachillerato.....  | 149 |
| Tabla 9. Encuesta aplicada a los estudiantes.....                                        | 160 |
| Tabla 10. Lista de cotejo aplicada a los estudiantes.....                                | 161 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|                                                                                                        |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 1. Edad de los alumnos que participaron en la encuesta.....                                     | 84  |
| Figura 2 Género de los alumnos que participaron en la encuesta .....                                   | 85  |
| Figura 3 Principal uso que el estudiante da a los recursos tecnológicos que utiliza en su cotidianidad | 86  |
| Figura 4 Recursos tecnológicos que actualmente se utilizan en la institución educativa .....           | 88  |
| Figura 5 Frecuencia del uso de recursos tecnológicos en contabilidad.....                              | 90  |
| Figura 6 Principal recurso que utiliza el docente en contabilidad.....                                 | 90  |
| Figura 7 . Principal beneficio que se podría obtener al usar recursos digitales en contabilidad.....   | 93  |
| Figura 8 Razón por la que se debería usar recursos digitales en contabilidad .....                     | 93  |
| Figura 9 .Uso de plataforma educativa en contabilidad.....                                             | 94  |
| Figura 10. Dificultades que se producen en el proceso de aprendizaje en contabilidad.....              | 96  |
| Figura 11. Interés de los alumnos para que se implemente una plataforma educativa en contabilidad.     | 98  |
| Figura 12 Actividades interactivas que le gustaría al estudiante se apliquen en la plataforma .....    | 99  |
| Figura 13.Frecuencia que al estudiante le interesa se aplique la plataforma.....                       | 100 |

## ÍNDICE DE ANEXOS

|                                                                                    |     |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Anexo 1. Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad.. | 186 |
| Anexo 2. Entrevista realizada al docente de Contabilidad.....                      | 191 |
| Anexo 3. Validación de instrumentos.....                                           | 195 |
| Anexo 4. Consentimiento informado entregado a los estudiantes.....                 | 206 |

## RESUMEN

Esta investigación plantea como objetivo diseñar actividades interactivas con Educaplay para fortalecer la educación contable en estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad de la Unidad Educativa Imantag. A nivel metodológico se trata de un estudio cuantitativo y cualitativo fundamentado en la investigación documental, de campo y descriptiva, así como en el método deductivo e inductivo y analítico – sintético. La población con la que se trabajó fueron 85 estudiantes de bachillerato técnico de contabilidad. Las técnicas aplicadas fueron una encuesta que se realizó a los estudiantes, así como una entrevista que se la desarrolló con la docente de contabilidad de la institución educativa. Los resultados obtenidos determinaron que en la educación contable se utiliza con poca frecuencia recursos tecnológicos, debido a que en la institución no se cuenta con la cantidad suficiente de equipos informáticos, además de que no se cuenta con la plataforma de Educaplay. Se concluye que en la institución es necesario que diseñar de actividades interactivas, ya que, a través de las mismas, los estudiantes pueden abordar los contenidos de la asignatura de una forma interactiva, lúdica y colaborativa lo que genera un aprendizaje significativo que permite vincular la teoría con la realidad.

**Palabras clave:** Actividades interactivas, Educaplay, Educación contable.

### **ABSTRACT**

This research aims to design interactive activities with Educaplay to strengthen accounting education in technical accounting high school students at the Imantag Educational Unit. At the methodological level, it is a quantitative and qualitative study based on documentary, field and descriptive research, as well as on the deductive, inductive and analytical-synthetic method. The population with which it was worked was 85 technical accounting high school students. The techniques applied were a survey that was carried out on the students, as well as an interview that was developed with the accounting teacher of the educational institution. The results obtained determined that technological resources are rarely used in accounting education, because the institution does not have a sufficient amount of computer equipment, in addition to not having the Educaplay platform. It is concluded that the institution needs to design interactive activities, since, through them, students can approach the subject content in an interactive, playful and collaborative way, which generates significant learning that allows linking theory with reality.

**Keywords:** Interactive activities, Educaplay, Accounting education.



## INTRODUCCIÓN

Este trabajo muestra la elaboración y diseño de actividades dinámicas utilizando la plataforma educativa Educaplay en la enseñanza de la contabilidad a alumnos de la Licenciatura en Tecnología Contable (BAT) de la Unidad Educativa Imantag.

El objetivo de esta propuesta de investigación es capacitar a los alumnos en el aprendizaje y enseñanza de la contabilidad consolidando y enriqueciendo sus conocimientos a través de herramientas interactivas como crucigramas, mapas conceptuales, quizzes, adivinanzas, video quizzes, secuencias alfabéticas y juegos de palabras. Estas actividades hacen que el proceso de aprendizaje sea más dinámico, entretenido y eficaz, y favorecen la retención de información y el desarrollo de habilidades en la disciplina contable.

El uso de la virtualización en la educación requiere herramientas que fomenten la colaboración entre alumnos y docentes. La digitalización del aprendizaje ha permitido ampliar el entorno educativo más allá del aula física, integrando recursos tecnológicos que facilitan la enseñanza y mejoran la interacción pedagógica. A través de plataformas como Educaplay, los docentes pueden asumir un rol más activo como facilitadores del conocimiento, fortaleciendo el vínculo con sus alumnos y adaptándose a las nuevas metodologías de enseñanza en el entorno digital (Jurado, 2022).

El advenimiento de nuevas plataformas y herramientas educativas ha impulsado un movimiento de conocimiento, oferta de aprendizaje y demanda proveniente de los ecosistemas docentes que las utilizan. Educaplay es una de estas plataformas, cuyo objetivo es enriquecer el proceso de aprendizaje y lograr experiencias significativas en los alumnos, contribuyendo así al beneficio de la

educación (Jurado, 2022).

La implementación de nuevas plataformas y recursos educativos en la Unidad Educativa Imantag permitirá impulsar la innovación pedagógica, la creatividad en el aprendizaje y la adaptación a las necesidades de la sociedad. De este modo, profesores y

alumnos podrán concebir el proceso de enseñanza y aprendizaje como una experiencia enriquecedora, apoyada en una variedad de recursos educativos interactivos basados en tecnología. Esto hará que la educación contable sea más dinámica y didáctica para los alumnos, promoviendo un aprendizaje más entretenido e interactivo. A continuación, se presentan los capítulos en los que se estructura la investigación:

En el primer capítulo, se define la pregunta de investigación y se enmarcan las limitaciones que dificultan la utilización de Internet, y en particular de plataformas como Educaplay, en la docencia de la contabilidad. Se aborda la formulación del problema, la pregunta de investigación, los objetivos del estudio, los antecedentes relacionados y la justificación de la investigación, con el fin de establecer un contexto claro y comprensible para el análisis.

El segundo capítulo se centra en el marco teórico, donde se realiza un análisis profundo sobre las herramientas digitales y el uso de recursos y programas auxiliares aplicados a la educación. Además, se examina el uso de la plataforma Educaplay como un recurso didáctico en la enseñanza de la contabilidad. En este contexto, se identifican los problemas comunes al enseñar contabilidad y se presenta el modelo ADDIE, como una metodología clave para el diseño de estrategias educativas efectivas.

En el tercer capítulo, se detalla la metodología empleada en el estudio. Se describen las características de las instituciones participantes, el método de investigación utilizado, el tipo de estudio, los métodos e instrumentos de

recolección de datos, así como la población de estudio. También se aborda el manejo de los datos y las consideraciones éticas relacionadas con el estudio, asegurando que el proceso se realice de manera ética y rigurosa.

El cuarto capítulo propone una serie de estrategias fundamentadas en el modelo ADDIE para la implementación de Educaplay en el proceso educativo. Estas propuestas buscan facilitar la enseñanza de la contabilidad en los alumnos de la Licenciatura en Tecnología Contable (BAT) de la Unidad Educativa Imantag, tanto en entornos presenciales como virtuales, con el objetivo de mejorar la comprensión y el aprendizaje activo de los alumnos en la materia.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 Planteamiento del Problema**

Con el paso del tiempo, los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje están siendo sustituidos gradualmente gracias al avance de la tecnología, que ha reinventado los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de despertar la motivación de los alumnos por aprender (Robles, Hernández, Mendoza, & Guaña, 2022). El enfoque actual se basa en herramientas tecnológicas que mejoran la calidad de la educación y fomentan la tecnología y el pensamiento crítico, al tiempo que utilizan nuevas formas de impartir las clases y ofrecen oportunidades para que los alumnos exploren plenamente las actividades interactivas que ofrece la tecnología.

Con el tiempo, los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje han sido progresivamente reemplazados por avances tecnológicos que han cuestionado la efectividad de los modelos convencionales, con el objetivo de recuperar la motivación de los alumnos para aprender (Robles, Hernández, Mendoza, & Guaña, 2022). En la actualidad, la orientación educativa se centra en el uso de herramientas tecnológicas que mejoran la calidad de la enseñanza, promueven el pensamiento crítico e incorporan nuevas metodologías para impartir clases. Estas herramientas brindan a los alumnos la

oportunidad de trabajar de manera integral y aprovechar los recursos interactivos que ofrece la tecnología.

Sin embargo, desde la perspectiva de Rodríguez (2017), el acceso limitado a Internet, la falta de cobertura en zonas rurales y el deficiente mantenimiento y actualización de los equipos informáticos en las instituciones educativas han generado una brecha digital. Esto ha dejado tanto a profesores como a alumnos en una situación de analfabetismo digital, alejados de las innovaciones tecnológicas y de las tendencias internacionales. En este contexto, algunos alumnos han optado por abandonar el año lectivo debido a la dificultad para utilizar herramientas digitales y a la falta de recursos tecnológicos en sus hogares.

A esto se suma que una gran parte de los docentes y alumnos no poseen un conocimiento adecuado sobre los recursos tecnológicos aplicados a la educación. Esta situación lleva a desvalorizar su uso y sus beneficios, limitando el aprendizaje a un enfoque tradicional y perdiendo oportunidades de crecimiento tanto a nivel académico como laboral.

Por otro lado, Ramírez (2020), observó que la resistencia de los docentes al cambio en los procesos de enseñanza y aprendizaje ha sido un obstáculo para la implementación de herramientas digitales en la formación de los alumnos. Como consecuencia, muchos alumnos no han desarrollado las competencias necesarias para aprovechar los beneficios de la tecnología en su educación. Un caso concreto es el de los alumnos de la Licenciatura en Tecnología Contable de la Unidad Educativa Imantag, quienes han mostrado un bajo rendimiento académico debido a la falta de integración de estos recursos en su formación.

Estas problemáticas evidencian la necesidad de investigar las dificultades que enfrentan los alumnos de carreras técnicas en la utilización de herramientas tecnológicas como recursos didácticos para la enseñanza de la contabilidad. El propósito es recopilar información relevante que permita diseñar un conjunto de actividades interactivas que

contribuyan al proceso de formación académica de los alumnos en las instituciones educativas.

### **1.1.1 Formulación del problema**

¿Con el uso del diseño de actividades interactivas a través de Educaplay se puede mejorar la educación contable del alumnado de bachillerato tecnológico en contabilidad de la Unidad Educativa Imantag?



### **1.1.2 Interrogantes**

- ¿Qué clase de conocimientos tienen los alumnos de Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa Imantag en la utilización de las herramientas tecnológicas como recurso didáctico en el área de contabilidad?
- ¿Mediante la elaboración de actividades interactivas con Educaplay se puede fortalecer la educación contable de los alumnos de Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa Imantag?
- ¿Es posible socializar la plataforma Educaplay mediante un taller interactivo con alumnos de Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa Imantag?
- ¿Cuál es el rendimiento de Educación contable en alumnos de Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa Imantag mediante las actividades interactivas desarrolladas en Educaplay?

### **1.2 Antecedentes**

Desde la segunda mitad del siglo XX y principios del XXI, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han experimentado un crecimiento exponencial, dando origen a la sociedad del conocimiento o de la información que hoy conocemos. Este fenómeno ha modificado profundamente todos los aspectos de la vida humana, afectando a todos los ámbitos de actividad, desde la administración y la educación hasta la sanidad, los negocios, las finanzas, las telecomunicaciones, la industria y la vida cotidiana. La rápida difusión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha transformado la forma en que estos ámbitos interactúan,

acceden a la información y realizan procesos, y se ha convertido en un pilar fundamental del sistema de modernización y globalización (Pinos, García, Erazo, & Narváez, 2020).

En la actualidad, la comunidad educativa se enfrenta a los desafíos y oportunidades que trae consigo la sociedad digital del conocimiento. Esta transformación exige alcanzar niveles de vida, culturales y educativos óptimos en un mundo marcado por la era de la información y la virtualidad (Avellaneda, y otros, 2022).

Dentro del ámbito educativo, la pandemia de COVID-19 impulsó la adopción de modalidades de enseñanza tanto síncronas como asíncronas. En este contexto, surge la interrogante sobre si los futuros licenciados, bachilleres y alumnos de secundaria están preparados para desenvolverse en estas nuevas dinámicas pedagógicas. La preocupación radica en las condiciones en las que los alumnos acceden a las aulas virtuales, ya que factores como la soledad, el aislamiento, la falta de contacto físico y la aparición de nuevos miedos han generado entornos de convivencia que pueden afectar su capacidad de aprendizaje (Balladares & Jaramillo, 2023).

En este sentido, Sandoval (2020), señala que, ante esta situación, los docentes han comenzado a incorporar herramientas digitales en sus prácticas metodológicas con el objetivo de mejorar las metodologías de enseñanza-aprendizaje. Este cambio responde a la necesidad de actualizar los conocimientos pedagógicos, tecnológicos y didácticos para potenciar la construcción del conocimiento en los alumnos. Las aulas virtuales no solo buscan complementar la educación presencial, sino que han evolucionado para hacer frente a la creciente demanda de plataformas digitales de aprendizaje. Estas plataformas ofrecen nuevas formas de interacción y aprendizaje, brindando a los docentes y alumnos una experiencia más dinámica, accesible y personalizada, adaptada a los tiempos y necesidades actuales.

El avance de las TIC en las escuelas ofrece la posibilidad de cambiar

positivamente el proceso de enseñanza y aprendizaje. Desde esta perspectiva, el profesor, como profesional competitivo, tiene un papel fundamental que desempeñar en la integración de las TIC en la pedagogía

para garantizar la equidad y la calidad de la educación. Un claro ejemplo de ello es que, además de ser expertos en el análisis de contenidos, los profesores deben ser capaces de utilizar las TIC como herramienta para que los alumnos adquieran habilidades esenciales como el pensamiento crítico y creativo, la resolución de problemas complejos, el trabajo en equipo y el desarrollo de competencias socioemocionales. Como resultado, los alumnos estarán mejor preparados para afrontar los retos del futuro y del mundo laboral.

La capacitación continua del profesorado, así como su adaptación y formación permanente, es esencial para asegurar el máximo aprovechamiento de la inversión en TIC. Un proceso de perfeccionamiento profesional constante garantizará que los docentes adquieran las competencias digitales necesarias para que sus alumnos desarrollen las habilidades demandadas tanto para su vida diaria como para el mundo laboral. De esta manera, se fomenta una educación de calidad que prepara a los alumnos para enfrentar los retos de un entorno cada vez más digitalizado y dinámico (Unesco, 2024).

Los recursos de educación digital han ganado respeto en el ámbito educativo actual. Estas nuevas herramientas tecnológicas complementan el proceso de aprendizaje, tanto para los alumnos como para los docentes, potenciando el rendimiento y la eficacia en la enseñanza/aprendizaje. La función del profesor ha cambiado; ya no es solo el poseedor del saber, sino que ahora es un facilitador del aprendizaje. Su área de trabajo implica la planificación y gestión de la logística y distribución de recursos a través de la red, y, por supuesto, la creación de materiales para el desarrollo de las habilidades de los alumnos (Jurado, 2022).

Una plataforma educativa o virtual consiste en un espacio informático cuyo objetivo es integrar y ampliar diversas herramientas docentes. Su propósito principal es facilitar el desarrollo y la gestión de cursos en línea, sin requerir conocimientos avanzados de

programación. Al diseñar una plataforma educativa, es fundamental tener en cuenta dos aplicaciones clave: la educación remota y el apoyo o complemento de la educación tradicionalmente gestionada. Esto permite ofrecer una experiencia de aprendizaje más flexible y accesible para los alumnos, al tiempo que optimiza los métodos de enseñanza en entornos tanto presenciales como virtuales (Vital, 2021).

Gran parte de las soluciones en plataformas educativas se estructuran en tres módulos principales: administración académica, administración de la comunicación y manejo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas plataformas no tienen como objetivo principal la comercialización, sino que son desarrollos educativos creados por expertos en pedagogía y tecnología educativa. Su implementación en centros educativos, institutos o grupos de investigación facilita la resolución de problemas educativos específicos, optimiza el acceso a recursos especializados y contribuye a la reducción de costos operativos. La integración de estas soluciones tecnológicas promueve la innovación en los métodos de enseñanza, lo que incrementa la calidad educativa y adaptándose a las necesidades del entorno actual.

Uno de los principales beneficios de estos recursos digitales es su flexibilidad, ya que las aplicaciones pueden ser personalizadas y modificadas en tiempo real según las necesidades del usuario. Además, algunas plataformas permiten cambiar su código fuente, lo que facilita la adaptación a distintos contextos educativos y mejora la experiencia de enseñanza-aprendizaje (Vital, 2021).

### **1.3 Objetivos de la investigación**

### **1.3.1 Objetivo General**

Diseñar actividades interactivas con Educaplay para fortalecer la Educación Contable en alumnos de Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa Imantag.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

1.3.2.1 Diagnosticar los conocimientos que tienen los alumnos de Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa Imantag en la utilización de las herramientas Tecnológicas como recurso didáctico en el área de contabilidad.

1.3.2.2 Elaborar las actividades interactivas con Educaplay para fortalecer la educación contable en alumnos de Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa Imantag.

1.3.2.3 Socializar la plataforma Educaplay mediante un Taller interactivo a alumnos de Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa Imantag.

1.3.2.4 Evaluar el rendimiento de Educación contable en alumnos de Bachillerato Técnico en Contabilidad de la Unidad Educativa Imantag mediante las actividades interactivas desarrolladas en Educaplay.

## **1.4 Justificación**

Una de las principales razones de esta investigación es su impacto social, ya que se busca enriquecer el aprendizaje en la educación contable a través del uso de plataformas digitales como Educaplay. Estas plataformas permiten la realización de diversas actividades interactivas que facilitan el aprendizaje en la formación



contable de los alumnos de la Licenciatura en Tecnología Contable de la Unidad Educativa Imantag. Además, esta propuesta fortalece los procesos formativos dentro de la institución educativa.

El tema de estudio es bastante completo, ya que plantea la implementación de actividades interactivas en la contabilidad a través de Educaplay. Esto brinda a los docentes la oportunidad de mejorar las habilidades de los alumnos de bachillerato técnico en contabilidad. La iniciativa se presenta como una opción efectiva para enfrentar problemas comunes como el bajo rendimiento académico, la indiferencia, el absentismo escolar y la falta de motivación, que son desafíos tanto para los alumnos como para los docentes en la actualidad.

Educaplay, además, es una herramienta que permite a los alumnos innovar tanto en el aspecto teórico como en la práctica. La plataforma ofrece actividades interactivas con una presentación dual, lo que facilita el aprendizaje tanto en el aula como en otros entornos, sentando así las bases para un aprendizaje significativo.

Es importante destacar que las actividades interactivas de Educaplay permiten a los alumnos de contabilidad enfrentar situaciones reales y resolver problemas prácticos en un entorno simulado. Estos ejercicios están diseñados para que los alumnos desarrollen habilidades aplicadas, como la elaboración de balances y registros de transacciones. Al trabajar con desafíos contables en herramientas digitales, los alumnos mejoran su capacidad para aplicar conceptos contables en escenarios del mundo real, lo que los prepara mejor para su futuro profesional.

Finalmente, la investigación tiene un valor significativo en términos operativos. Según lo señalado por la coordinadora del plan de estudios de Contabilidad, Juanita Guillén, el uso de tareas interactivas basadas en Educaplay promueve un aprendizaje dinámico y atractivo para los alumnos de bachillerato técnico en

contabilidad. Estas herramientas fomentan la colaboración y contribuyen a la retención de conceptos contables complejos. Además,

permiten a los alumnos practicar el uso de recursos digitales relacionados con el patrimonio contable, facilitando su comprensión y memorización a largo plazo.

## **CAPITULO II**

### **MARCO REFERENCIAL**

#### **2.1. Marco Teórico**

En esta sección se definen desde la teoría a las variables de la investigación y que corresponden a herramientas digitales, la plataforma Educaplay como recurso educativo, las dificultades en la educación contable y el modelo ADDIE; todo ello con la finalidad de comprender la manera en que se han abordado con anterioridad por los distintos autores consultados.

##### **2.1.1 Herramientas digitales**

Las herramientas educativas digitales para el desarrollo de la enseñanza son programas informáticos que promueven el aprendizaje activo y colaborativo. Facilitan las tareas de aprendizaje y, junto con las bases de datos, forman un repositorio que permite a los profesores acceder a información ya disponible en la red, optimizando así la gestión del tiempo.

Para que estas herramientas sean realmente eficaces en el proceso de enseñanza y aprendizaje, deben adaptarse a los conocimientos previos del alumno, a su etapa de desarrollo y al contexto. Esto pone de manifiesto la importancia de que los profesores tengan formación en psicología de la

educación, ya que la selección de las herramientas adecuadas debe basarse en el área de formación en la que se van a aplicar.

Es importante recordar que las herramientas digitales son sólo un medio en sí mismas y no un fin en sí mismas. El tiempo de los profesores debe centrarse en la planificación de las clases y no en la preparación o la gestión de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Por lo tanto, se recomienda utilizar herramientas

fáciles de usar y de utilizar, que sean intuitivas y se apoyen en una base de datos de material didáctico (Mero, 2021).

Román (2021), caracteriza las herramientas digitales como un repertorio tecnológico destinado a facilitar y mejorar las fases del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas herramientas incluyen programas informáticos, aplicaciones, plataformas en Internet y dispositivos electrónicos que permiten la interacción y colaboración entre docentes y alumnos, además de proporcionar acceso a una amplia variedad de materiales educativos. Su uso abarca desde la planificación curricular y el diseño de estrategias didácticas hasta el seguimiento y evaluación del desempeño académico, sentando las bases para una educación más dinámica, personalizada e inclusiva.

Por su parte, Echeverría y Molina (2022), coinciden en que las herramientas digitales son instrumentos técnicos, sustentados en el uso de computadoras y diversas aplicaciones informáticas, cuya finalidad pedagógica es transformar de manera positiva y significativa la dinámica del aprendizaje y la enseñanza.

Estos autores destacan que las herramientas digitales actúan como recursos didácticos que buscan innovar el proceso educativo, promoviendo que los alumnos asuman un rol más activo en la construcción del conocimiento, siempre bajo la guía del docente.

#### ***2.1.1.2 Importancia de herramientas digitales***

El uso de herramientas digitales está relacionado con la condición educativa que requiere más recursos para aprender y enseñar, tiene en cuenta que

la globalización ha transformado las tecnologías de información que han revolucionado el mundo y la educación la sigue al halcón, como necesita insertar en nuevas formas de transmisión de conocimiento y de valores, además de las tradicionales, como es el caso del aula virtual.

Villar et al. (2022) mencionan que la emergencia y difusión de las TIC se ha intensificado en los últimos años. Estas tecnologías permiten optimizar los procesos de aprendizaje a través de herramientas virtuales, facilitando el almacenamiento de documentos, videos y datos multimedia en general. Además, complementan, refuerzan y transforman las estrategias y acciones pedagógicas.

Los aportes de Tapia et al. (2019) destacan que las herramientas digitales son fundamentales en la educación, ya que favorecen el intercambio de información entre alumnos y profesores, haciendo que los procesos formativos sean más dinámicos e interactivos, tanto dentro como fuera del aula. Estas herramientas facilitan diversas etapas del aprendizaje, incluyendo la exploración, comprensión y adquisición de conocimientos.

Plaza de la Hoz (2018), Es posible extender esta posición al afirmar que las aplicaciones digitales pueden aumentar considerablemente y de manera continua la motivación de los alumnos, colocándose entre los factores más importantes para una buena enseñanza y aprendizaje. Al integrar herramientas digitales, los alumnos no solo se sienten más involucrados en el proceso educativo, sino que también desarrollan un mayor interés y autonomía en su aprendizaje. Estas aplicaciones ofrecen un enfoque interactivo que favorece el aprendizaje autónomo y colaborativo, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante y promoviendo un entorno educativo más dinámico.

Además, Serna y Alvites (2021), afirman que el ingreso gradual y acelerado de las Tecnologías de la Información y Comunicación (T.I.C.) en la



vida diaria y en el ámbito educativo se debe a la eficacia de las aplicaciones que facilitan la comunicación. Herramientas como el correo electrónico, las redes sociales y las plataformas digitales de almacenamiento virtual han transformado la manera en que interactúan educadores y

alumnos. Estas aplicaciones no solo disminuyen la necesidad de trabajo presencial, sino que también reducen las distancias geográficas, creando un espacio donde la comunicación y colaboración son posibles en tiempo real, independientemente de la ubicación. Así, refuerzan la interacción entre los educadores y los alumnos, lo que mejora la calidad de la enseñanza y facilita un aprendizaje más personalizado y accesible.

Carrillo y Roa (2018) existen diversas plataformas educativas virtuales, siendo una de las más utilizadas Moodle, un software de código abierto que permite a docentes y alumnos interactuar a través de lecciones organizadas en actividades y recursos. Esta plataforma posibilita sesiones de aprendizaje mediante dispositivos tecnológicos conectados a Internet, promoviendo un entorno educativo accesible y estructurado.

Con base en los aportes de los autores mencionados, se puede afirmar que las herramientas digitales desempeñan un papel clave en la educación, ya que fomentan una mayor interacción de los alumnos en la construcción del conocimiento. Además, contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas esenciales dentro del proceso formativo, respondiendo a las demandas del contexto educativo actual.

### ***2.1.1.3 Características de las herramientas digitales***

Según Morán et al. (2021), Por otra parte, las herramientas digitales también son recursos de gestión que permiten generar, organizar y distribuir documentos de manera colaborativa entre los miembros de un equipo. Un sistema de gestión de contenido (CMS, por sus siglas en inglés) es un conjunto

de aplicaciones web que funciona como un portal en internet o en intranets, permitiendo a los usuarios administrar el contenido web. A través de un CMS, también es posible crear y publicar noticias, clasificar la información, y leer y gestionar los contenidos de manera más eficiente.

La principal ventaja de un CMS es que permite organizar y mostrar datos sin necesidad de tener conocimientos avanzados de programación web, lo que facilita su uso incluso para personas sin experiencia técnica. Este tipo de sistema optimiza los procesos de creación y gestión de contenido, lo que resulta en una mayor productividad y una experiencia más fluida tanto para los usuarios como para los administradores.

Además, las herramientas digitales enriquecen la enseñanza y el aprendizaje al integrar recursos multimedia que favorecen el análisis crítico. Asimismo, promueven la colaboración y el aprendizaje entre alumnos, facilitando el intercambio de conocimientos en entornos educativos digitales.

Carcaño (2021) consideró que las herramientas digitales pueden hacer que la enseñanza y el aprendizaje sean más efectivos, siempre que se tengan en cuenta los conocimientos previos de los alumnos, las etapas de su desarrollo y el contexto en el que viven. Por ello, es fundamental que los docentes cuenten con formación en psicología de la educación. La elección de las herramientas debe depender del área de formación en la que se aplicarán, recordando que estas son un medio para alcanzar un objetivo educativo y no un fin en sí mismas.

El tiempo de los docentes debe centrarse en la planificación y preparación de las clases, no en la gestión técnica o el desarrollo de competencias en TIC. Por esta razón, es recomendable optar por herramientas accesibles, intuitivas y respaldadas por una biblioteca de recursos confiables. La integración de herramientas digitales en la educación permite que los procesos de formación sean más innovadores, fomentando habilidades como el pensamiento crítico, la

creatividad, la responsabilidad y el aprendizaje autónomo. Además, estas herramientas ofrecen un entorno dinámico y atractivo que facilita la construcción del

conocimiento de manera más activa, lúdica y segura, siempre bajo la orientación del cuerpo docente.

### **2.1.2 Plataformas educativas**

Hernández et al. (2018), explica que una plataforma educativa virtual es un programa que reúne diversas aplicaciones diseñadas para la enseñanza y el aprendizaje. Su propósito principal es la creación y gestión de entornos virtuales de aprendizaje a través de Internet.

Cada plataforma de educación virtual cuenta con un conjunto de herramientas avanzadas que permiten planificar, gestionar y monitorear cursos en línea. Además, ofrecen funcionalidades para la personalización del proceso educativo, incluyendo el registro de usuarios, seguimiento del progreso, comunicación, interacción y evaluación de los participantes.

Gómez (2019), por otro lado, destaca que se dichas plataformas se emplean para orientar el desarrollo integral de cursos determinados o, cuando eso no se logra, para completar las actividades educativas en presencia. También establecieron redes internas de aprendizaje, poderes virtuales, equipos de investigación, aprendizaje grupos ceremonias y debates virtuales. Serna y Alvites (2021), señalan que, entre las distintas características de las plataformas educativas, se encuentra el enfoque de favorecer la interacción continua y duradera entre docentes y alumnos, y que, además, tenga varias herramientas del campo de la comunicación.

Para Cedeño y Murillo (2020), las plataformas educativas virtuales se caracterizan por dos dimensiones principales: la tecnológica y la pedagógica. La

dimensión tecnológica está compuesta por herramientas electrónicas y digitales, así como por software y hardware. Esta dimensión es responsable de la ejecución de los proyectos educativos en el sector, como resultado de la interacción entre alumnos y profesores que participan en un curso. Por otro lado, la dimensión pedagógica se relaciona con los contenidos pedagógicos definidos por las destrezas, conocimientos, actitudes, habilidades, estrategias y el entorno escolar. Esta dimensión permite al profesor trabajar con los alumnos mediante el uso de herramientas de interacción para discutir ideas, formular hipótesis, aprender y fortalecer la acción educativa.

Gutiérrez (2019), explica que una de las características principales de las plataformas educativas es la posibilidad de generar contenidos por parte del propio profesor, es decir, quien gestiona la plataforma, y posteriormente por los alumnos que se unen al espacio virtual. Estas plataformas son interactivas y dinámicas, ya que cuentan con las funcionalidades de la web 2.0, lo que favorece la colaboración en red y permite el almacenamiento de contenido multimedia e información en la nube.

Las plataformas educativas son herramientas que refuerzan de manera positiva los procesos de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Se pueden establecer diversas conexiones en busca de información para convertirla en un recurso valioso. El empleo de esta herramienta educativa genera una experiencia significativa en el alumnado, que se compromete con su propio proceso formativo a través de la aplicación de este tipo de tecnologías educativas.

### **2.1.3. Plataforma Educaplay como recurso educativo digital**

El empleo de las TIC en las prácticas educativas requiere recursos tecnológicos y, sobre todo, capital humano capacitado adecuadamente tanto técnica como metodológicamente, capaz de planificar e implementar estrategias metodológicas y pedagógicas en ambientes educativos acompañados por la gestión de las TIC. Esto representa



un desafío para los profesores, ya que, en muchos casos, no poseen los conocimientos necesarios para enseñar a las nuevas generaciones, que están más familiarizadas con estas tecnologías (Granda, Jaramillo, & Espinoza, 2019).

Jurado (2022), sostiene que el entorno de aprendizaje y los equipos en evolución han superado las aulas presenciales tradicionales, las cuales ya no son sostenibles en la situación actual. Hoy en día, estamos operando en espacios virtuales que integran a alumnos, profesores y mentores, con el fin de colaborar y aprender juntos. Esto implica la creación de más recursos educativos interactivos, desarrollados sobre pedagogías funcionales y operacionales más modernas. En este sentido, se elaboran actividades de aprendizaje y se ajustan metodologías para individualizar cada tarea, hacerla más atractiva y reforzarla con el acompañamiento de docentes y alumnos.

Un ejemplo de ello es que hoy en día, la construcción de nuevas plataformas y recursos para el ámbito educativo ha generado un aflujo de contenido, saber, aprendizaje y demanda, tal como lo requieren las comunidades docentes que utilizan estas plataformas y recursos a diario. En este entorno es donde surge Educaplay, una herramienta de gran utilidad para el profesorado. Educaplay es una plataforma educativa que ha generado un gran interés, ya que permite ampliar los procedimientos de enseñanza y aprendizaje a través de espacios virtuales (Granda, Jaramillo, & Espinoza, 2019).

Educaplay es un servicio que permite programar actividades educativas por internet, como cuestionarios de opción múltiple, crucigramas, emparejamiento de ideas u objetos, insertar respuestas en cuadros, entre otros.

Esta herramienta permite que tanto los profesores como los alumnos elaboren actividades que complementan los procesos formativos desarrollados dentro y fuera del aula. Con el propósito de que el estudiante logre obtener

puntos extras desde su hogar, debe crear una cuenta personal para que el docente le envíe preguntas que faciliten la adquisición de más conocimientos y mejores calificaciones por la participación realizada (Granda, Jaramillo, & Espinoza, 2019).

Como plataforma que relaciona juegos con el aprendizaje, puede ayudar a los alumnos a comprender los conceptos de contabilidad de una manera más entretenida y fácil. Su finalidad es establecer una comunidad de usuarios que valore el aprendizaje y la enseñanza como una profesión, mientras se divierten en el proceso. Además, brinda a los docentes la oportunidad de configurar su propio entorno educativo en la plataforma, permitiéndoles acompañar a sus alumnos en su aprendizaje y motivándolos a comprometerse más activamente con el contenido (Satorre, Menargues, Díez, & Pellín, 2022).

Las actividades multimedia que se pueden diseñar con Educaplay se fundamentan en la aplicación flash. Los docentes que tengan una cuenta en la plataforma pueden generar de forma sencilla diversas actividades que son atractivas para el alumnado. Una ventaja de Educaplay se centra en que es posible descargar la actividad en formato flash para realizarla sin la necesidad de requerir Internet, además que dichas actividades se reproducen en todo tipo de navegador. De esta manera, los docentes pueden trabajar con los alumnos en actividades sencillas que se pueden realizar tanto como si cuenta con Internet o solo se tiene a disposición computadores sin conexión (Gacharná, et al., 2021).

Entre las diferentes actividades que se pueden realizar en Educaplay se encuentran las siguientes que se detallan en la tabla 1.

**Tabla 1.** Actividades que se pueden realizar en Educaplay

| <b>Actividades</b> | <b>Descripción</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Adivinanzas        | Estas actividades consisten en encontrar, a partir de una serie de pistas dadas, una sola palabra. Cuantas más pistas sean requeridas, menor será la puntuación obtenida. Cada acertijo tiene un número máximo de intentos que no debe sobrepasarse. Las pistas pueden ser de texto o audio y vienen acompañadas de imágenes incompletas que se completan y aclaran a medida que se solicitan las pistas. |
| Crucigramas        | Personalizable, multimedia, se debe completar haciendo coincidir las letras con cada casilla. Para completar una palabra, haga clic en cualquier cuadro con el mouse y aparecerá la definición de la palabra.                                                                                                                                                                                             |
| Sopa de letras     | Una actividad que busca palabras haciendo clic y arrastrando el mouse. Ingrese el título y la palabra que desea buscar, así como la dirección donde se encuentra la palabra. La dificultad se puede ajustar dependiendo del público al que va dirigida la actividad.                                                                                                                                      |
| Completar textos   | La actividad de agregar palabras faltantes a un párrafo u oración que ha sido previamente eliminado. A veces las actividades serán muy sencillas ya que sólo habrá unos pocos espacios en blanco para completar. En otros casos, tener que construir una oración en su totalidad, donde se dan palabras individuales que deben formarse completamente, es mucho más complejo e interesante.               |
| Diálogo            | Una actividad que implica escuchar y leer una conversación entre dos o más personajes. También permiten silenciar el audio de uno o más personajes para que el usuario pueda jugar como ese personaje.                                                                                                                                                                                                    |

|                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dictados                      | Las actividades consisten en escribir de manera exacta y concisa los textos dictados. Es muy importante explicar claramente los signos de puntuación al dictar, como las comas, puntos, signos de interrogación, etc. De esta manera, la corrección será precisa y no habrá inconvenientes. Al establecer un dictado, ingrese un nombre y configure los parámetros adecuados. La herramienta permite configurar un límite en el número de intentos, el número máximo de errores, el intervalo de tiempo entre una frase y la siguiente, y el límite de tiempo para todo el proceso. |
| Ordenar letras                | La actividad de ordenar las letras que se nos presentan en desorden para formar palabras o frases.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Ordenar palabras              | La actividad de ordenar palabras al azar para formar oraciones o párrafos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Relacionar elementos          | Se trata de una actividad de intervención en la que se presentan varias palabras y hay que colocarlas en el orden correcto. Hay varias versiones de esta actividad y tiene que encontrar todas las palabras que pertenecen a un determinado grupo, por ejemplo, todos los mamíferos. Además, puede establecer un número máximo de intentos para superar cada actividad.                                                                                                                                                                                                             |
| Crear cuestionarios tipo test | Actividad que consiste en responder a una serie de preguntas consecutivas y relacionadas entre sí. El número de preguntas de cada test se establece al crear la actividad. Puede definir pruebas con más preguntas que el número de preguntas presentadas al usuario, de modo que las preguntas se seleccionen aleatoriamente del total.                                                                                                                                                                                                                                            |
| Mapa interactivo              | Esta actividad consiste en definir una serie de puntos en nuestras imágenes cargadas (fotos, mapas, gráficos, etc.) que se identifican por sus nombres. Por ejemplo, se puede identificar el nombre de un río en un mapa, un hueso humano en un esqueleto, etc.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

---

Videoquiz. Hoy en día, existe una cantidad infinita de contenidos educativos disponibles en línea; YouTube en particular tiene una gran cantidad de vídeos extremadamente educativos. Esta actividad agrega una capa adicional al contenido y brinda la oportunidad de agregar preguntas sobre la película. La estructura de la actividad estará definida por una secuencia compuesta por una película o parte de una película y preguntas realizadas al final de la secuencia.

---

**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

### ***2.1.3.1 Ventajas y desventajas de la herramienta***

Entre las principales ventajas que supone Educaplay en el contexto educativo deben mencionarse las siguientes: se pueden descargar los recursos, se crean actividades y recursos de forma inmediata, los recursos están dispuestos para los alumnos, los trabajos realizados se pueden imprimir y abrirlos en todo tipo de navegador o a través de distintos medios de almacenamiento (Galvis, 2020).

En cuanto a las principales desventajas de Educaplay deben referirse las siguientes: cuando los recursos se han descargado no se los puede modificar, no es posible puntuarlos en las plataformas LMS (Learning Management System), además que determinadas actividades son limitadas en cuanto a su uso (Galvis, 2020).

### **2.1.4 Aprendizaje de la educación contable**

Desde la perspectiva de Ibarra y Arboleda (2020), en la asignatura de contabilidad, el proceso de aprendizaje se centra en el desarrollo de habilidades y conocimientos que permitan al estudiante comprender y manejar la información financiera de una organización. A lo largo de este proceso, los alumnos aprenden a registrar, clasificar y analizar transacciones económicas siguiendo principios y normas contables.

El aprendizaje de la contabilidad debe ser progresivo, comenzando con temas fundamentales como el manejo de cuentas y el balance de libros, y avanzando hasta el conocimiento de los estados financieros, la toma de decisiones basadas en datos contables y la implementación de estrategias para

una buena gestión financiera. El propósito es que los alumnos logren comprender y representar la información financiera de manera objetiva y ética, formando a futuros contadores para desempeñarse de manera competente en el sector empresarial (La Chira, 2021).



No obstante, el aprendizaje de la contabilidad se encuentra enmarcado de distintas dificultades que limitan los procesos formativos de los alumnos. Por esta razón resulta necesario implementar estrategias en el aula que motiven a los alumnos a superar los obstáculos cognitivos que se presentan y generando un aprendizaje significativo que pueda vincular la teoría con la práctica (Ibarra y Arboleda, 2020).

El proceso de aprendizaje en la materia de contabilidad se basa en la transmisión de conocimientos y destrezas que permitan al alumno aplicar los contenidos contables en la vida cotidiana. Para ello, es fundamental que el aprendizaje consolidado en el aula sea reflexivo y no memorístico, ya que este enfoque teórico debe estar disponible para ser simulado, lo que facilita el uso práctico del conocimiento adquirido. De esta manera, se hace posible la resolución de diferentes problemáticas, tanto en el ámbito educativo como en el contable.

#### **2.1.4.1 Dificultades en el aprendizaje de la educación contable**

Los alumnos afrontan varias dificultades en el aprendizaje de la asignatura de Contabilidad. Respecto a ello, Escobar (2020) señala que la complejidad del abordaje de conceptos es una de las limitaciones en contabilidad. Respecto a ello refiere que la educación contable involucra una serie de conceptos técnicos y principios que pueden ser difíciles de entender para los alumnos, especialmente en quienes abordan la asignatura por primera vez. La abstracción de algunos de estos conceptos, como el principio de devengo o la partida doble, pueden ser desafiantes y requieren un enfoque meticuloso y

repetitivo para su comprensión.

Otras dificultades se centran en el dominio de procedimientos. El proceso contable implica una secuencia específica de pasos, desde la identificación de transacciones hasta la preparación de estados financieros. Este procedimiento puede ser complicado para los

alumnos, quienes deben aprender a realizar registros contables precisos y aplicar correctamente las normas contables (Zapata y Zapata, 2025).

Escobar (2020) señala también que los alumnos encuentran difícil la aplicación de los conceptos teóricos en escenarios prácticos. La necesidad de interpretar situaciones empresariales reales y realizar ajustes contables apropiados puede resultar difícil de lograr y requiere de un entendimiento profundo y práctico de los conceptos abordados.

Además en criterio de García (2022), la educación contable hace uso extensivo de software especializado para la gestión financiera. Los alumnos deben familiarizarse con estas herramientas, lo cual puede ser un reto, especialmente si no tienen experiencia previa en el uso de tecnologías relacionadas con la contabilidad.

De igual forma, Zapata y Zapata (2025) sostienen que la contabilidad exige precisión y atención al detalle, ya que incluso un pequeño error puede tener un impacto significativo en los resultados financieros. Esto puede generar presión y ansiedad en los alumnos, quienes deben desarrollar habilidades de concentración y exactitud en su trabajo.

Escobar (2020) señala también que el aprendizaje de la educación contable puede resultar difícil de lograr, sobre todo si en el aula no se utiliza una metodología clara, y tampoco se cuentan con recursos didácticos que resulten atractivos para los alumnos, motivando su interés por construir nuevos conocimientos con la guía del docente.

Las dificultades mencionadas pueden ser superadas con una

combinación de una metodología efectiva, práctica constante, recursos didácticos innovadores y apoyo adicional del docente en aquellos temas específicos donde los alumnos experimentan más desafíos. Por ello, a continuación, se aborda el impacto del uso de recursos digitales en la educación contable y los efectos que se generan sobre los alumnos.

#### 2.1.4.2 Aprendizaje de la educación contable con recursos digitales

Desde la perspectiva de Segarra et al. (2016) el aprendizaje de la contabilidad a través de recursos digitales ha producido una serie de beneficios, los cuales son los siguientes:

- 2.1.4.2.1 **Adaptabilidad:** los recursos digitales permiten a los alumnos aprender a su propio ritmo, ajustando los contenidos de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje.
- 2.1.4.2.2 **Feedback inmediato:** a través de distintas plataformas es posible obtener correcciones automáticas que ayuda a los alumnos a que obtengan una retroalimentación rápida que contribuya a fortalecer su aprendizaje.
- 2.1.4.2.3 **Recursos visuales y multimedia:** mediante la implementación de recursos visuales y multimedia en la educación contable es posible abordar temas complejos vinculados a conceptos y procesos.
- 2.1.4.2.4 **Aprendizaje colaborativo:** a través del uso de recursos digitales es factible que los alumnos aprendan a trabajar de forma colaborativa, gracias a proyectos que se pueden discutir en línea.

La lista anterior demuestra que aprender contabilidad a través de recursos digitales es esencial en el contexto actual, ya que ayuda a comprender y aplicar conceptos complejos a través de herramientas interactivas y dinámicas. Estos recursos exponen a los alumnos a simulaciones, ejercicios prácticos y ejemplos del mundo real que mejoran enormemente su aprendizaje.

Estos recursos fomentan la autonomía y la flexibilidad en el aprendizaje de los alumnos, permitiéndoles avanzar a su propio ritmo y según sus

necesidades en las materias en las que requieren más soporte. En un mundo cada vez más digital, el dominio de herramientas tecnológicas en contabilidad no solo enriquece el proceso educativo, sino que

también prepara a los alumnos para enfrentar los desafíos profesionales, dotándolos de habilidades actualizadas y competitivas (Segarra et al., 2023).

Sánchez (2021) añade además que el abordaje de la educación contable mediante el uso de recursos digitales promueve la consolidación de un espacio de aprendizaje interactivo y lúdico, promoviendo un trabajo cooperativo entre docentes y alumnos. Para ello se hace uso de recursos interactivos como: videos, diapositivas, juegos, cuestionarios, resolución de casos, entre otros, que proponen el abordaje de un tema o contenido de una forma entretenida y objetiva.

De esta manera, el aprendizaje de la educación contable mediante recursos digitales posibilita un mayor grado de participación de los alumnos, quienes abordan los temas de una manera significativa, vinculando la teoría con la realidad, y dejando de lado aquellos procesos de aprendizaje memorístico que por mucho tiempo fueron desarrollados en torno a la educación contable.

#### ***2.1.4.3 Estrategias metodológicas de enseñanza en contabilidad***

Entre los fines que la educación pretende alcanzar está el de que los alumnos aprendan de manera autodidacta. Los maestros pueden mejorar sus métodos de enseñanza mediante el uso de nuevas estrategias, las cuales les proporcionarán herramientas para lograr este objetivo (Gómez et al. 2019).

Para lograr este propósito, es necesario establecer estrategias metodológicas, las cuales se entienden como las pautas que ordenan la forma y la coordinación con que se organiza la enseñanza para conseguir el resultado que se pretende: transformar el estado actual del objeto en el estado deseado. El cometido principal de estos planes es hacer un uso óptimo de los recursos y el

tiempo, logrando contrarrestar cualquier dificultad que aparezca.



Para perfeccionar el conocimiento contable, es imprescindible seguir un enfoque coherente en su enseñanza (Farías, 2022).

Tanto profesores como alumnos deben utilizar de forma continua tales estrategias para generar nuevo conocimiento. Los docentes en particular, deben poseer un profundo entendimiento de estas herramientas metodológicas y su funcionamiento, ya que es crucial que logren conectar lo que enseñan con contextos de la vida real, facilitando así la resolución de problemas continuos (Farías, 2022).

Una de las estrategias metodológicas que se emplea en el aprendizaje de la contabilidad y actualmente utilizada son los contenidos desarrollados a partir de la realización de actividades lúdicas fundadas en la utilización de recursos de corte digital como son las plataformas que permiten trabajar en lo que respecta a la asignatura mediante un enfoque interactivo que genera en los alumnos interés por aprender los contenidos que se tratan dentro del aula.

Respecto a los beneficios que se obtiene mediante esta estrategia, Solórzano y Farfán (2017) mencionan los siguientes:

- Mediante los recursos didácticos que se encuentran en las plataformas, los alumnos pueden consultar distinta clase de información.
- Esta clase de estrategia constituye un apoyo para el aprendizaje, ya que permiten organizar de mejor forma la información que se desea brindar al estudiante para que pueda convertirla en conocimiento.
- Contribuyen con el fortalecimiento de destrezas y habilidades en el alumnado.

- Generan motivación en el alumnado respecto al contenido que se aborda en la clase.

- A través de esta estrategia se puede monitorear los conocimientos que los alumnos adquieren, mediante actividades que fomentan un ejercicio reflexivo respecto a lo que se está aprendiendo.
- Establece un ambiente que permite expresarse al estudiante y dialogar con el docente respecto a los conocimientos que se están construyendo.

### **2.1.5 El modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación)**

El modelo ADDIE, que recibe este nombre en virtud de sus siglas (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), implica un enfoque sistemático en el entorno educativo, siendo ampliamente utilizado por su efectividad. Según Casas et al. (2021), este modelo actúa como una referencia orientativa para la creación de productos educativos y recursos de aprendizaje, con un enfoque centrado en el estudiante. Permite al alumno desarrollar el constructo conceptual y las competencias que se buscan enseñar en el proceso de aprendizaje guiado. Todas las actividades iniciadas a través de este modelo tienen como objetivo que los alumnos construyan el conocimiento dentro del espacio de aprendizaje.

Cuando se utiliza el modelo ADDIE, es importante contemplar cinco pasos. El primero busca identificar las causas de las brechas de desempeño para determinar si el coaching es la solución adecuada para cerrarlas. Antes de iniciar la implementación de estos cinco pasos, es necesario descubrir y determinar qué necesidades se resolverán en la directiva (Carrillo y Roa, 2018). Una vez identificada la brecha de desempeño, se debe validarla, lo que constituye el primer paso en esta etapa, para confirmar que es una brecha de conocimiento y

no de recursos o motivación, ya que estos no son aspectos que el modelo ADDIE aborda. Después de la validación de los motivos de la brecha de desempeño, se debe generar una declaración de propósito.

La segunda acción consiste en definir los objetivos de enseñanza para equilibrar las brechas en el rendimiento académico, las cuales pueden estar motivadas por la falta de conocimientos y competencias. Estas metas deben ser claras y alcanzables, alineadas con lo que los alumnos necesitan aprender en el futuro próximo (Casas et al., 2021). Para ello, es fundamental seleccionar los objetivos de aprendizaje siguiendo la Taxonomía de Bloom, clasificándolos según los dominios cognitivos.

La tercera fase consiste en la toma de conocimiento del aprendizaje de los alumnos o grupos receptores. En esta etapa, se recopilan datos para identificar las características generales y particulares del estudiantado. Esto permite estructurar y orientar la planificación, el diseño y la organización del aula de aprendizaje, adaptándolo a sus necesidades específicas.

El cuarto paso es identificar los recursos necesarios para implementar el proceso ADDIE. Según Casas et al. (2021), estos recursos se dividen en cuatro categorías fundamentales: recursos de contenido, recursos tecnológicos, recursos humanos e instalaciones docentes.

Finalmente, el quinto paso, y uno de los más importantes, consiste en determinar el sistema de distribución del programa instruccional. Para ello, se deben evaluar diversas opciones según la modalidad de enseñanza (presencial o virtual), calcular los costos en cada etapa y seleccionar la alternativa más eficiente para la planificación del programa.

Carrillo y Roa (2018) señalan que el modelo ADDIE incluye cuatro fases que cumplen distintas funciones, tal como se detalla a continuación:

**Diseño:** Esta fase de diseño desglosa los resultados instructivos en resultados de rendimiento y, al mismo tiempo, establece las unidades instructivas que se van a cubrir, así

como el tiempo asignado para cada una. Por último, se pondrán a disposición de los centros métodos de evaluación del rendimiento del alumnado.

**Desarrollo:** El propósito de la fase de desarrollo es producir y validar recursos de aprendizaje. Durante esta fase se producen los materiales y actividades de aprendizaje necesarios para implementar el plan de enseñanza.

**Implementación:** Su objetivo es preparar el entorno para el diseño y la mejora del trabajo escolar y ofrecer orientación a los futuros alumnos: tanto los profesores como las escuelas están preparados.

**Evaluación:** Su fin es evaluar la calidad del producto y del proceso de enseñanza. Hay tres pasos relevantes en esta etapa: determinar los criterios de evaluación, seleccionar las herramientas de evaluación y realizar la evaluación (Carrillo y Roa, 2018).

Las distintas etapas del modelo ADDIE son fundamentales para asegurar que el programa educativo final sea efectivo, satisfaga las necesidades de los alumnos y alcance los objetivos de aprendizaje establecidos por el profesorado con base en la temática del programa implementado.

## **2.2 Marco legal**

Esta investigación se sustenta en cuerpos normativos como la Constitución del Ecuador (2008), el artículo 16 establece que todas las personas tienen derecho a beneficiarse universalmente de las TIC. De acuerdo con esto, el artículo 347 establece que el Estado debe asumir la responsabilidad de superar el analfabetismo digital, optando por la incorporación de las TIC en la enseñanza. Además, el artículo 387 plantea como estrategia del Estado su participación en

el desarrollo y la producción de conocimiento mediante la investigación tecnológica y científica.



Una base legal que fundamenta este estudio es la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011), que en sus artículos 2 y 8 establece la obligación de recibir un aprendizaje intercultural y multicultural. Este aprendizaje se entiende como un conjunto de recursos que, a través de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus lenguajes, la comunicación y el conocimiento, apoyan el desarrollo de las capacidades humanas, promoviendo el avance de la madurez individual y colectiva, así como el reconocimiento cultural en la personalidad.

Estos artículos sustentan la pertinencia de la presente investigación, ya que en Ecuador es fundamental la implementación de tecnologías que fortalezcan los procesos formativos de los alumnos. Este enfoque se alinea con los principios establecidos tanto en la Constitución de Ecuador como en la LOEI, normativa vigente a nivel nacional.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

Este capítulo tiene como objetivo presentar el marco metodológico del estudio, el cual incluye aspectos como la descripción del área de investigación, los métodos y tipos de investigación, los métodos de recolección de datos, las técnicas y herramientas utilizadas, la población objetivo, así como las consideraciones bioéticas del estudio. Estos aspectos se detallan en los párrafos siguientes.

#### **3.1.1 Descripción del área de estudio**

Esta investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Imantag, perteneciente a la Diócesis de Imantag, en la provincia de Imbabura, cantón Cotacachi. La institución es de carácter público y está ubicada en una zona rural, en las calles José Joaquín de Olmedo y Eloy Alfaro, dentro del Distrito Educativo DED 1, Cotacachi, con el código AMIE 10H00350.

La oferta académica de la institución incluye los niveles de Educación Inicial en el turno matutino, Educación Básica General y el Bachillerato Técnico en Contabilidad. Actualmente, el equipo docente está conformado por 23 profesores, además de tres integrantes en el área administrativa.

#### **3.1.2 Enfoque y tipo de investigación**

El enfoque utilizado en el estudio fue tanto cuantitativo como cualitativo, y se recolectaron estadísticas descriptivas para comprender el impacto del tema en los grupos demográficos (Baena, 2017). En este caso, mediante el uso de encuestas y entrevistas, logramos identificar algunas de las dificultades que enfrentan los panelistas de bachilleratos

técnicos del crédito educativo Imantag al utilizar herramientas tecnológicas, como la tecnología aplicada a la enseñanza de la contabilidad.

Entre las investigaciones aplicadas tenemos: documental, de campo e investigación descriptiva. En el proceso de investigación bibliográfica, se realiza mediante la lectura de bibliografía previamente editada sobre el tema, lo que permite construir los referentes teóricos que respaldarán la investigación efectuada.

La investigación de campo, por su parte, consiste en la recopilación de datos mediante la observación directa del problema de investigación. Este enfoque permite obtener una comprensión clara de cómo se manifiesta dicho problema en la población, ofreciendo información valiosa para el desarrollo del estudio (Garcés, 2019). Este tipo de investigación se utilizó para recopilar información para diagnosticar las dificultades que enfrentan los alumnos de escuelas secundarias técnicas de la Unidad Educativa Imantag al utilizar herramientas tecnológicas como recurso para la enseñanza de la contabilidad.

En este estudio también se aplicó la investigación descriptiva, la cual se define como los rasgos más relevantes que permiten comprender el estado del fenómeno analizado y los factores relacionados con los problemas que afectan a un grupo de personas o sujetos de investigación (Guevara, Verdesoto, & Castro, 2020).

Se llevó a cabo un estudio descriptivo basado en la información recopilada por la institución educativa "Imantag", con el propósito de describir la situación actual del uso de las herramientas tecnológicas como recursos

didácticos en la carrera de contabilidad, específicamente entre los alumnos de escuelas técnicas medias. El objetivo fue analizar las variables asociadas a la implementación de este tipo de prácticas educativas en las

instituciones seleccionadas, con el fin de entender cómo influyen en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos en la carrera de contabilidad.

### **3.1.2.1 Métodos**

Se optó por los métodos deductivo, inductivo, así como el analítico - sintético. El primer método se define como aquel que mediante la consulta de las teorías formuladas como científicas se puede explicar el fenómeno que se investiga, partiendo a la vez, de hechos particulares a hechos generales para comprender su impacto en un grupo poblacional (Garcés, 2019). En el caso del estudio específico, la metodología permitió revisar los antecedentes teóricos del tema de las herramientas tecnológicas que han sido utilizadas como recursos didácticos en el ámbito educativo, lo cual fue luego utilizado en el estudio propuesto, el cual se centró en el enfoque de la unidad educativa “Imantag” a la formación contable para alumnos de bachilleratos técnicos.

El uso del método analítico-sintético facilita el análisis de la información al descomponerla y buscar su contenido más esencial, relacionado con el objeto de estudio. Este enfoque permite generar generalizaciones que contribuyan a la solución gradual de los problemas científicos planteados en la investigación (Rodríguez y Pérez, 2017, p. 10). En el estudio, se aplicó dicho método sin manipulación de los datos, organizándolos de manera que se pudieran explicar los factores que influyen en el uso de herramientas tecnológicas como recursos didácticos por parte de los alumnos en la carrera de contabilidad. Como resultado, este análisis propició la generación de propuestas de intervención,

como el diseño de actividades interactivas mediante la herramienta Educaplay,  
con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en este campo.

### 3.1.2.3 Población

Una población se refiere a un conjunto de personas que poseen características específicas relevantes para la investigación, según el problema que se está investigando dentro de un marco concreto. En el contexto del estudio individual llevado a cabo, la población estuvo formada por 85 alumnos de nivel medio, como se puede apreciar en la Tabla 2.

| Tabla 2. Población de la investigación         |            |             |
|------------------------------------------------|------------|-------------|
| Población                                      | Frecuencia | Porcentaje  |
| Alumnos de primer año de bachillerato técnico  | 27         | 32%         |
| Alumnos de segundo año de bachillerato técnico | 27         | 32%         |
| Alumnos de tercer año de bachillerato técnico  | 31         | 36%         |
| <b>Total</b>                                   | <b>85</b>  | <b>100%</b> |

**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

**Fuente:** Secretaria de la Unidad Educativa “Imantag”

Incluidos también quienes ejercen la docencia en la especialidad de contabilidad, en razón de su profesión. Es necesario destacar que, dado el reducido grupo poblacional, se incluyó a toda la población con el fin de obtener resultados que permitan conocer el estado actual de los alumnos que participaron en el estudio sobre el uso de herramientas tecnológicas como insumo para la enseñanza en el área de la contabilidad.

### 3.1.2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el estudio, se utilizaron diversas metodologías de recolección de datos, entre ellas encuestas y entrevistas. Respecto a la encuesta, se seleccionaron alumnos de educación media técnica, con el objetivo de obtener información que permitiera diagnosticar las dificultades en el uso de herramientas tecnológicas como recursos

didácticos en la enseñanza de la contabilidad. Para ello, se empleó un cuestionario como instrumento (ver Anexo 1).



En cuanto a las entrevistas, se dialogó con el docente de contabilidad para conocer su perspectiva sobre el uso de herramientas digitales como recurso para la enseñanza del área y evaluar el nivel de utilización de la plataforma Educaplay. La herramienta empleada fue una guía de entrevista (Ver Anexo 2).

### **3.1.3 Procedimiento de investigación**

Este estudio fue realizado en cuatro fases, con objetivos específicos enumerados en el Capítulo 1:

**Fase I: Diagnóstico de las dificultades que enfrentan los alumnos de bachilleratos técnicos de la Unidad Educativa Imantag en la utilización de herramientas tecnológicas como recursos didácticos en la materia de contabilidad.**

Inicialmente se pidió a las autoridades de la agencia que autorizaran una investigación. Luego de obtener la aprobación correspondiente, estos instrumentos fueron aplicados y validados por Juan Gabriel Villota Cevillano y Jaime Eduardo Pujota Pujota, maestros en educación y tecnología, lo que permitió determinar si los enunciados eran adecuados y comprensibles para los alumnos (ver Anexo 3). Posteriormente, se obtuvo el consentimiento informado de los alumnos que participaron en el estudio (ver Anexo 4), lo cual garantizó la ética en la recolección de datos. Tras obtener el consentimiento, se aplicaron los instrumentos previamente establecidos. Los datos recolectados fueron organizados y procesados utilizando herramientas de Microsoft Excel.

**Fase 2: Elaboración de actividades interactivas fundamentadas en Educaplay para fortalecer la educación contable en alumnos de bachillerato técnico en contabilidad de la Unidad Educativa “Imantag”**

Una vez finalizado el análisis de datos, diseñamos actividades y las

incorporamos a la plataforma Educaplay para alumnos de contabilidad. Estas actividades se centran en

desarrollar habilidades y competencias técnicas, pedagógicas y metodológicas para reforzar los contenidos contables de una forma interactiva, atractiva y divertida.

**Fase 3. Analizar el impacto de la plataforma Educaplay mediante un taller interactivo dirigido a alumnos de bachillerato técnico en contabilidad de la Unidad Educativa “Imantag”**

Una vez que se diseñaron las actividades didácticas en la plataforma se realizó un taller interactivo dirigido a los alumnos acerca de la estructura y funcionamiento de la plataforma Educaplay para contribuir con el buen manejo del mismo y lograr que sus procesos de aprendizaje en contabilidad se vuelvan más interactivos y colaborativos.

**Fase 4. Evaluar el rendimiento de educación contable en alumnos de bachillerato técnico de la Unidad Educativa Imantag mediante actividades interactivas desarrolladas en Educaplay.**

Para mostrar los resultados logrados por el diseño de actividades en Educaplay, se proporcionó a los alumnos un listado de verificación. Este listado les permitió identificar su progresión de habilidades y evaluar su rendimiento en los cursos de contabilidad. A través de este instrumento, los alumnos pudieron realizar un seguimiento de sus avances y comprender cómo las actividades interactivas impactaron en su aprendizaje, facilitando una autoevaluación de su desempeño y habilidades adquiridas.

### **3.1.4 Consideraciones bioéticas**

En este estudio se tuvieron en cuenta los componentes bioéticos de responsabilidad y autoría a lo largo de todo el proceso de investigación. Todos los participantes autorizaron por escrito su participación en el estudio y en las actividades de mejora. Asimismo, los datos

y resultados proporcionados fueron anonimizados para respetar la privacidad de los participantes.

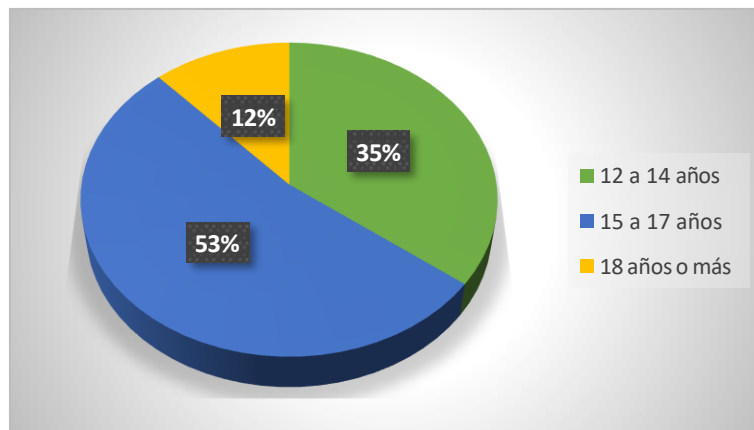
## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS DE RESULTADOS**

#### **4.1. Análisis de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los alumnos de BT**

##### **Edad**

Figura 1. Edad de los alumnos que participaron en la encuesta



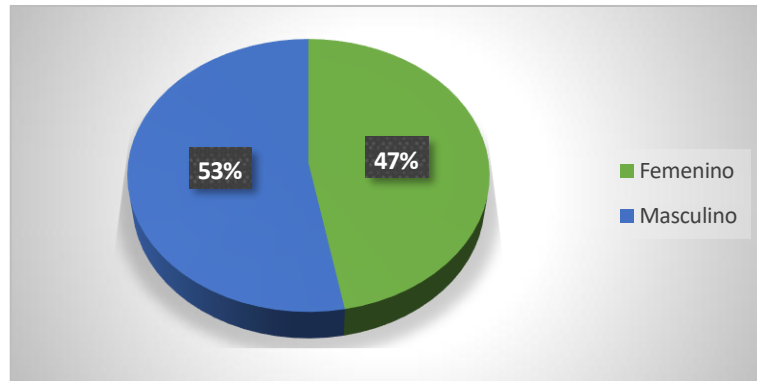
Elaborado por: Toro Morocho Mayra Tatiana

##### **Análisis**

Según los datos obtenidos, el 53% de los alumnos que participaron en la encuesta tenían entre 15 y 17 años, el 35% entre 12 y 14 años y el 12% restante tenía 18 años o más.

## **Género**

Figura 2 Género de los alumnos que participaron en la encuesta



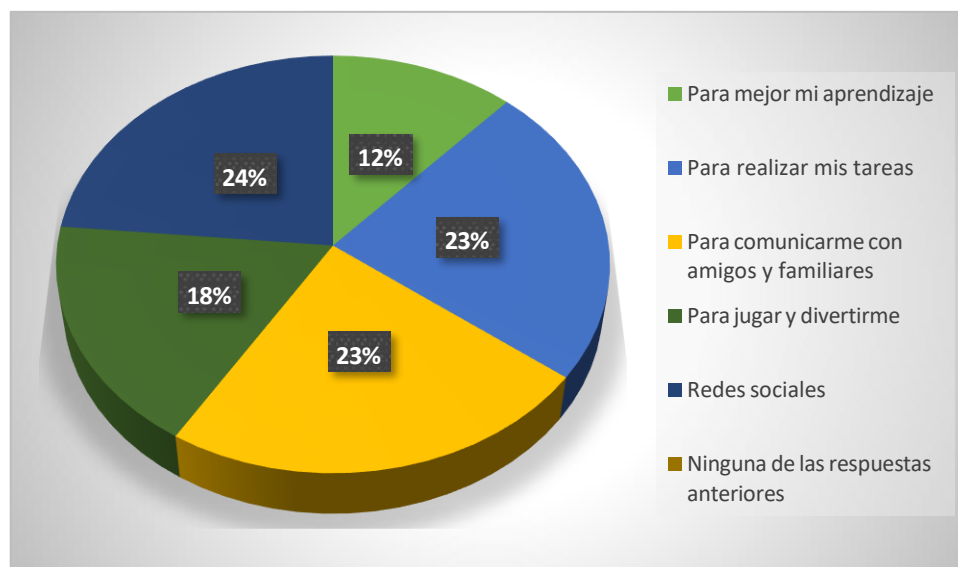
Elaborado por: Toro Morocho Mayra Tatiana

### Análisis

Según la información recabada, el 53% de los alumnos que participaron en la encuesta eran varones y el 47% restante eran mujeres.

### 01. Señale el principal uso que da a los recursos tecnológicos que utiliza en su cotidianidad

Figura 3 Principal uso que el estudiante da a los recursos tecnológicos que utiliza en su cotidianidad



Elaborado por: Toro Morocho Mayra Tatiana

### Análisis

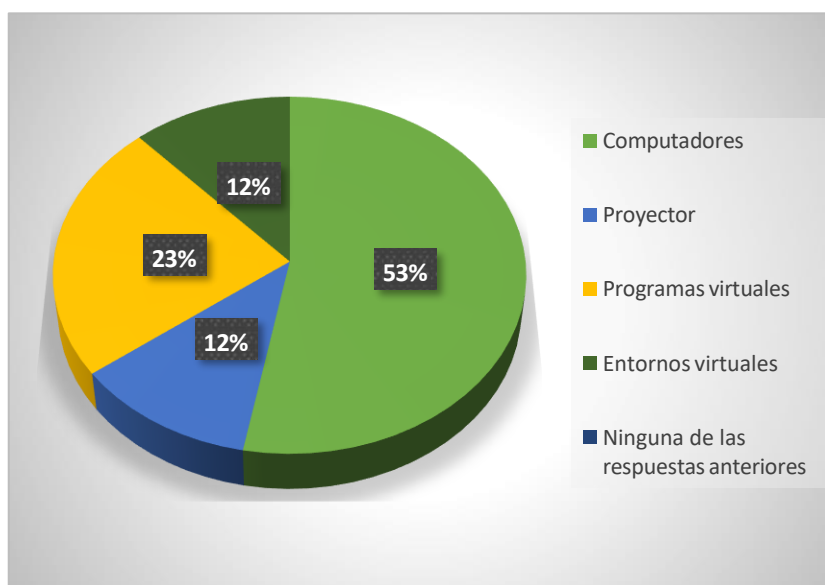
Los datos de la encuesta indican que los teléfonos móviles son uno de los

recursos más utilizados. Estos hallazgos son consistentes con los encontrados por Londero y Soria (2022), quienes expresaron que, a pesar de la familiaridad de los alumnos con las tecnologías educativas, su aplicación en ambientes académicos es baja. Este recurso es, sin embargo, más utilizado en redes sociales y en actividades de recreación y ocio.

Por ello, resulta evidente que la aplicación de la tecnología como herramienta para lograr el proceso de enseñanza-aprendizaje está limitada, lo que contrasta con los beneficios cognitivos que los alumnos podrían obtener de esta herramienta. Su utilización adecuada podría contribuir significativamente al proceso de enseñanza-aprendizaje, incidir en la didáctica, facilitar la formación y motivar a los alumnos a participar activamente en la construcción de su propio conocimiento.

## 02. ¿Actualmente qué recursos tecnológicos se utilizan en la institución educativa?

Figura 4 Recursos tecnológicos que actualmente se utilizan en la institución educativa



Elaborado por: Toro Morocho Mayra Tatiana

### Análisis

En los datos de la encuesta, se destacó que la mayoría de los alumnos mencionó que utilizan los recursos tecnológicos disponibles en sus escuelas, como las computadoras. Sin embargo, algunos también se refirieron al uso de programas virtuales y proyectores. Estos resultados coinciden con los señalados por Serrano (2021), quien mencionó que, en una encuesta a docentes y alumnos, ambos coincidieron en que uno de los recursos más valorados y en los que más confían en los centros educativos son

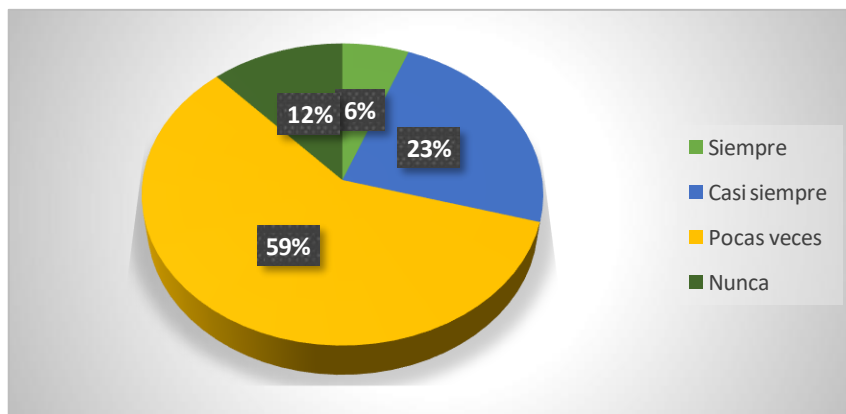


las computadoras. Estos resultados indican que los centros educativos emplean las computadoras como un recurso auxiliar en su labor, sin embargo, no todos los centros ni su personal docente están utilizando programas o software específicos como Educaplay. En cambio, priorizan el

uso de las computadoras en la educación, especialmente en relación con la PDI (Pizarra Digital Interactiva) y la EPA (Educación Primaria Asistida).

### 03. ¿En contabilidad se utilizan recursos tecnológicos?

Figura 5 Frecuencia del uso de recursos tecnológicos en contabilidad



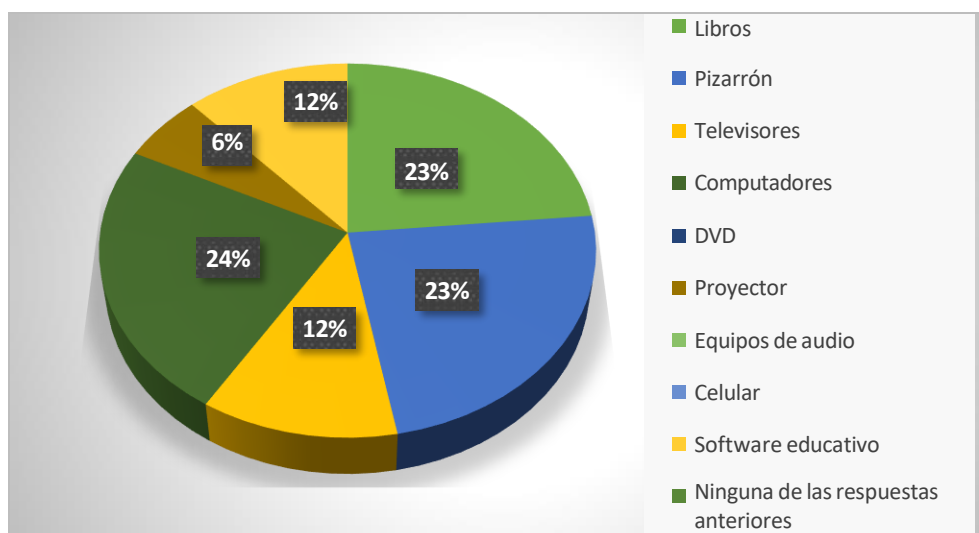
Elaborado por: Toro Morocho Mayra Tatiana

#### Análisis

Gran parte de los alumnos dijeron que rara vez utilizan recursos tecnológicos en el trabajo contable, mientras que un pequeño número de alumnos dijeron que utilizan recursos tecnológicos con frecuencia. Estos resultados son consistentes con los descritos en el estudio de Serrano (2021), el cual afirmó que un número importante de alumnos indicó utilizar computadoras y auriculares en las clases de contabilidad, mientras que muy pocos alumnos indicaron el uso de aplicaciones y herramientas TIC. Estos resultados sugieren que el uso de la tecnología en el aprendizaje de la contabilidad es una actividad poco frecuente.

### 04. ¿Cuál es el principal recurso que utiliza el docente en contabilidad?

Figura 6 Principal recurso que utiliza el docente en contabilidad



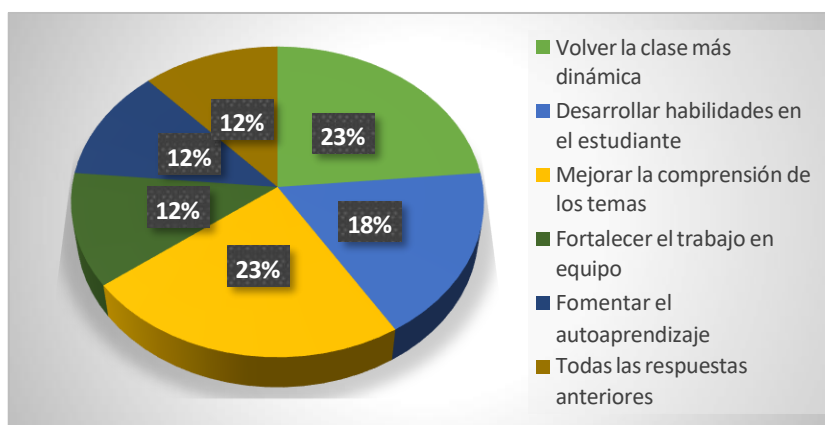
**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

### **Análisis**

Según los resultados de la encuesta, un número considerable de alumnos afirmó que el principal recurso utilizado por los docentes al impartir clases de contabilidad son las computadoras, mientras que un número menor de alumnos cree que es un proyector. Estos resultados también coinciden con los de Serrano (2021), que indicó que los ordenadores eran el recurso más utilizado en la disciplina. Esto se debe en parte a que la educación contable a menudo utiliza programas que incluyen hojas de cálculo y otros recursos para realizar operaciones, razón por la cual se utilizan ampliamente las computadoras. Sin embargo, estos recursos no siempre están diseñados para ser utilizados con aplicaciones como Educaplay u otros entornos virtuales, que suelen ser muy útiles para promover la colaboración y el aprendizaje significativo entre el alumnado.

**05. Señale el principal beneficio que se podría obtener al usar recursos digitales en contabilidad**

Figura 7 . Principal beneficio que se podría obtener al usar recursos digitales en contabilidad



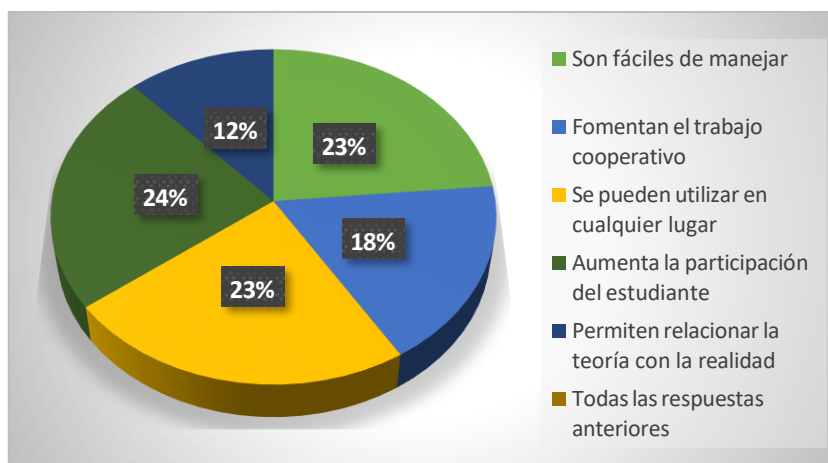
Elaborado por: Toro Morocho Mayra Tatiana

### Análisis

La inmensa mayoría de los alumnos manifestó que el principal beneficio de aplicar recursos digitales en la materia de Contabilidad fue mejorar su comprensión del tema, mientras que otro porcentaje menor afirmó que las mejoras fueron satisfactorias en todas las áreas involucradas. Estos resultados reflejan el deseo de los alumnos de aprovechar el uso de la tecnología en la preparación de auditorías contables, debido a los beneficios que puede proporcionar. De manera similar, en el trabajo de Segarra et al. (2023), el 90% de los alumnos expresaron que los recursos digitales les ayudaron a entender mejor la contabilidad, lo que coincide con el uso de tecnologías educativas convencionales. Es por ello que el uso de herramientas digitales está permitiendo crear un aprendizaje más participativo entre los alumnos, alejándose del modelo tradicional en el que los profesores dictan las lecciones. Este cambio favorece la interacción y evita que el proceso se vuelva monótono o excesivamente memorístico.

## 06. Señale la razón por la que se debería usar recursos digitales en contabilidad

Figura 8 Razón por la que se debería usar recursos digitales en contabilidad



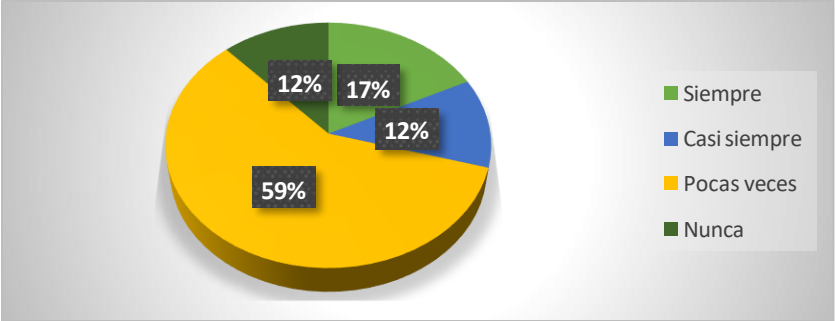
**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

### **Análisis**

La encuesta reveló que la mayoría de los alumnos informó utilizar recursos digitales en los cursos de contabilidad porque estos mejoran la participación de los alumnos en las clases, mientras que una porción más pequeña mencionó que estos recursos permiten a los alumnos conectar la teoría con la realidad. En este sentido, Segarra et al. (2016) realizaron un estudio en el que los alumnos afirmaron que la tecnología estimulaba un aprendizaje más participativo, ya que proporcionaba oportunidades para realizar ejercicios prácticos. Así, los recursos tecnológicos pueden ser útiles para proporcionar herramientas que impliquen a los alumnos de manera más activa en su aprendizaje, permitiéndoles aplicar los contenidos teóricos a situaciones de la vida cotidiana.

### **07. El docente utiliza alguna plataforma educativa en contabilidad**

Figura 9 .Uso de plataforma educativa en contabilidad



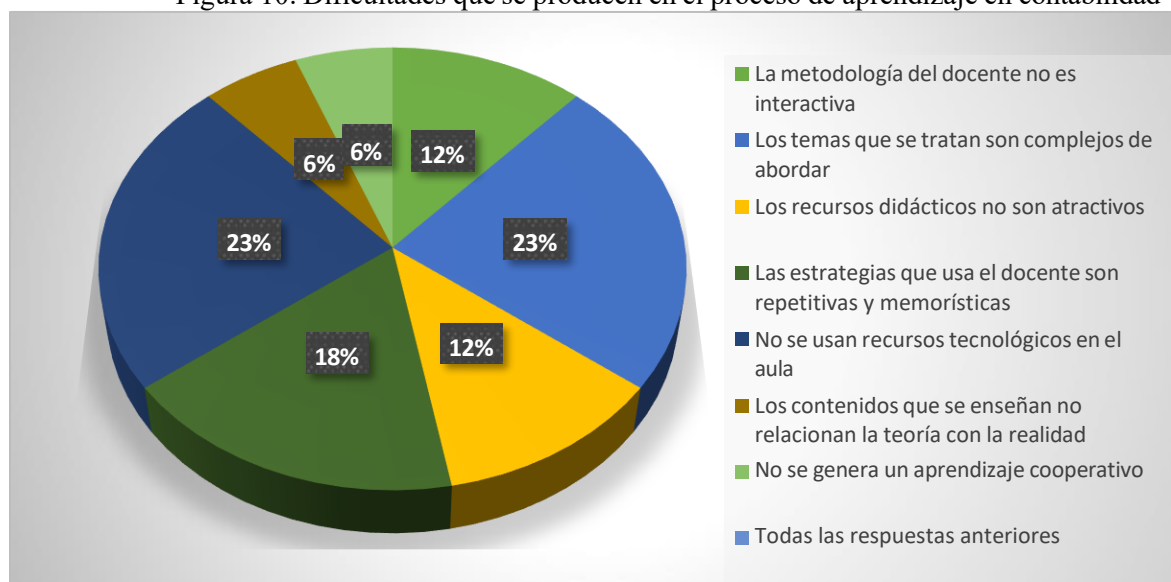
**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

**Análisis**

La encuesta encontró que la mayoría de los alumnos afirmó que sus instructores rara vez utilizaban herramientas de educación digital, mientras que un número menor de alumnos sostuvo que sus educadores casi siempre empleaban una plataforma educativa. Estos resultados son diferentes a los del estudio de Segarra et al. (2023), donde la mayoría de los alumnos indicaron usar aplicaciones como Liveworksheets, Wordwall y Educaplay. Por lo tanto, es fundamental que los jóvenes tengan acceso a herramientas tecnológicas que les faciliten el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en el área educativa contable.

#### 08. ¿Cuáles son las principales dificultades que se producen en el proceso de aprendizaje en contabilidad?

Figura 10. Dificultades que se producen en el proceso de aprendizaje en contabilidad



Elaborado por: Toro Morocho Mayra Tatiana

#### Análisis

Según los datos de la encuesta, la dificultad principal que la mayoría de los alumnos encontró durante el proceso de aprendizaje de la contabilidad fue la

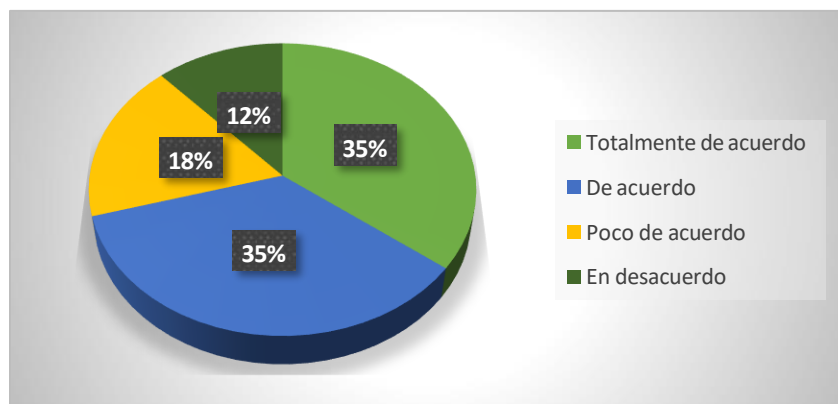


complejidad del contenido. Una minoría de los alumnos, por su parte, consideró que el contenido aprendido no se alineaba teóricamente con la práctica. En este sentido, Chirinos (2016) señaló que la mayoría de los alumnos no se interesaban por la contabilidad porque la consideraban difícil

de comprender. La causa de ambos resultados en la encuesta sugiere que el aprendizaje de la contabilidad debe llevarse a cabo de manera activa e interactiva, con el fin de generar el interés de los alumnos y alentarlos a asumir un rol más activo en la construcción del conocimiento.

#### **10. Está de acuerdo que en contabilidad se implemente una plataforma educativa con actividades interactivas que contribuyan con su proceso de aprendizaje**

Figura 11. Interés de los alumnos para que se implemente una plataforma educativa en contabilidad



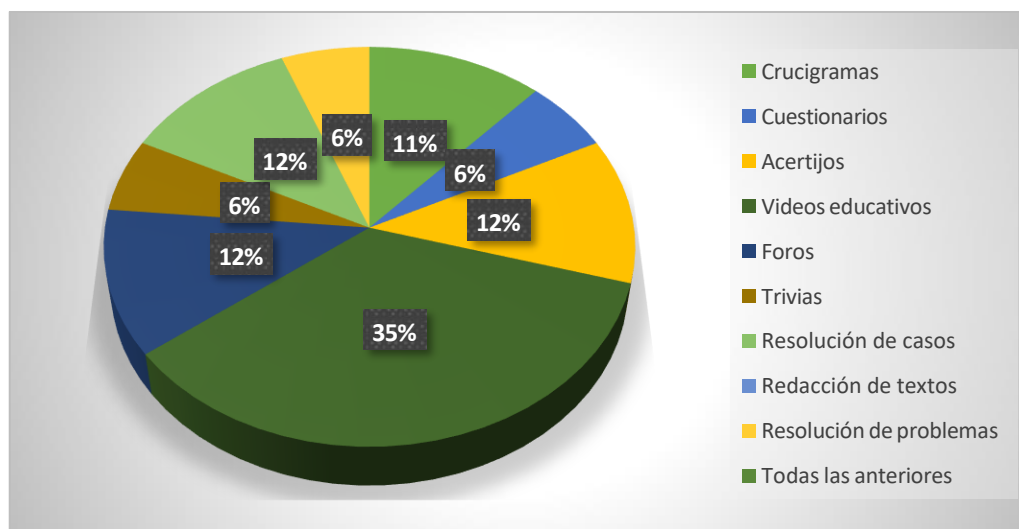
**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

#### **Análisis**

De los datos recolectados, la mayoría de los alumnos coincidió en que la contabilidad debe incorporar una plataforma educativa con actividades interactivas para facilitar su desempeño como alumnos, mientras que un pequeño número se mostró en contra. Estos resultados son consistentes con el trabajo de Segarra et al. (2023), en el que la mayoría de los participantes coincidieron en recurrir a plataformas como Liveworksheets. Estos datos indican que los alumnos muestran interés en utilizar recursos digitales que fomenten un aprendizaje interactivo mediante actividades prácticas.

**11. ¿Qué tipo de actividades interactivas le gustaría que se apliquen en la plataforma?**

Figura 12 Actividades interactivas que le gustaría al estudiante se apliquen en la plataforma



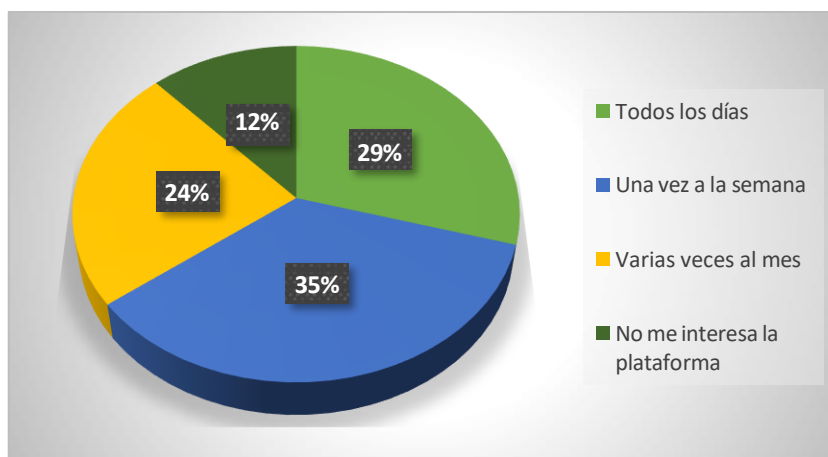
**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

### Análisis

Con base en la información obtenida, la mayoría de los alumnos indicaron que les gustaría tener videos educativos como actividades interactivas en la plataforma, mientras que el menor porcentaje de alumnos prefirió los cuestionarios. En contraste con estos resultados, en el estudio de Segarra et al. (2023) recomiendan ejercicios prácticos para animar a los alumnos a interactuar más. En ambos casos se recomiendan actividades dinámicas para incrementar un mayor grado de iniciativa del alumnado y de esta forma ayudar a producir aprendizajes significativos que vinculen la teoría con la realidad.

### 12. ¿Con qué frecuencia le gustaría que se aplique la plataforma con las actividades interactivas?

Figura 13. Frecuencia que al estudiante le interesa se aplique la plataforma



**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

## **Análisis**

Según la encuesta, la mayoría de los alumnos planean utilizar la plataforma una vez por semana e interactuar con ella, mientras que una menor proporción de los alumnos no mostró interés en usarla. Los resultados obtenidos son similares a los de Cortez et al. (2024), donde la mayoría de los alumnos expresaron su disposición a usar Educaplay, considerando que es una herramienta fácil de usar. Los resultados de ambos sondeos destacan el interés de los alumnos en las plataformas mencionadas, ya que consideran que estas facilitarían enormemente los estudios que se les requieren.

## **4.2 Análisis de los resultados obtenidos en la entrevista aplicada a los docentes de bachillerato técnico**

### **01 Principales recursos didácticos que usted utiliza en contabilidad**

De acuerdo con la entrevista realizada a la docente de Contabilidad se conoce que los principales recursos didácticos que se aplican en contabilidad corresponden a computadores, pizarrón, libros y hojas de cálculo que se emplean en el desarrollo de ejercicios que se proponen en el aula con la guía de la docente,

así como a través de trabajos en grupos entre los mismos alumnos.

## **02 Recursos tecnológicos que existe en la institución y que se utilizan en la educación contable**

La docente explicó que debido a que todos los alumnos utilizan los dispositivos antes mencionados, en la escuela ocasionalmente se utilizan computadoras, lo que significa que los cursos de contabilidad no siempre cuentan con dichos recursos.

## **03 Describir cómo los recursos tecnológicos utilizados en el aula pueden mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación contable.**

Según el profesor, la razón de ser de la computadora es proporcionar un conocimiento más interactivo para los alumnos, a través de programas como Excel, donde los alumnos pueden realizar ejercicios prácticos. Sin embargo, se observó que, lamentablemente, estos dispositivos no pueden ser utilizados con la frecuencia deseada, ya que no siempre están disponibles cuando se imparten los cursos de contabilidad.

## **04 Estrategias de enseñanza utilizadas en el aula para lograr los objetivos de la educación contable**

Según lo que se desprende de las entrevistas, se puede observar que entre las estrategias implementadas se encuentra el trabajo colaborativo, en el que los grupos de niños y niñas participan de manera conjunta en todas las tareas, investigando, discutiendo y dejando evidencia de su trabajo. También se utilizan otras técnicas, como la resolución de problemas, en la cual se les pide a los alumnos aplicar lo que conocen para encontrar soluciones a situaciones prácticas.

## **05 Aprovechar las plataformas educativas de las instituciones educativas para mejorar el proceso de aprendizaje contable de los alumnos**

Los docentes entrevistados señalaron que el colegio utilizaba computadoras, pero no contaba con una plataforma de enseñanza. Esto se debe a que aún no se ha encontrado ningún software libre para uso estudiantil, y por tanto es un recurso educativo sin explotar hasta ahora.

## **06 Conectividad en la institución educativa para desarrollar actividades interactivas para fortalecer la educación contable entre los alumnos de bachillerato**

La docente manifiesta que en la institución si existe conectividad para desarrollar actividades interactivas con los alumnos. Sin embargo, recalca que aún no ha sido posible implementar una plataforma para trabajar en contabilidad debido a la falta de este recurso y la debida capacitación que el personal docente debe tener respecto al uso de esta clase de materiales educativos.

## **07 Experiencia del docente respecto al uso de plataformas educativas**

La docente manifiesta que tiene conocimiento respecto a distintas plataformas educativas, sin embargo, señala que no la ha utilizado con los alumnos, ya que no siempre se puede contar con los computadores en la clase de contabilidad. Manifiesta que esta clase de recursos le resulta muy interesante y enriquecedora para los alumnos, pero aún cree que debe capacitarse al respecto para lograr un óptimo manejo y aplicación de dichas herramientas en el aula.

## **Conocimiento de la docente de Educaplay y los beneficios en el proceso de aprendizaje de los alumnos**

La docente manifiesta que conoce de la plataforma y de las actividades que se pueden realizar; sin embargo, no tiene experiencia en el uso de este recurso para realizar clases en la asignatura de contabilidad, razón por la cual no ha sido posible implementarla en la clase. Por ello, manifiesta su interés de conocer en profundidad a esta plataforma y aplicarla en la educación contable con los alumnos que tiene a su cargo.

Los resultados de la encuesta y las entrevistas muestran que, en cuanto a los límites de la educación contable, se menciona comúnmente la ausencia de recursos



digitales que fomenten un

aprendizaje más dinámico, participativo y colaborativo entre los profesores de la educación contable y los medios para conectar la teoría con la realidad.

Es por ello que, a través de la aplicación de Educaplay, se puede favorecer el desarrollo de actividades manipulativas, mediante las cuales el alumnado pueda aprender de manera lúdica y participativa. Esto contribuye a la construcción de un aprendizaje significativo que supere la mera memorización, conectando teorías, términos y conceptos con situaciones reales de su vida cotidiana.

## **CAPÍTULO V PROPUESTA**

### **5.1. Presentación**

El problema actual en la enseñanza de la formación contable radica en la carencia de motivación de los alumnos, lo que dificulta no solo su interés en la materia, sino también una comprensión profunda de los conceptos contables. Tradicionalmente, la educación contable ha estado basada en métodos instruccionales centrados en conferencias y la memorización de procedimientos, lo que genera un proceso de aprendizaje poco atractivo y monótono para los alumnos. Este enfoque limita el crecimiento del pensamiento crítico, la argumentación y la creatividad en el ámbito contable.

Para superar estas dificultades, es necesario implementar una metodología de enseñanza más dinámica que fomente la participación y el compromiso. Una estrategia efectiva en este sentido es el uso de actividades interactivas, las cuales permiten a los alumnos aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos. En este contexto, las herramientas tecnológicas han revolucionado el proceso de enseñanza y aprendizaje, brindando nuevas oportunidades para mejorar la educación contable. Educaplay, por ejemplo, es una plataforma web que facilita la creación de actividades interactivas, convirtiéndose en una opción innovadora y accesible para integrar la tecnología en el aula.

Educaplay permite a los docentes diseñar actividades educativas dinámicas, como crucigramas, sopas de letras, cuestionarios, juegos de asociación, tarjetas de texto multimedia, rutas de preguntas, mapas interactivos, juegos de memoria, ruletas de preguntas y muchas otras herramientas. Estas actividades no solo refuerzan el

aprendizaje, sino que también aumentan la motivación de los alumnos al hacer que la enseñanza sea más atractiva y participativa.

La implementación de Educaplay en los cursos de Contabilidad representa una oportunidad valiosa para transformar los métodos tradicionales de enseñanza, ofreciendo a los alumnos una experiencia de aprendizaje más interactiva y dinámica. Esta plataforma permite el acceso a material educativo desde cualquier dispositivo electrónico habilitado, lo que proporciona flexibilidad y accesibilidad, elementos clave en el proceso de aprendizaje. Uno de los principales beneficios de Educaplay es su capacidad para incrementar la participación activa de los alumnos en su propio aprendizaje, mejorando tanto la motivación como la comprensión de los contenidos. Además, facilita el monitoreo del progreso de los alumnos por parte de los docentes, quienes pueden evaluar su desempeño de manera continua y personalizada.

Educaplay se convierte así en una herramienta versátil que complementa el proceso de enseñanza, permitiendo a los profesores diseñar actividades interactivas adaptadas a las necesidades pedagógicas. A través de esta plataforma, los alumnos pueden aplicar sus conocimientos contables de manera práctica y dinámica, lo que favorece una mayor comprensión de los conceptos y una participación más activa en el aula. Este enfoque no solo refuerza el aprendizaje significativo, sino que también estimula la colaboración entre los alumnos, promoviendo un entorno educativo más enriquecedor.

Las propuestas presentadas consisten en diversas actividades diseñadas en Educaplay con el objetivo de fortalecer en los alumnos los conceptos contables de su currículo, específicamente en la asignatura de Contabilidad en colegios técnicos superiores, como la Unidad Educativa Imantag. Estos talleres están diseñados para dinamizar la enseñanza, facilitar la comprensión de los conceptos contables y incrementar una participación activa y autónoma de los alumnos en clase. La idea es que los alumnos apliquen la teoría contable a situaciones reales mediante la plataforma,

desarrollando así un aprendizaje práctico y significativo.

El uso de Educaplay en la enseñanza de la contabilidad está alineado con los objetivos del plan educativo del tercer milenio, que prioriza la inclusión de competencias digitales en los programas

académicos. Este enfoque no solo moderniza la enseñanza de la contabilidad, sino que también impulsa la alfabetización digital, una competencia esencial en el mundo laboral actual. En este sentido, los talleres interactivos de Educaplay representan una herramienta valiosa para la educación contemporánea, ya que contribuyen a la formación de futuros profesionales preparados para afrontar los desafíos del entorno laboral.

El uso interactivo de Educaplay se posiciona como una estrategia innovadora para fortalecer la educación contable en las escuelas técnicas. Su implementación busca mejorar el rendimiento académico, incrementar el compromiso de los alumnos con su aprendizaje y promover una enseñanza más dinámica y efectiva. Esta iniciativa responde a la necesidad de actualizar la formación contable y capacitar a los futuros graduados para desenvolverse con éxito en un contexto profesional en constante evolución.

### **Objetivo General**

Fortalecer el proceso de aprendizaje en contabilidad en los alumnos de bachillerato técnico a través del uso de la plataforma Educaplay.

### **Objetivos Específicos**

- Realizar actividades interactivas en la plataforma Educaplay que refuercen conceptos clave de contabilidad, promoviendo un aprendizaje activo y participativo entre los alumnos de bachillerato técnico.
- Incrementar la interacción de los alumnos en el aprendizaje de contabilidad mediante actividades colaborativas en Educaplay.
- Evaluar el impacto del uso de Educaplay en el rendimiento académico de los alumnos en el área de contabilidad, comparando los resultados antes y después de la implementación de esta herramienta digital.

## 5.2. Beneficiarios

- **Beneficiarios directos:** alumnos de primer, segundo y tercer año de secundaria.
  - **Beneficiarios indirectos:** profesores de contabilidad, padres de familia de alumnos de primero, segundo y tercer año de secundaria.
- 5.4. Tiempo de aplicación

El tiempo planificado para la aplicación de la propuesta fue de tres meses, tal como se detalla en el cronograma que se describe a continuación.

**Tabla 3.** Cronograma de aplicación de la propuesta

| Actividades                                                  | Mes 1 |   |   |   | Mes 2 |   |   |   | Mes 3 |   |   |   |
|--------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|---|---|---|
|                                                              | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 | 1     | 2 | 3 | 4 |
| Diseño de la propuesta                                       |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| Presentación de la propuesta a las autoridades               |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| Sociabilización de la propuesta a la docente de Contabilidad |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| Aplicación de la propuesta                                   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |
| Evaluación de la propuesta                                   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |   |   |   |

**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

## 5.3 Metodología

La presente propuesta se fundamentó en el modelo ADDIE, tal como se describe a continuación:

- **Análisis:** en esta fase se analizaron todos los datos obtenidos de la encuesta a alumnos y de las entrevistas realizadas a docentes de contabilidad con el fin de comprender las dificultades que se presentan en el proceso de aprendizaje de la enseñanza contable que se lleva a cabo



actualmente en la unidad educativa “Imantag”.

- **Diseño:** con la información obtenida se procedió a diseñar la propuesta, tomando en consideración las actividades más interactivas que se deberían implementar para cada grupo de alumnos, tomando en cuenta sus necesidades educativas respecto a la asignatura de contabilidad.
- **Desarrollo:** una vez que las actividades fueron diseñadas se procedió a programarlas dentro de la plataforma Educaplay. Para ello se tomó como referentes a otros proyectos educativos similares en que se utilizó dicha herramienta como un mecanismo para contribuir con los procesos formativos de los alumnos.
- **Implementación:** cuando las actividades fueron programadas en su totalidad se procedió a aplicarlas con cada uno de los grupos de alumnos. Para ello, inicialmente se dio una capacitación tanto a la docente como a los alumnos respecto al funcionamiento de Educaplay para que el trabajo planificado fuese más fácil de llevar a cabo.
- **Evaluación:** luego de la actividad interactiva, se realizó una evaluación general de los alumnos para evaluar la efectividad de las propuestas y considerar áreas de mejoras futuras.

Respecto a la realización de actividades, se identificaron tres categorías: actividades diseñadas para fortalecer los conocimientos previos de los alumnos, actividades utilizadas para desarrollar el aprendizaje y actividades enfocadas a consolidar lo ya aprendido.

**Tabla 4.** Recursos de la propuesta

| Recursos educativos | Recursos tecnológicos | Recursos humanos |
|---------------------|-----------------------|------------------|
|---------------------|-----------------------|------------------|

|                                                                                                                           |                                                                                                        |                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma Educaplay</li> <li>• Videos de Youtube</li> <li>• Pizarrón</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador</li> <li>• Parlantes</li> <li>• Infocus</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente de contabilidad</li> <li>• Investigadora</li> </ul>                                  |
|                                                                                                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> </ul>                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alumnos de primero, segundo y tercer año de bachillerato técnico en contabilidad.</li> </ul> |

**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

## 5.4 Recursos

Los recursos que se utilizaron en la propuesta se describen en la siguiente tabla:

**Tabla 4.1.** Recursos de la propuesta

| Recursos educativos                                                                                                       | Recursos tecnológicos                                                                                                      | Recursos humanos                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma Educaplay</li> <li>• Videos de Youtube</li> <li>• Pizarrón</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Computador</li> <li>• Parlantes</li> <li>• Infocus</li> <li>• Internet</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente de contabilidad</li> <li>• Investigadora</li> <li>• Estudiantes de primero, segundo y tercer año de bachillerato técnico en contabilidad.</li> </ul> |

**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

## 5.5 Contenido

En este punto se describe al contenido de la propuesta que se encuentra dividido en tres grupos de actividades, aquellas dirigidas al primer año de bachillerato, segundo año y tercer año de bachillerato.

**Tabla 5.** Contenido que se aborda en la propuesta

| Contenido de primer año de bachillerato | Contenido de segundo año de bachillerato | Contenido de tercer año de bachillerato |
|-----------------------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------|
|-----------------------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------|

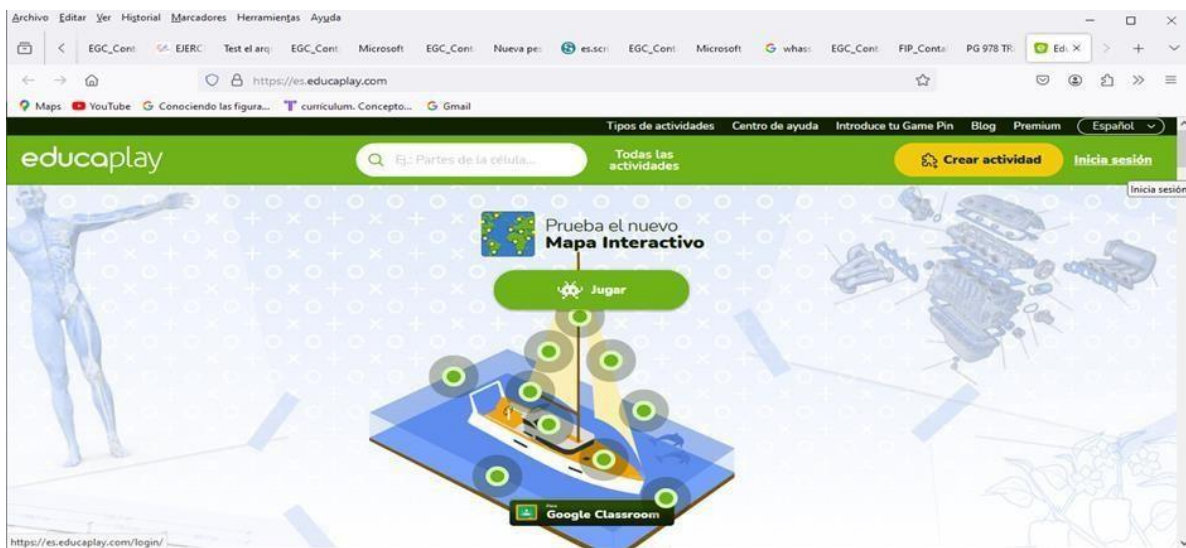
| <b>Personificación de cuentas contables</b>                                                                                                              | <b>Tratamiento del activo disponible</b>                                                                                                                                                  | <b>Cuentas del efectivo y equivalentes del efectivo para la elaboración del estado del flujo del efectivo</b> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Cuentas de activos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja</li> <li>• Caja chica</li> <li>• Bancos</li> <li>• Cuentas por cobrar</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caja</li> <li>• Arqueo de caja</li> <li>• Ejercicio práctico</li> <li>• Caja chica</li> <li>• Bancos</li> <li>• Conciliación bancaria</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Importancia del estado del flujo del efectivo</li> </ul>             |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Documentos por cobrar</li> <li>• Inventarios</li> <li>• Inversiones temporales</li> </ul> <p><b>Cuentas de activos no corrientes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muebles y enseres</li> <li>• Equipo de computación</li> <li>• Equipo de oficina</li> <li>• Maquinaria</li> <li>• Vehículo</li> </ul> <p><b>Cuentas de pasivos corrientes y no corrientes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuentas por pagar</li> <li>• Documentos por pagar</li> <li>• Hipoteca por pagar</li> <li>• Préstamos a largo plazo</li> <li>• Cuentas por pagar largo plazo</li> </ul> <p><b>Cuentas de patrimonio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capital social</li> <li>• Superavit</li> <li>• Reservas</li> </ul> <p><b>Cuentas de ingresos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ventas</li> <li>• Comisiones ganadas</li> <li>• Devoluciones en ventas</li> <li>• Descuentos en ventas</li> <li>• Arriendo recibido</li> </ul> <p><b>Cuentas de gastos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gasto sueldo</li> <li>• Gastos generales</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicio práctico</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Métodos de elaboración del estado del flujo del efectivo</li> <li>• Actividades del estado del flujo del efectivo</li> <li>• Ejercicio práctico de la elaboración del estado del flujo del efectivo</li> </ul> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

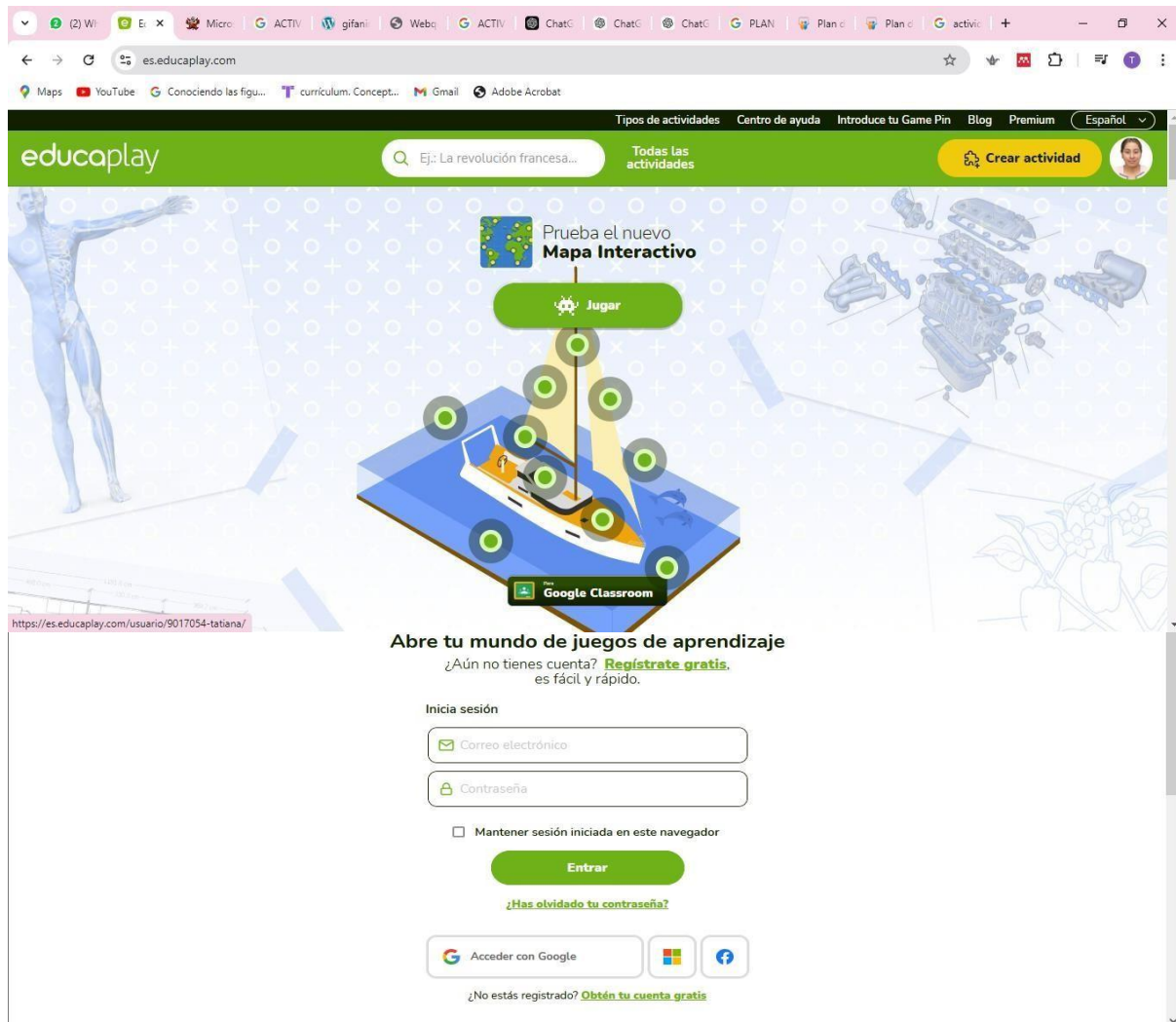
|                                                                                                                  |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gasto Remuneraciones adicionales</li> <li>• Gastos impuestos</li> </ul> |  |  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

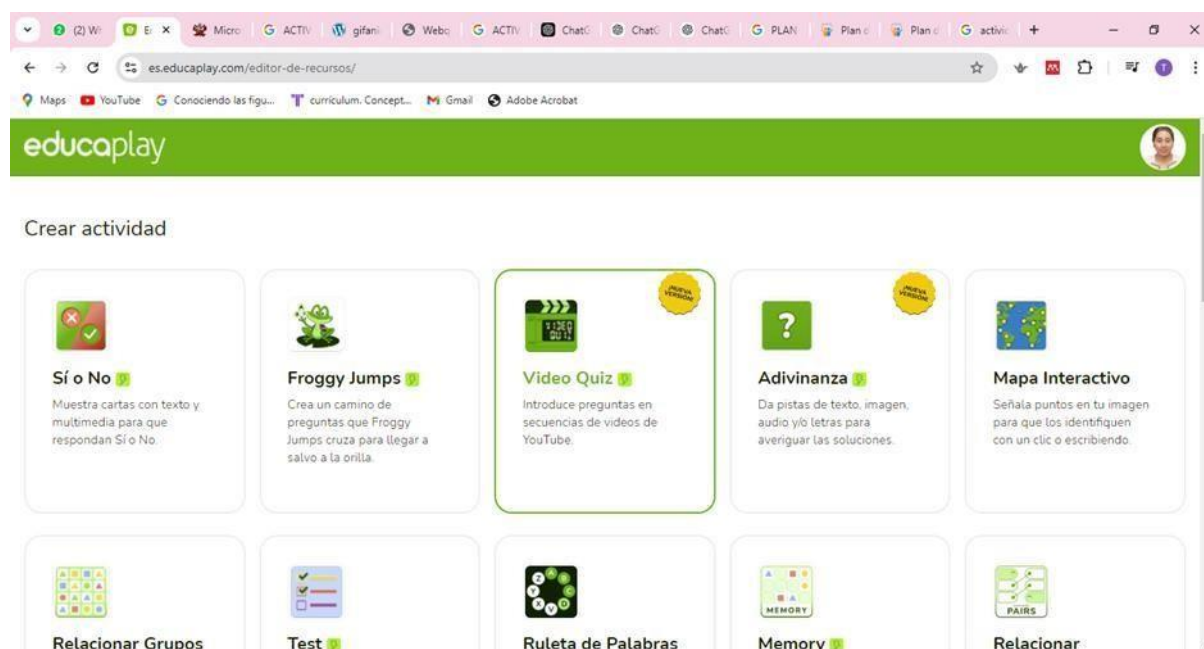
**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

Para iniciar creando las actividades se tomó en cuenta la plataforma Educaplay. Para ello se debe crear una cuenta ya sea en google o gmail para poder trabajar. Una vez creada la cuenta se procede a lo siguiente. A través de cualquier navegador colocamos [www.educaplay.com](https://www.educaplay.com)



A lado derecho superior se encuentra la opción de iniciar sesión, se da un clic en ella. Luego se selecciona la cuenta de Google o se registra el correo en Gmail.





A continuación, se coloca en la opción crear actividades y ya se puede visualizar las actividades con las cuales se va a trabajar, además se puede modificar la foto de perfil y dar algunos cambios.

### Actividades para el primer año de bachillerato

**Tabla 6.** Planificación Microcurricular Unidad Didáctica Primer año de bachillerato

| Planificación Microcurricular Unidad Didáctica Primer año de bachillerato                                                                                  |                                    |                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------|
| Nombre de la institución educativa: Unidad Educativa Imantag.                                                                                              |                                    |                         |
| Nombre del docente:                                                                                                                                        | Fecha:                             |                         |
| Área: Contabilidad.                                                                                                                                        | Grado: Primer año de bachillerato. | Año lectivo: 2024-2025. |
| Asignatura: Contabilidad.                                                                                                                                  | Tiempo: 60 minutos.                |                         |
| Objetivo de la Unidad Didáctica: Brindar conocimientos a los estudiantes sobre la personificación de cuentas contables y su aplicación en la cotidianidad. |                                    |                         |



---

**Criterios de evaluación:** Desarrollo correcto de actividades incluidas en Educaplay, Aplicación efectiva de la metodología usada en Educaplay, Uso efectivo de recursos utilizados en Educaplay, Trabajo colaborativo entre estudiantes, Trabajo colaborativo con el docente, Destreza digital, Relación teoría con práctica, Autoaprendizaje, Pensamiento crítico, Aprendizaje de la personificación de cuentas contables.

---

**Destrezas con criterio de desempeño:**

- El estudiante realiza ejercicios sobre el dominio de las cuentas de activos sin cometer equivocaciones.
- El estudiante realiza ejercicios sobre cuentas de activos no corrientes sin cometer equivocaciones.
- El estudiante realiza ejercicios sobre cuentas de pasivos corrientes y no corrientes sin cometer equivocaciones.
- El estudiante realiza ejercicios sobre cuentas de patrimonio sin cometer equivocaciones.
- El estudiante realiza ejercicios sobre cuentas de ingresos y gastos sin cometer equivocaciones.

---

**Actividades de aprendizaje:** actividades para abordar conocimientos previos, actividades interactivas para el desarrollo del aprendizaje, actividades de consolidación del aprendizaje adquirido y actividades de aplicación.

---

**Recursos:** Computador, Infocus, Internet, Parlantes, Plataforma Educaplay, Videos de Youtube.

---

**Técnicas e instrumentos de evaluación:** Encuesta, Listo de Cotejo.

---

## Actividades para trabajar

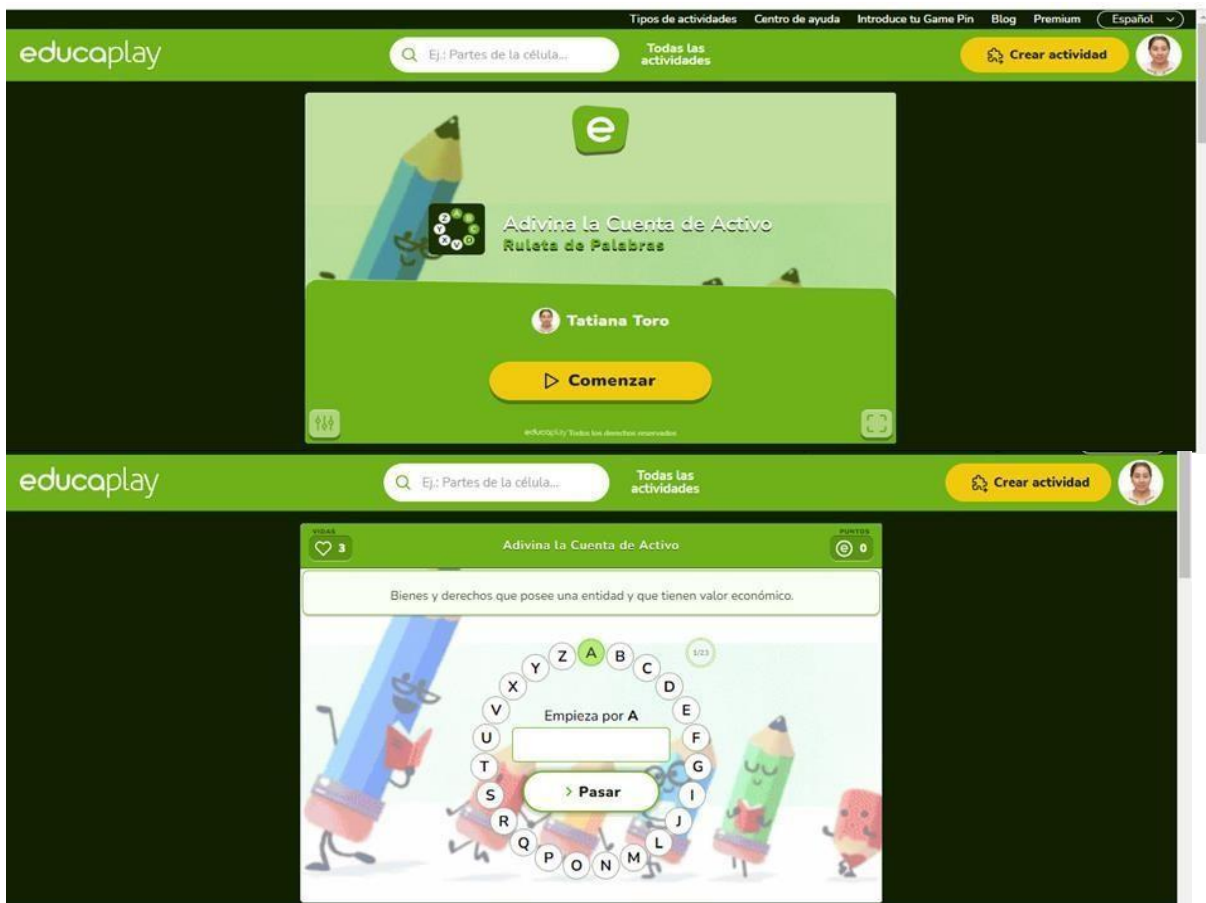
conocimientos previos Tema:

Personificación de las cuentas

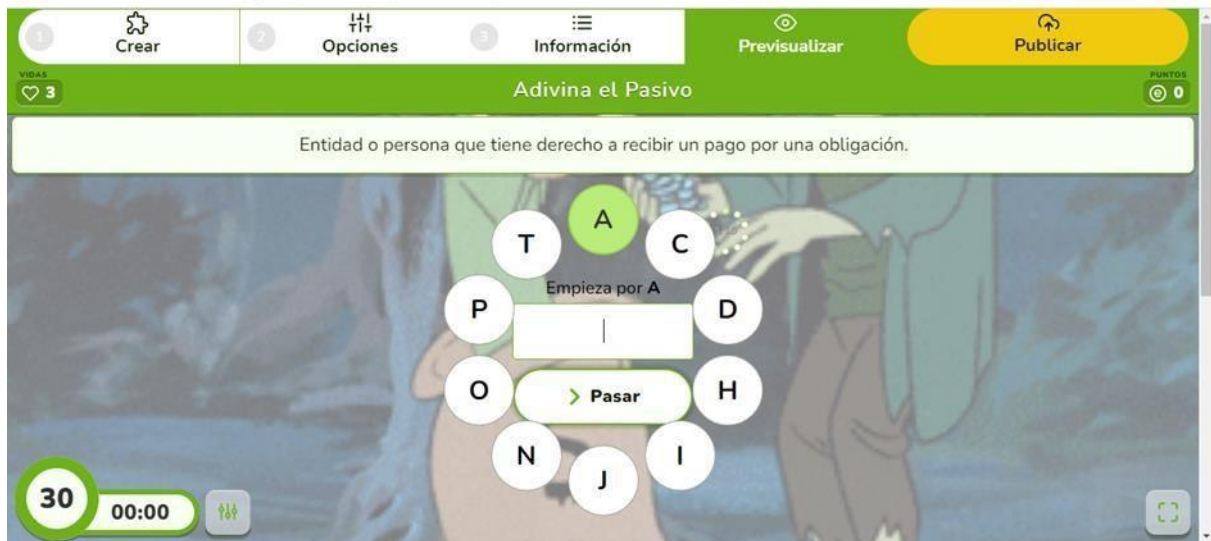
contables

Realiza una breve lluvia de ideas a través de la ruleta de palabras contables para ir registrando las ideas de los estudiantes lo que ya saben sobre conceptos financieros y contables básicos de cuentas de activo, pasivo, patrimonio, ingresos y gastos.

**Ruleta de palabras:** Crea un rosco de letras donde cada una corresponde a una palabra que tiene que adivinar.







A través de un **Video Quiz** animado se podrá ver de manera más dinámica la personificación de cuentas contables y preguntar de manera aleatoria a los estudiantes si alguna vez han personificado objetos o conceptos en su vida diaria (por ejemplo, hablar con su auto, computadora, etc.).

**Video Quiz:** Introduce preguntas en secuencias de videos de Youtube.



## Actividades interactivas para el desarrollo del aprendizaje

Presentaciones en multimedia sobre la personificación de cuentas.

Asignar a cada grupo de estudiantes una cuenta contable específica y solicitar que desarrollen un perfil para ella, incluyendo características como: Nombre (por ejemplo, "Caja"), Personalidad (¿es organizada, impulsiva, siempre tiene dinero?), Relación con otras cuentas (¿a quién "conoce" o con quién "trabaja"?)

**Presentación:** Muestra una serie de diapositivas con texto y elementos multimedia.



Los pasivos corrientes son deudas y obligaciones que una empresa debe saldar en el corto plazo, generalmente dentro de un año. Son cruciales para evaluar la liquidez y la salud financiera de la empresa. Algunos ejemplos de pasivos corrientes incluyen:

- 1. Cuentas por pagar:** Deudas a proveedores por bienes y servicios recibidos.
- 2. Préstamos a corto plazo:** Créditos que deben ser pagados en un plazo menor a un año.
- 3. Obligaciones acumuladas:** Gastos que se han incurrido pero aún no se han pagado, como sueldos, impuestos y servicios.
- 4. Anticipos de clientes:** Pagos recibidos por productos o servicios que aún no se han entregado.
- 5. Intereses por pagar:** Intereses que han acumulado y que se...

00:15

< Previa

> Siguiente

Finalizar

Luego se pidió realizar la adivinanza del juego de las transacciones y el desafío de las cuentas contables a través de un ejercicio donde deben registren una serie de transacciones utilizando el concepto de personificación. Por ejemplo, "Bancos" recibe dinero de "Clientes", y "Caja" paga una factura.

**Adivinanzas:** De pista de texto imagen, audio, letras para averiguar las soluciones.

es.educaplay.com/editor-de-recursos/20341977/

1 Crear

2 Opciones

3 Información

Previsualizar

Publish

e

?

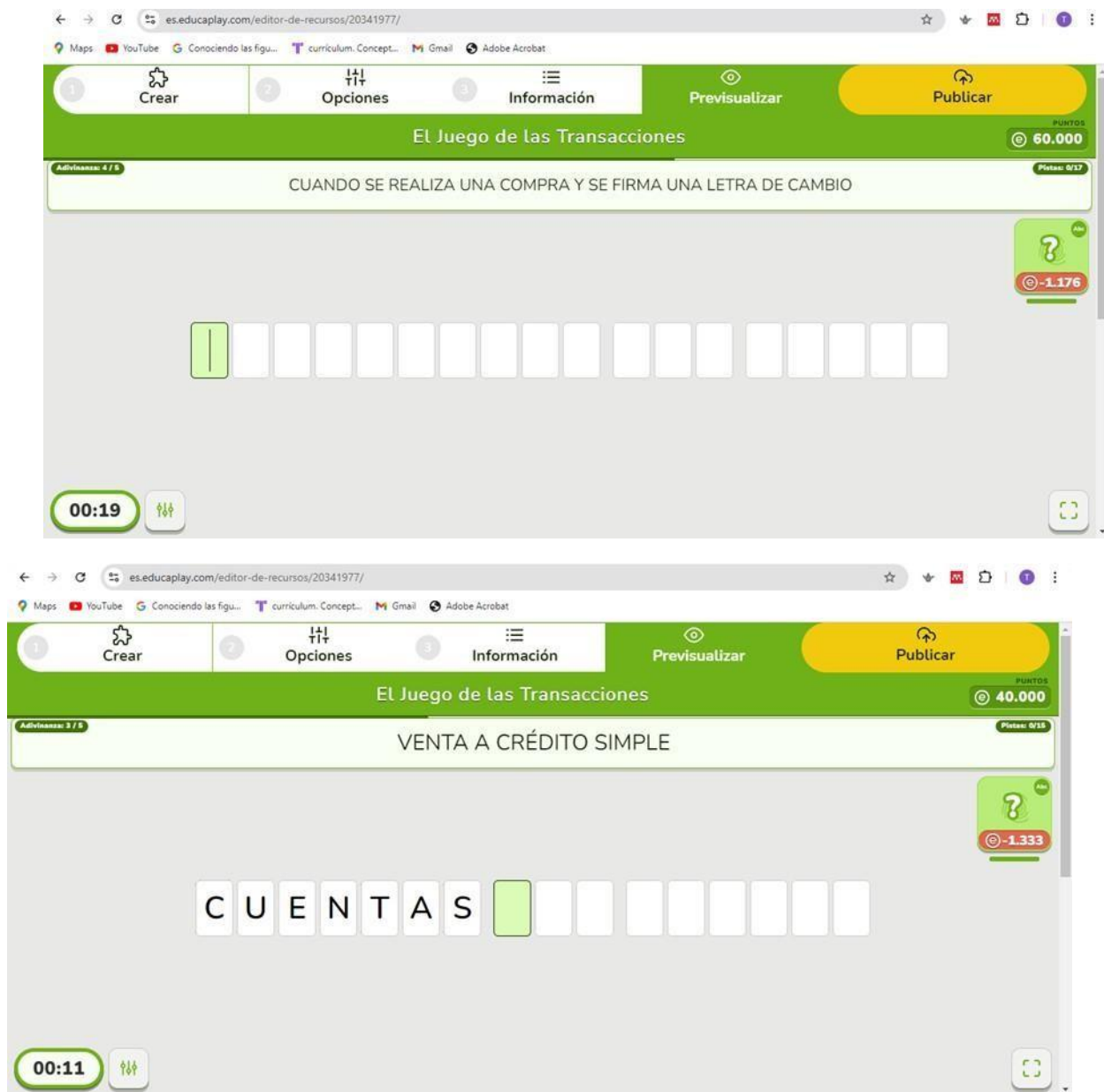
El Juego de las Transacciones

Adivinanza

Tatiana Toro

Comenzar

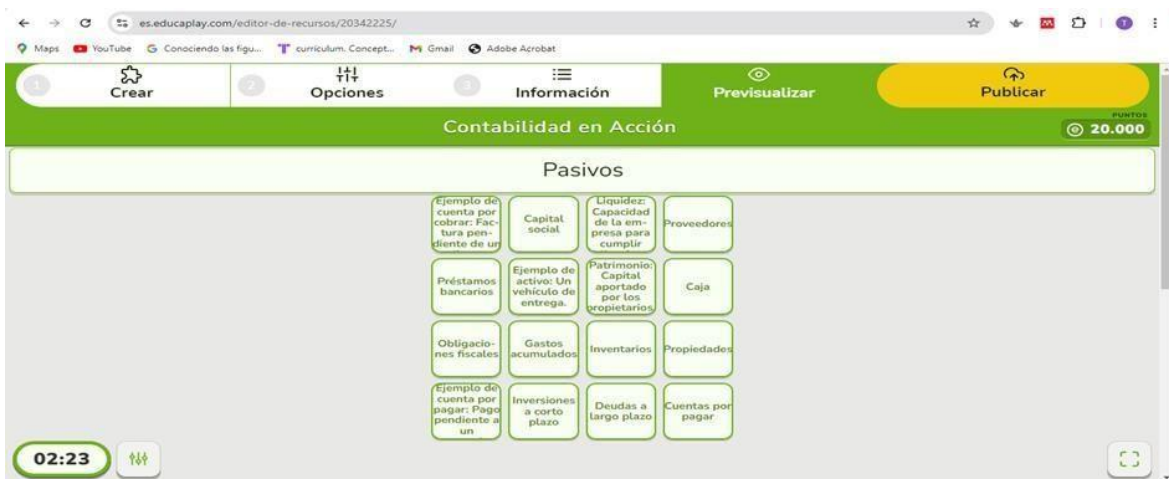
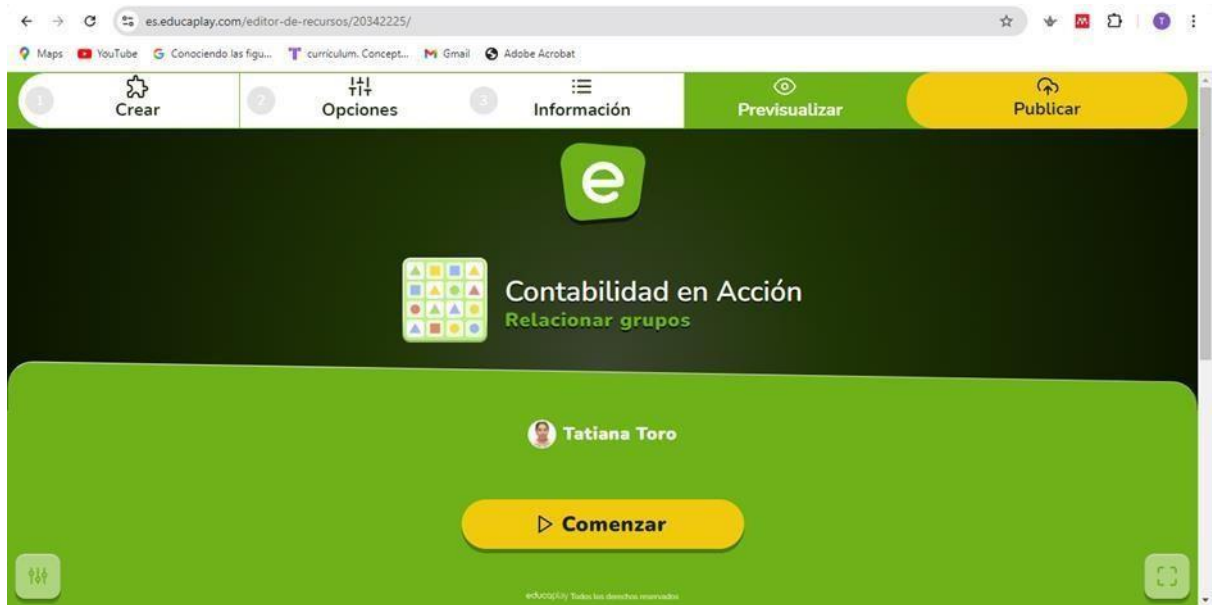




### Actividades de consolidación del aprendizaje adquirido

Para medir los aprendizajes adquiridos se va a relacionar grupos en contabilidad en acción con actividad donde los estudiantes deberán emparejar cuentas contables con descripciones de personalidad basadas en las actividades realizadas.

**Relación de grupos:** Crea cartas con elementos para agruparlos.

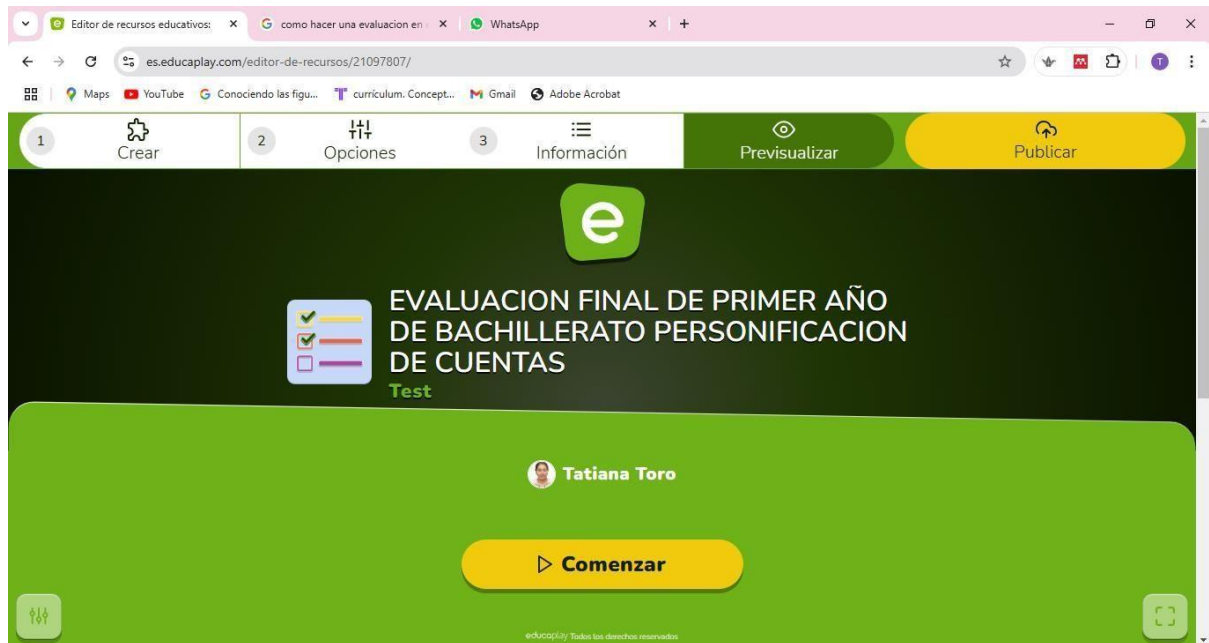




### Actividades de Aplicación y socialización de la herramienta tecnológica Educaplay



## Actividades de Evaluación final acerca de la herramienta tecnológica educaplay



### **Actividades interactivas segundo año de bachillerato**

**Tabla 7.** Planificación Microcurricular Unidad Didáctica Segundo año de bachillerato

| Planificación Microcurricular Unidad Didáctica Segundo año de bachillerato                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                     |                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------|
| Nombre de la institución educativa: Unidad Educativa Imantag.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                     |                         |
| Nombre del docente:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Fecha:                              |                         |
| Área: Contabilidad.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Grado: Segundo año de bachillerato. | Año lectivo: 2024-2025. |
| Asignatura: Contabilidad.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Tiempo: 60 minutos.                 |                         |
| Objetivo de la Unidad Didáctica: Brindar conocimientos a los estudiantes sobre el tratamiento del activo disponible y su aplicación en la cotidianidad.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                     |                         |
| Criterios de evaluación: Desarrollo correcto de actividades incluidas en Educaplay, Aplicación efectiva de la metodología usada en Educaplay, Uso efectivo de recursos utilizados en Educaplay, Trabajo colaborativo entre estudiantes, Trabajo colaborativo con el docente, Destreza digital, Relación teoría con práctica, Autoaprendizaje, Pensamiento crítico, Aprendizaje del activo disponible.                                                                                      |                                     |                         |
| Destrezas con criterio de desempeño:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                     |                         |
| <ul style="list-style-type: none"><li>El estudiante realiza ejercicios sobre caja sin cometer equivocaciones.</li><li>El estudiante realiza ejercicios sobre arqueo de caja sin cometer equivocaciones.</li><li>El estudiante realiza ejercicios sobre caja chica sin cometer equivocaciones.</li><li>El estudiante realiza ejercicios sobre bancos sin cometer equivocaciones.</li><li>El estudiante realiza ejercicios sobre conciliación bancaria sin cometer equivocaciones.</li></ul> |                                     |                         |

---

**Actividades de aprendizaje:** actividades para abordar conocimientos previos, actividades interactivas para el desarrollo del aprendizaje, actividades de consolidación del aprendizaje adquirido y actividades de aplicación.

---

**Recursos:** Computador, Infocus, Internet, Parlantes, Plataforma Educaplay, Videos de Youtube.

---

**Técnicas e instrumentos de evaluación:** Encuesta, Listo de Cotejo.

---

**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

---

**Actividades de inicio de  
aprendizaje Tema:  
tratamiento del disponible**

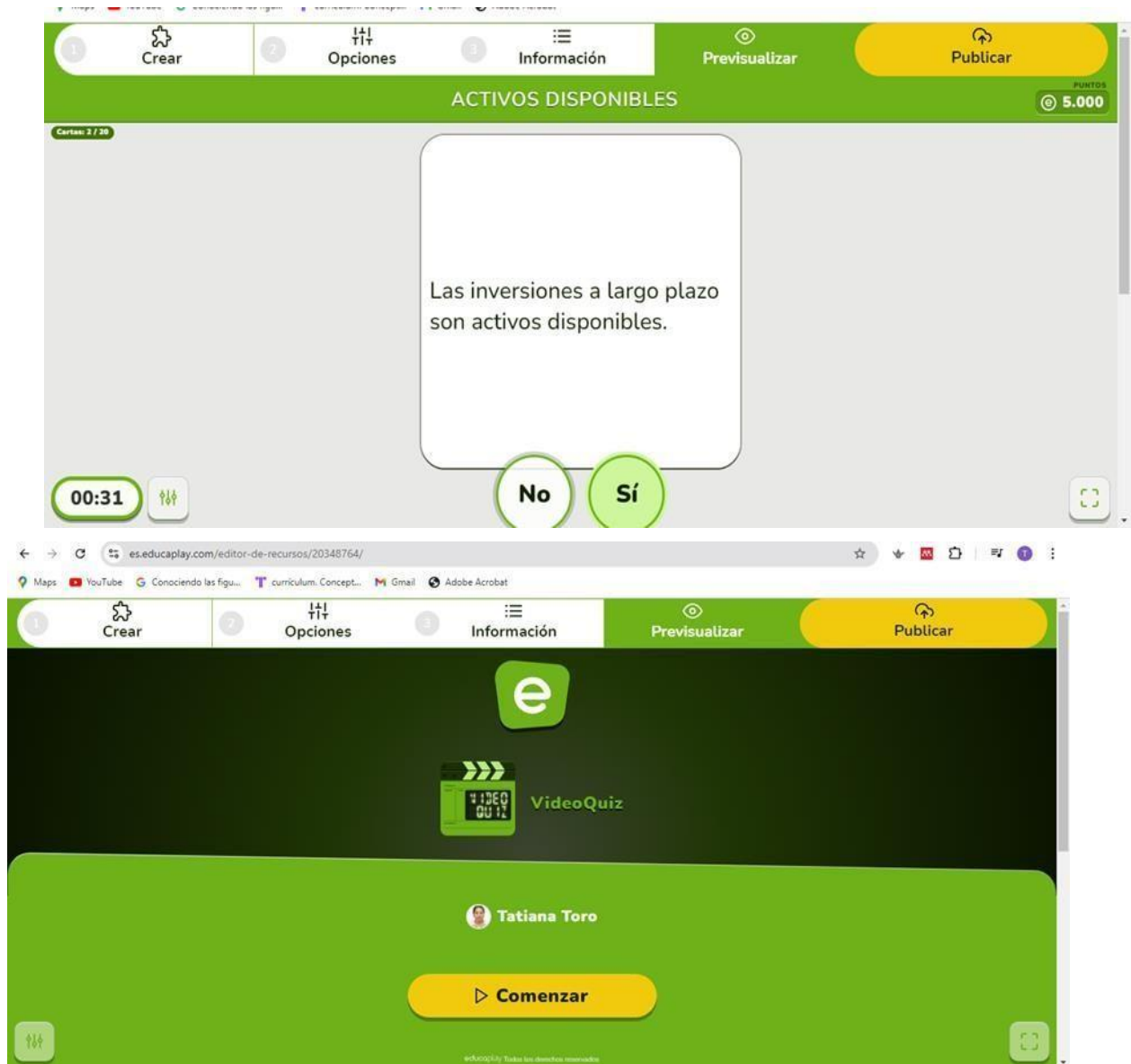
Realizar una actividad interactiva de SI NO en Educaplay conectando estas ideas con los conceptos de Caja General, Caja Chica, y Bancos a base de conocimientos previos.

SI O NO: Muestra cartas con textos y multimedia de opciones de SI o NO.



Utilizar imágenes o videos breves que muestren ejemplos reales de cómo se utiliza el efectivo en diferentes contextos empresariales.

**Video Quiz:** Introduce preguntas en secuencias de videos de Youtube.







### Actividades de desarrollo del aprendizaje

Presentación de Contenidos en multimedia Educaplay

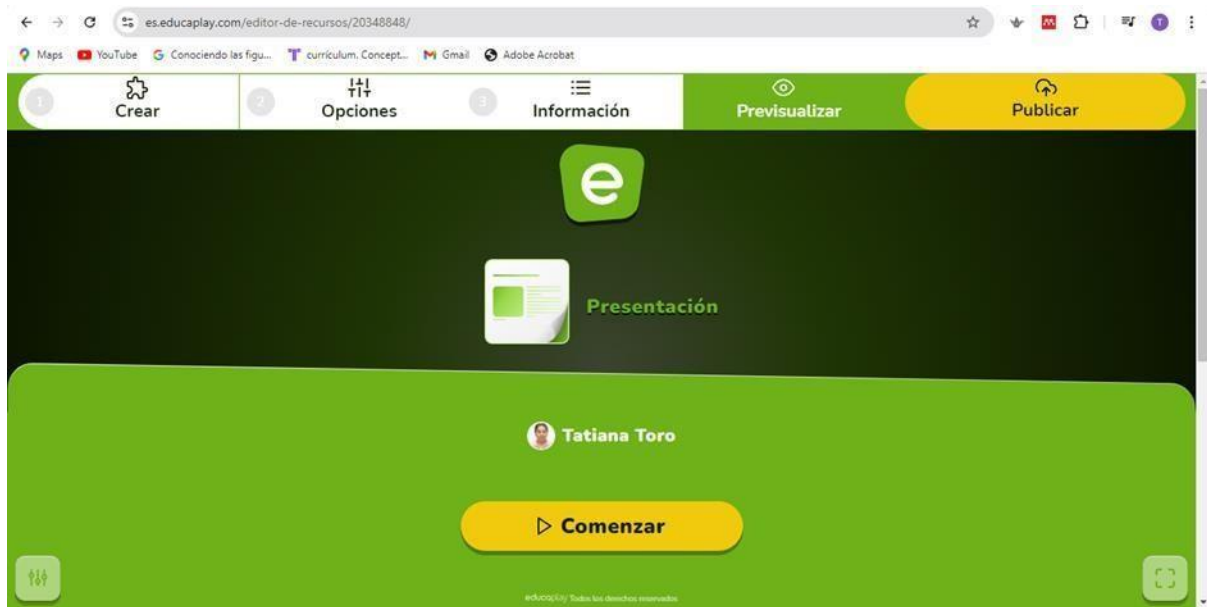
Caja General: Explicar qué es y cómo se maneja, mostrando un diagrama o gráfico que ilustre su flujo de caja.

Caja Chica: Describir su propósito y cómo se registran sus movimientos, utilizando un ejemplo práctico.

Bancos: Detallar cómo se controlan las cuentas bancarias y la importancia de la conciliación bancaria.

Presentación: Muestra una serie de diapositivas con texto y elementos multimedia.





Crear Dictado y dialogo del misterio de CAJA CHICA.

**Dictado:** Graba o sube un texto hablado para que lo transcriban correctamente.



Editor de recursos educativos: x TRATAMIENTO DEL ACTIVO D... x 1 Tratamiento Cuenta Caja y A... x (420) ARQUEO DE CAJA | A... x +

es.educaplay.com/editor-de-recursos/20348848/

Maps YouTube Conociendo las figu... curriculum. Concept... Gmail Adobe Acrobat

VIRAS 0 PUNTOS 0

## ARQUEO DE ARQUEO DE CAJA



02:22

< Previa > Siguiente Finalizar

Editor de recursos educativos: x TRATAMIENTO DEL ACTIVO D... x 1 Tratamiento Cuenta Caja y A... x (420) ARQUEO DE CAJA | A... x +

es.educaplay.com/editor-de-recursos/20348848/

Maps YouTube Conociendo las figu... curriculum. Concept... Gmail Adobe Acrobat

1 Crear 2 Opciones 3 Información Previsualizar Publicar

VIRAS 0 PUNTOS 0

## CONTROLES



- Dictar y aplicar políticas concretas que aseguren su presencia.
- Separar las funciones.
- Depositar los recaudos del día, a más tardar, el siguiente día, en forma exacta, en las cuentas bancarias de la empresa.
- Exigir que todo desembolso se haga por medio de cheque.
- Efectuar arqueos de caja sorpresivos.

01:14

< Previa > Siguiente

Editor de recursos educativos: x TRATAMIENTO DEL ACTIVO D... x 1 Tratamiento Cuenta Caja y A... x +

es.educaplay.com/editor-de-recursos/20349347/

Maps YouTube Conociendo las figu... curriculum. Concept... Gmail Adobe Acrobat

1 Crear 2 Opciones 3 Información Previsualizar Publicar

VIRAS 0 PUNTOS 0

## CAJA CHICA

Cuenta de activo corriente destinada a satisfacer gastos relativamente pequeños que no justifiquen la emisión de cheques o transferencias bancarias.



00:03

||

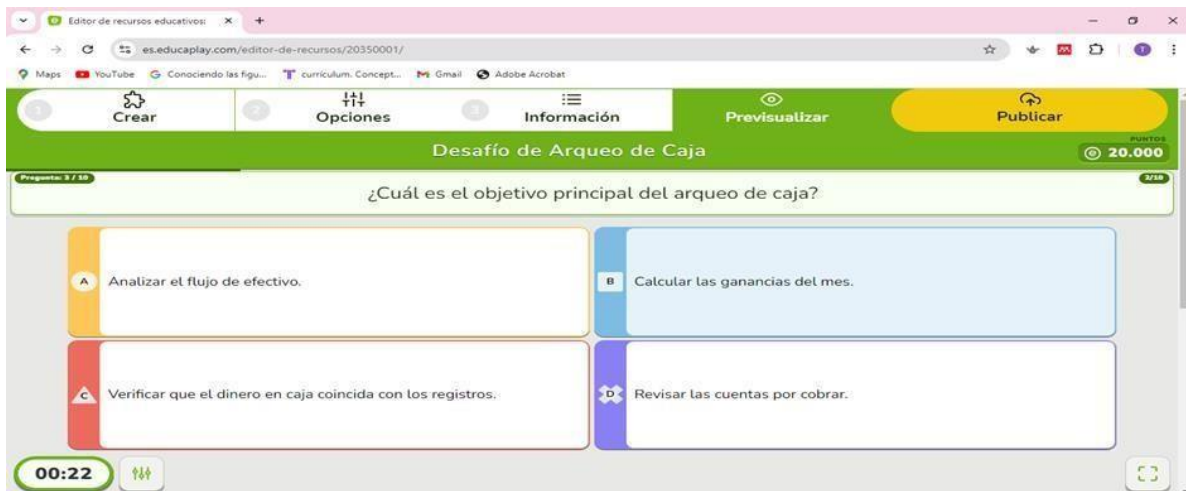
Mapa interactivo de la dinámica de Caja chica

**Mapa interactivo:** Señala puntos en la imagen para que los identifiquen con un clic o escribiendo.



A través del test aplicar el proceso contable en el control interno de las Cuentas del activo corriente en un ejercicio práctico.

**Test:** Crear un cuestionario con texto y archivos multimedia.



Editor de recursos educativos: WhatsApp Web (422) MIX REGGAE EN ESP... que es costeo - Buscar con Google

es.educaplay.com/editor-de-recursos/20368734/

1 Crear 2 Opciones 3 Información Previsualizar Publicar

e

Test

Tatiana Toro

Comenzar

es.educaplay.com/editor-de-recursos/20368734/

1 Crear 2 Opciones 3 Información Previsualizar Publicar

PUNTOS 0

Pregunta 1 / 3

EL 10 DE OCTUBRE DEL 2023 SEGUN FACTURA 001-001-000005555 SE VENDE MERCADERÍA AL CONTADO POR 1000,00 MÁS IVA

A VENTA A CREDITO

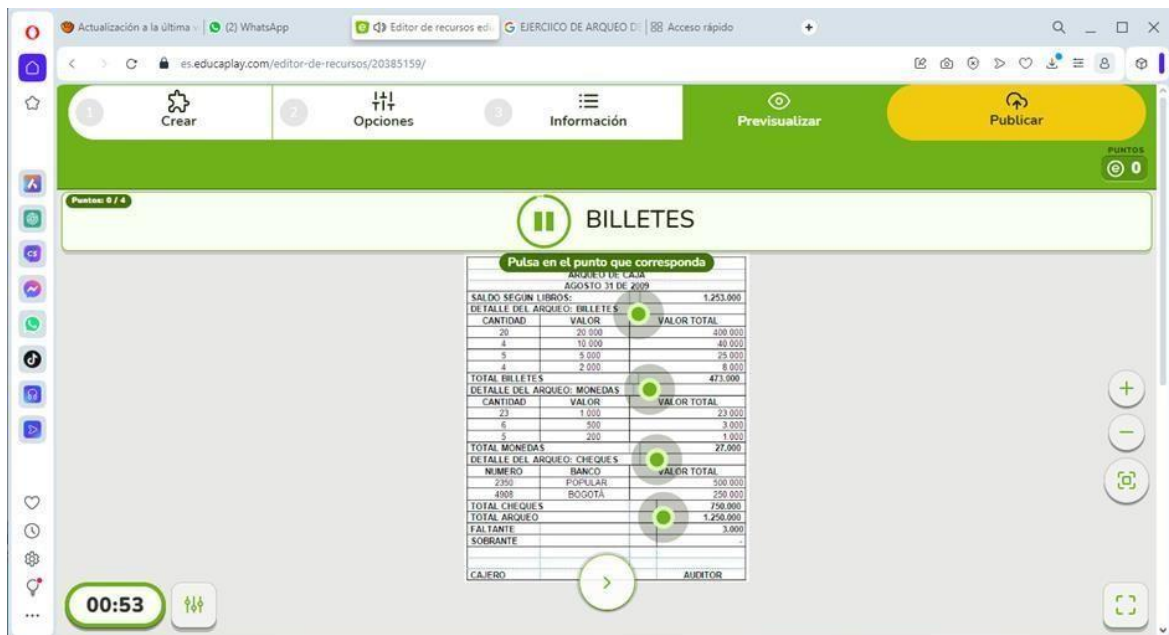
B COMPRA AL CONTADO

C VENTA AL CONTADO

00:18



Realizar en la opción del mapa interactivo un ejercicio práctico del ARQUEO DE CAJA. **Mapa interactivo:** Señala puntos en tu imagen para que los identifiquen con un clic o escribiendo.



## Tratamiento de la cuenta bancos

**Presentación:** Muestra de una serie de diapositivas con texto multimedia interactivo.



Dentro de la actividad, un Video quiz se presentará como parte de



desarrollo de conocimientos un ejercicio práctico de la conciliación bancaria.

**Video Quiz:** Introduce preguntas en secuencias de videos de Youtube.

The screenshot displays the Educaplay Video Quiz interface. The top navigation bar includes buttons for 'Crear', 'Opciones', 'Información', 'Previsualizar', and 'Publicar'. The main content area features a green header with the Educaplay logo and the title 'EJERCICIOS PRÁCTICOS DE CONCICALCU ( CONCILIACIÓN BANCARIA ) VideoQuiz'. Below the header, the user's name 'Tatiana Toro' is displayed, followed by a 'Comenzar' button. The video player shows a bank statement from 'EL BANCO DEL PAIS, INSTITUCIÓN FINANCIERA INC.' with a balance sheet and a list of transactions. The video progress bar is at 01:01, and a 'Finalizar' button is visible at the bottom.

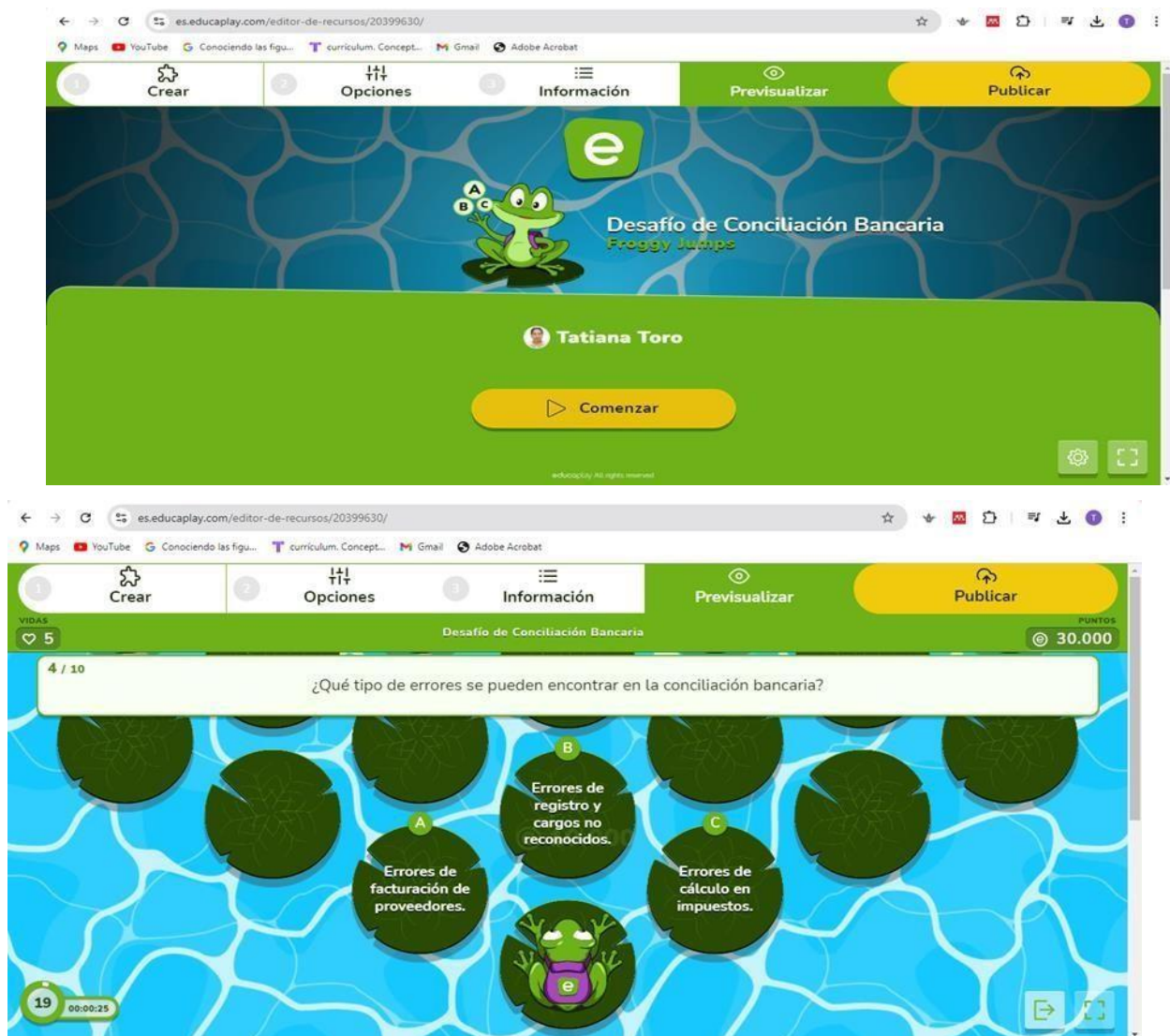
| FECHA      | CONCEPTO                        | RETIROS   | DEPÓSITOS | SALDO      |
|------------|---------------------------------|-----------|-----------|------------|
| 02/01/2019 | PAGO MERCANCIA OPS4825 F-7452   | 35,000.00 |           | 43,000.00  |
| 05/01/2019 | COMISIONES BANCARIAS MEMBRESIA  | 1,500.00  |           | 41,500.00  |
| 06/01/2019 | PAGO PUBLICIDAD-OP. 29380389294 |           |           |            |
|            | REF. 547564655 FACTURA-4523     | 31,000.00 |           | 10,500.00  |
| 09/01/2019 | PAGO FAC. 8999                  |           | 85,000.00 | 95,500.00  |
| 09/01/2019 | PAGO FAC. 9000                  |           | 5,000.00  | 100,500.00 |
| 09/01/2019 | PAGO FAC. 9001                  |           | 7,000.00  | 107,500.00 |
| 09/01/2019 | PAGO FAC. 9003                  |           | 35,000.00 | 142,500.00 |
| 09/01/2019 | PAGO FAC. 9004                  |           | 12,000.00 | 154,500.00 |
| 15/01/2019 | PAGO SUELDOS Y SALARIOS         | 98,000.00 |           | 56,500.00  |
| 17/01/2019 | PAGO IMPUESTOS                  | 36,000.00 |           | 20,500.00  |
| 22/01/2019 | PAGO DE TELÉFONO                | 4,000.00  |           | 16,500.00  |
| 22/01/2019 | PAGO DE LUZ                     | 8,000.00  |           | 8,500.00   |
| 25/01/2019 | PAGO FAC. 9005                  |           | 25,000.00 | 33,500.00  |
| 25/01/2019 | PAGO FAC. 9006                  |           | 80,000.00 | 113,500.00 |

### Actividades de consolidación del aprendizaje adquirido

Pon a prueba tus conocimientos en desafíos de la conciliación bancaria a través de la actividad froggy jumps.

**Froggy Jumps.** Crea caminos de preguntas que froggy jumps cruza para llegar a salvo a la orilla.



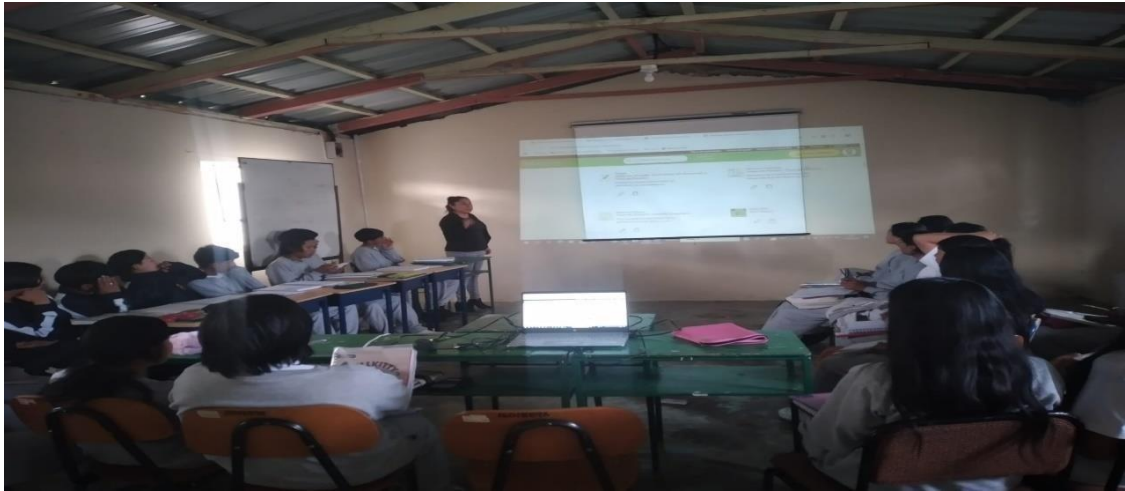


Luego se realiza un Test de los conocimientos significativos de la conciliación bancaria.

**Test:** Crear un cuestionario con textos y archivos multimedia.



## Actividades de aplicación y socialización sobre la herramienta tecnológica Educaplay



## Actividades de evaluación final en la herramienta Educaplay



1 Crear 2 Opciones 3 Información Previsualizar Publicar

VIDAS 2

**EVALUACION FINAL DEL TRATAMIENTO DEL ACTIVOS CORRIENTE** PUNTOS 30.000

Pregunta 5 / 10 ¿Qué tipo de cuentas se consideran dentro del activo corriente?

|                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| A Cuentas por pagar. | B Cuentas por cobrar. |
| C Reservas legales.  | D Capital social.     |

26 01:07

1 Crear 2 Opciones 3 Información Previsualizar Publicar

VIDAS 1

**EVALUACIÓN FINAL DEL TRATAMIENTO DEL ACTIVOS CORRIENTE** PUNTOS 40.000

Pregunta 7 / 10 ¿Qué se incluye en las cuentas de efectivo?

|                       |                            |
|-----------------------|----------------------------|
| A Cuentas por cobrar. | B Inventarios.             |
| C Activos fijos.      | D Dinero en caja y bancos. |

24 01:42

## Actividades interactivas tercer año de bachillerato

**Tabla 8.** Planificación Microcurricular Unidad Didáctica Tercer año de bachillerato

| Planificación Microcurricular Unidad Didáctica Tercer año de bachillerato                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                    |                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------|
| Nombre de la institución educativa: Unidad Educativa Imantag.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                    |                         |
| Nombre del docente:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Fecha:                             |                         |
| Área: Contabilidad.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Grado: Tercer año de bachillerato. | Año lectivo: 2024-2025. |
| Asignatura: Contabilidad.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Tiempo: 60 minutos.                |                         |
| Objetivo de la Unidad Didáctica: Brindar conocimientos a los estudiantes sobre las cuentas del efectivo y equivalentes del efectivo para la elaboración del estado del flujo del efectivo y su aplicación en la cotidianidad.                                                                                                                                                                                                                                                            |                                    |                         |
| Criterios de evaluación: Desarrollo correcto de actividades incluidas en Educaplay, Aplicación efectiva de la metodología usada en Educaplay, Uso efectivo de recursos utilizados en Educaplay, Trabajo colaborativo entre estudiantes, Trabajo colaborativo con el docente, Destreza digital, Relación teoría con práctica, Autoaprendizaje, Pensamiento crítico, Aprendizaje de cuentas del efectivo y equivalentes del efectivo para la elaboración del estado del flujo de efectivo. |                                    |                         |
| Destrezas con criterio de desempeño:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                    |                         |
| <ul style="list-style-type: none"><li>El estudiante comprende la importancia del estado del flujo de efectivo.</li><li>El estudiante aplica métodos de elaboración del estado del flujo de efectivo.</li><li>El estudiante realiza actividades del estado del flujo de efectivo sin cometer equivocaciones.</li></ul>                                                                                                                                                                    |                                    |                         |



- 
- El estudiante realiza ejercicios prácticos de elaboración del estado del flujo de efectivo sin cometer equivocaciones.
- 

**Actividades de aprendizaje:** actividades para abordar conocimientos previos, actividades interactivas para el desarrollo del aprendizaje, actividades de consolidación del aprendizaje adquirido y actividades de aplicación.

---

**Recursos:** Computador, Infocus, Internet, Parlantes, Plataforma Educaplay, Videos de Youtube.

---

**Técnicas e instrumentos de evaluación:** Encuesta, Listo de Cotejo.

---

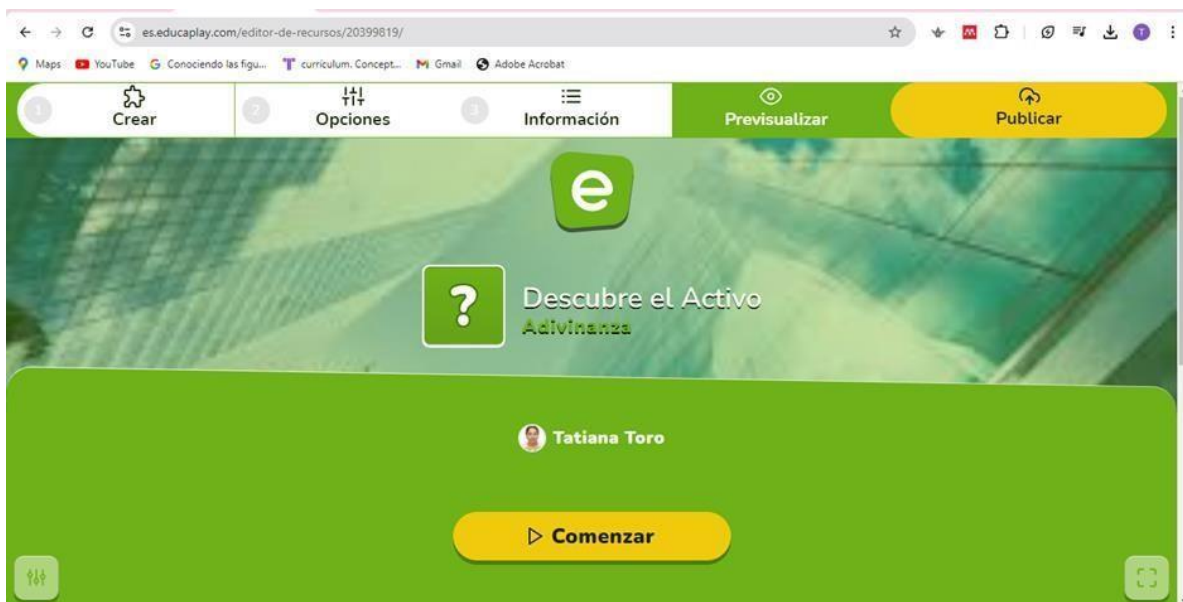
**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

---

### Actividades para trabajar conocimientos previos

A través de la actividad de adivinanza de Educaplay se debe realizar un análisis de las cuentas del activo disponible previo a tus conocimientos y temas a tratar.

**Adivinanzas:** Da pistas de texto, imagen, audio, letras para averiguar las soluciones.





### Actividades de desarrollo de conocimientos

A través de una de las presentaciones didácticas realizadas en Educaplay se va a escribir y detalladamente las características del estado del flujo del efectivo.

**Presentaciones:** Muestra una serie de diapositivas con texto y contenido multimedia.



es.educaplay.com/editor-de-recursos/20400115/

Maps YouTube Conociendo las figu... currículum. Concept... Gmail Adobe Acrobat

1 Crear 2 Opciones 3 Información Previsualizar Publicar

PUNTOS 0

## ESTADO DEL FLUJO DEL EFECTIVO

Es un estado financiero que te permite saber el movimiento del dinero en efectivo...

ESTADO DE FLUJOS DE EFECTIVO

https://tributariaaldia.cl/

< Previa > Siguiente

es.educaplay.com/editor-de-recursos/20400115/

Maps YouTube Conociendo las figu... currículum. Concept... Gmail Adobe Acrobat

## Tipos de actividades de los Flujos de Efectivo

Este estado financiero llamado Estado de Flujos de Efectivo debe informar acerca de los flujos de efectivo que ocurrieron durante el periodo que se quiere presentar, si bien inicialmente se presenta porque las normas IFRS exigen este se presente junto con otros estados financieros básicos, se considera que es importante generar estos datos debido a que proporciona información que permite evaluar:

- Cambios en los activos netos
- Capacidad financiera (liquidez y solvencia)

01:16

< Previa > Siguiente

es.educaplay.com/editor-de-recursos/20400115/

Maps YouTube Conociendo las figu... currículum. Concept... Gmail Adobe Acrobat

Antes de comenzar como se debe clasificar la información es importante recordar las siguientes definiciones:

**Efectivo**  
Comprende tanto el efectivo como los depósitos bancarios a la vista.

**Equivalentes al efectivo**  
Son inversiones a corto plazo de gran liquidez, que son fácilmente convertibles en importes determinados de efectivo, estando sujetos a un riesgo poco significativo de cambios en su valor.

**Flujos de efectivo**  
Son las entradas y salidas de efectivo y equivalentes al efectivo.

01:31

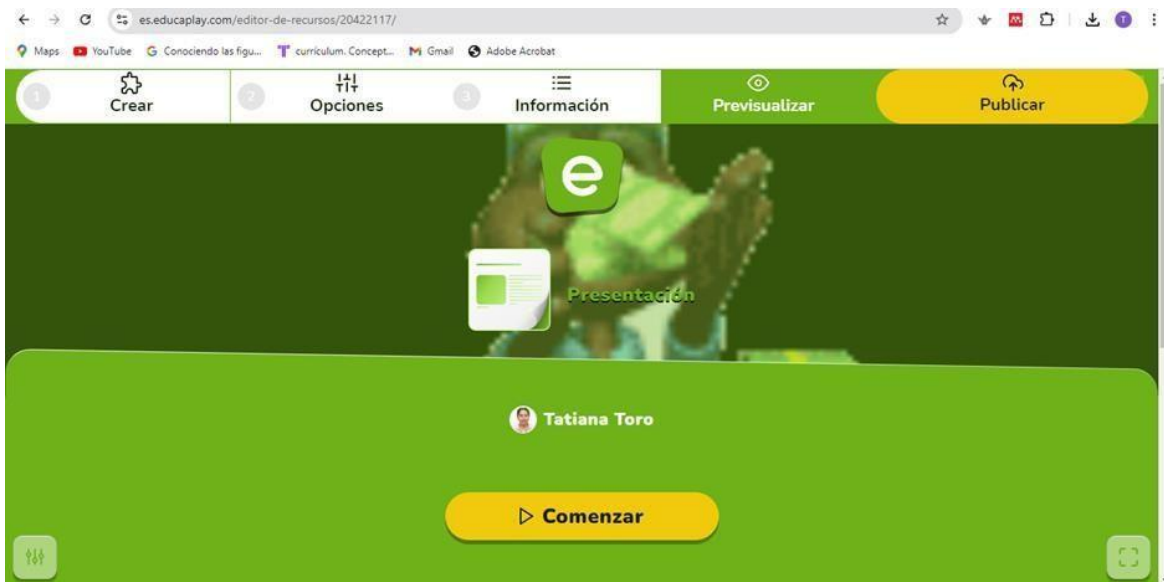
< Previa > Siguiente





Descripción de las actividades mediante Educaplay

**Presentación:** que permite realizar actividades multimedia didácticas.



es.educaplay.com/editor-de-recursos/20422117/

Maps YouTube Conociendo las figu... curriculum. Concept... Gmail Adobe Acrobat

1 Crear 2 Opciones 3 Información Previsualizar Publicar

PUNTOS 0

## ACTIVIDADES DE OPERACIÓN



Los flujos de efectivo procedentes de las actividades de operación se derivan fundamentalmente de las transacciones que constituyen la principal fuente de ingresos ordinarios de la entidad. Por tanto, proceden de las operaciones y otros sucesos que entran en la determinación de las ganancias o pérdidas netas.

< Previa > Siguiente

es.educaplay.com/editor-de-recursos/20422117/

Maps YouTube Conociendo las figu... curriculum. Concept... Gmail Adobe Acrobat

ACTIVIDADES DE FINANCIAMIENTO



Predicción de necesidades de efectivo para cubrir compromisos con los suministradores de capital a la entidad. Ejemplos de flujos de efectivo por actividades de financiación son los siguientes:

- (a) cobros procedentes de la emisión de acciones u otros instrumentos de capital;
- (b) pagos a los propietarios por adquirir o rescatar las acciones de la entidad;

00:48 < Previa > Siguiente Finalizar

es.educaplay.com/editor-de-recursos/20422117/

Crear Opciones Información Previsualizar Publicar

ACTIVIDADES DE OPERACIÓN



(a) cobros procedentes de las ventas de bienes y prestación de servicios;  
(b) cobros procedentes de regalías, cuotas, comisiones y otros ingresos;  
(c) pagos a proveedores por el suministro de bienes y servicios;  
(d) pagos a y por cuenta de los empleados;  
(e) cobros y pagos de las entidades de seguros por primas y prestaciones, anualidades y otras obligaciones derivadas de las

00:11

Previa Siguiente

es.educaplay.com/editor-de-recursos/20422117/

ESTADO DE FLUJO DE EFECTIVO  
Método Directo

(a) pagos por la adquisición de propiedades, planta y equipo, activos intangibles y otros activos a largo plazo, incluyendo los pagos relativos a los costos de desarrollo capitalizados y a trabajos realizados por la entidad para sus propiedades, planta y equipo;  
(b) cobros por ventas de propiedades, planta y equipo, activos intangibles y otros activos a largo plazo;  
(c) pagos por la adquisición de instrumentos de pasivo o de patrimonio, emitidos por otras entidades, así como participaciones en negocios conjuntos (distintos de los pagos por esos mismos títulos e instrumentos que sean considerados efectivo y equivalentes al efectivo, y de los que se tengan para intermediación u otros acuerdos comerciales habituales);  
(d) cobros por venta y reembolso de instrumentos de pasivo o de capital emitidos por otras entidades, así como participaciones en negocios conjuntos (distintos de los cobros por esos mismos títulos e instrumentos que sean considerados efectivo y otros equivalentes al efectivo, y de los que se posean para intermediación u otros acuerdos

00:32

Previa Siguiente

## Ejercicio práctico de la elaboración del estado del flujo del efectivo

es.educaplay.com/editor-de-recursos/20422117/

EJEMPLO 1



Estado de FLUJOS DE EFECTIVO | Paso a paso y fácil

00:08

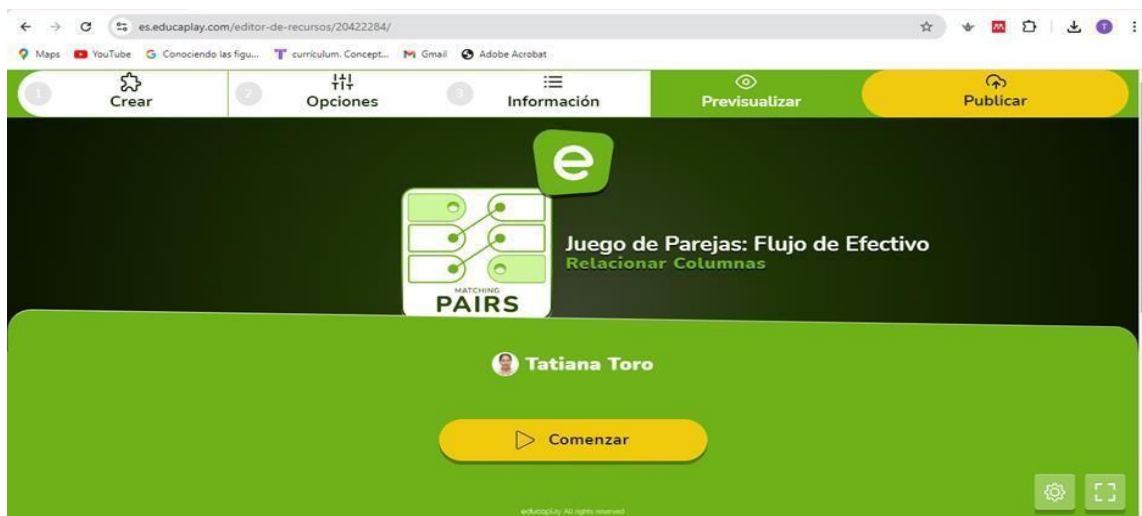
Previa Siguiente

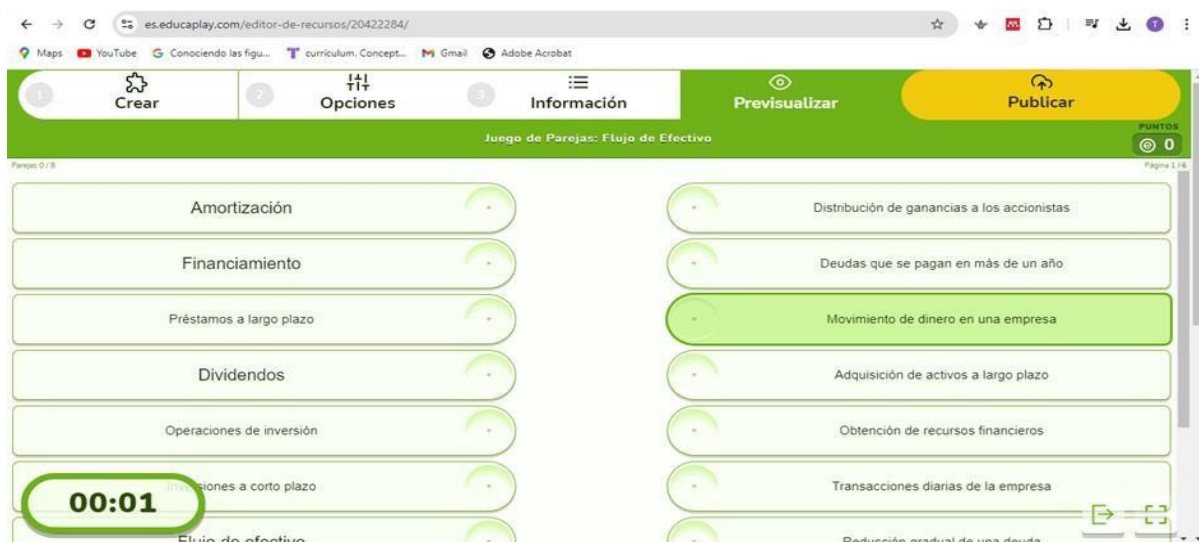


## Actividades de consolidación del aprendizaje

Juego de pares flujo del efectivo con la opción relación de columnas.

**Relación de columnas:** Genera dos columnas con elementos de texto o multimedia para emparejarlos.



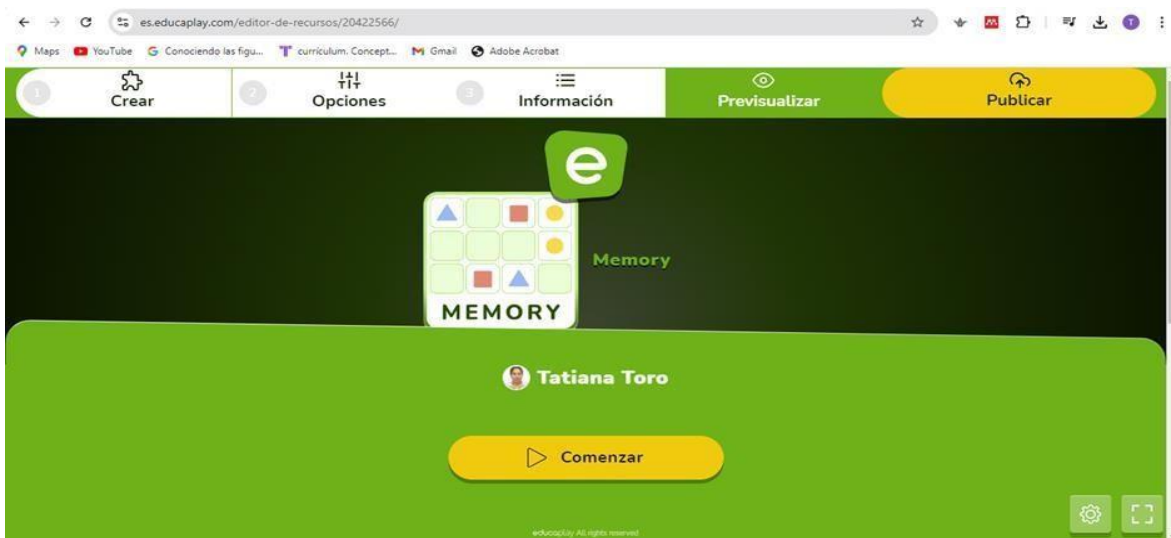
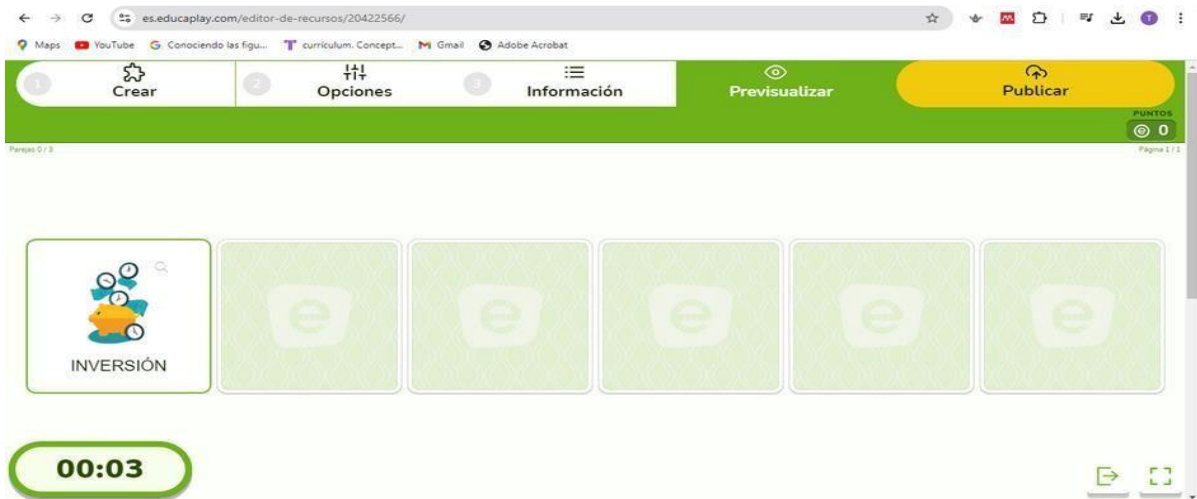


Ruleta de palabras según las actividades del estado del flujo del efectivo.

**Ruleta de palabras:** Crear un rosco de letras donde cada una corresponde a una palabra que tiene que adivinar.



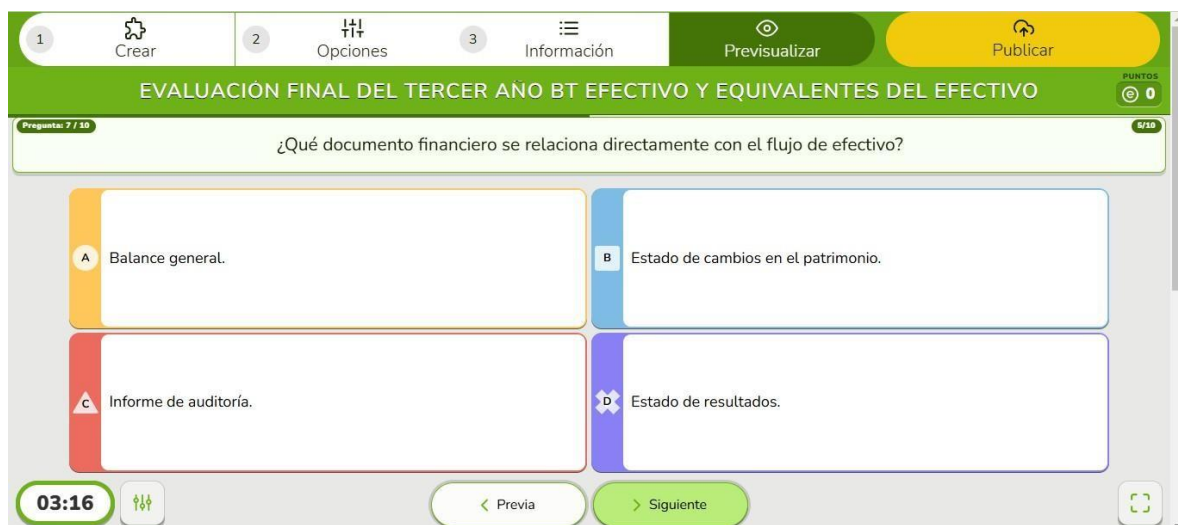




## Actividades de aplicación y socialización en la herramienta tecnológica educaplay



## Actividades de Evaluación Final en la herramienta Educaplay



## 5.9. Evaluación

Para ilustrar la efectividad de la propuesta, ésta se evaluó a través de una encuesta y una lista de cotejo administrada a los alumnos, a través de la cual se analizaron los diferentes aspectos del contenido y la plataforma abordados, como se muestra en las Tablas 6 y 7 a continuación.

**Tabla 9.** Encuesta aplicada a los alumnos

| Indicadores                      |              |               | Totalmente<br>eficiente | Eficiente | Poco<br>eficiente | Nada<br>eficiente | Total<br>Alumnos |
|----------------------------------|--------------|---------------|-------------------------|-----------|-------------------|-------------------|------------------|
| Actividades                      | incluidas    | en            | 30                      | 50        | 5                 | 0                 | 85               |
| Educaplay                        |              |               |                         |           |                   |                   |                  |
| Metodología usada en Educaplay   |              |               | 35                      | 45        | 5                 | 0                 | 85               |
| Recursos utilizados en Educaplay |              |               | 40                      | 40        | 5                 | 0                 | 85               |
| Tiempo                           | destinado    | para cada     | 30                      | 30        | 20                | 0                 | 85               |
| Actividad                        |              |               |                         |           |                   |                   |                  |
| Trabajo                          | colaborativo | entre         | 30                      | 50        | 5                 | 0                 | 85               |
| Alumnos                          |              |               |                         |           |                   |                   |                  |
| Guía del docente                 |              |               | 30                      | 30        | 10                | 10                | 85               |
| Destrezas                        | al           | usar recursos | 30                      | 30        | 20                | 0                 | 85               |
| Tecnológicos                     |              |               |                         |           |                   |                   |                  |
| Relación teoría con práctica     |              |               | 30                      | 40        | 10                | 5                 | 85               |
| Mejoramiento del rendimiento en  |              |               | 40                      | 30        | 10                | 5                 | 85               |
| educación contable               |              |               |                         |           |                   |                   |                  |
| Autoaprendizaje                  | a            | través de     | 30                      | 30        | 10                | 5                 | 85               |
| Educaplay                        |              |               |                         |           |                   |                   |                  |

**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana



**Tabla 10.** Lista de cotejo aplicada a los alumnos

| <b>Indicadores</b>                                                                                | <b>Totalmente<br/>logrado</b> | <b>Logrado</b> | <b>En<br/>proceso</b> | <b>No<br/>logrado</b> | <b>Total<br/>Alumnos</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|----------------|-----------------------|-----------------------|--------------------------|
| Desarrollo correcto de actividades<br>incluidas en Educaplay                                      | 35                            | 35             | 10                    | 5                     | 85                       |
| Aplicación efectiva de la<br>metodología usada en Educaplay                                       | 30                            | 40             | 10                    | 5                     | 85                       |
| Uso efectivo de recursos<br>utilizados en Educaplay                                               | 30                            | 40             | 10                    | 5                     | 85                       |
| Trabajo colaborativo entre<br>Alumnos                                                             | 45                            | 25             | 10                    | 0                     | 85                       |
| Trabajo colaborativo con el<br>Docente                                                            | 30                            | 30             | 10                    | 10                    | 85                       |
| Destreza digital                                                                                  | 30                            | 30             | 20                    | 0                     | 85                       |
| Relación teoría con práctica                                                                      | 30                            | 40             | 10                    | 5                     | 85                       |
| Autoaprendizaje                                                                                   | 30                            | 35             | 15                    | 5                     | 85                       |
| Pensamiento crítico                                                                               | 30                            | 30             | 15                    | 10                    | 85                       |
| Aprendizaje de la personificación<br>de cuentas contables (alumnos<br>primer año de bachillerato) | 5                             | 15             | 5                     | 2                     | 27                       |
| Aprendizaje de tratamiento del<br>activo disponible (alumnos<br>segundo año de bachillerato)      | 8                             | 10             | 6                     | 3                     | 27                       |

|             |    |              |     |    |    |   |   |    |
|-------------|----|--------------|-----|----|----|---|---|----|
| Aprendizaje | de | cuentas      | del | 10 | 10 | 6 | 5 | 31 |
| efectivo    | y  | equivalentes | del |    |    |   |   |    |

---

efectivo para la  
elaboración del  
estado del flujo del  
efectivo (alumnos  
tercer año de  
bachillerato)

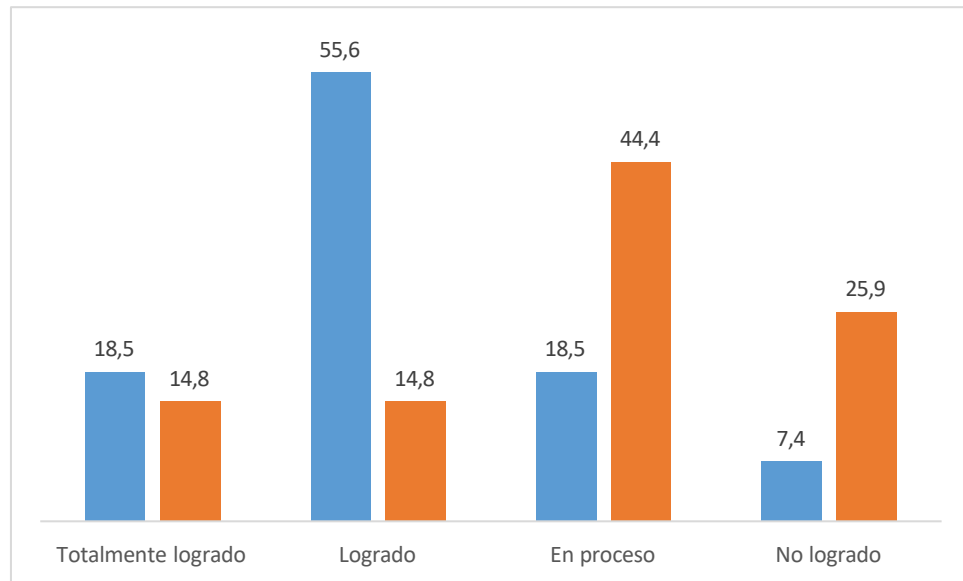
---

**Elaborado por:** Toro Morocho Mayra Tatiana

Cabe destacar que con el objetivo de evaluar el desempeño de la formación contable de los alumnos de contabilidad de los colegios técnicos superiores de la unidad educativa Imantag, se analizaron las tareas realizadas mediante la herramienta tecnológica Educaplay. Los resultados del análisis mostraron que 45 alumnos (53%) habían mejorado significativamente sus calificaciones, 30 alumnos (35%) habían mejorado significativamente sus calificaciones, mientras que el 12% restante (10%) no tuvo ninguna mejora en sus calificaciones.

**Aprendizaje de la personificación de cuentas contables (primer año de bachillerato)**

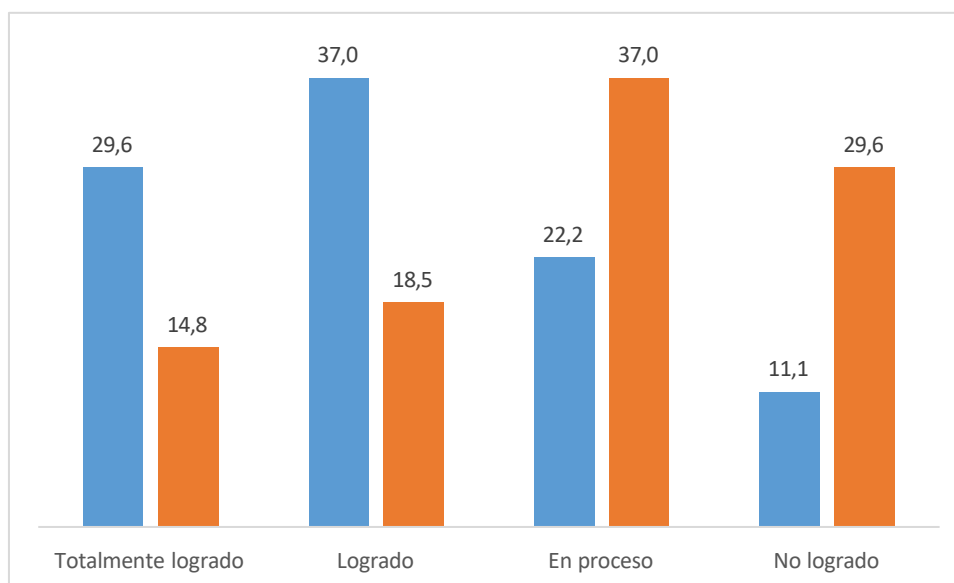
Figura 15. Resultados obtenidos antes y después de la intervención con Educaplay



Como se muestra en la Figura 15, los porcentajes en color azul representan el grado de aprendizaje de la personificación de las materias de contabilidad por parte de los alumnos de primero de bachillerato antes de la intervención, mientras que los números en color tomate representan los valores obtenidos tras la intervención mediante Educaplay. De esta forma se pueden observar cambios positivos tras la intervención.

#### **Aprendizaje de tratamiento del activo disponible (alumnos segundo año de bachillerato)**

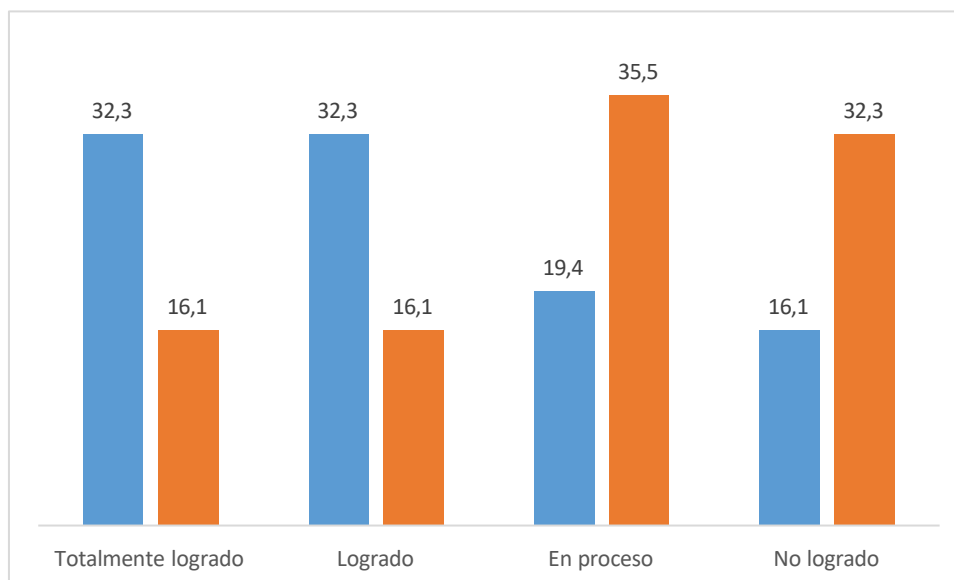
Figura 16. Resultados obtenidos antes y después de la intervención con Educaplay



Como se muestra en la Figura 16, los porcentajes azules determinan el grado de aprendizaje del procesamiento de los recursos disponibles por parte de los alumnos de segundo año de secundaria antes de la intervención, mientras que los números de color tomate muestran el valor obtenido después de la intervención utilizando Educaplay. De esta forma se pueden observar cambios positivos tras la intervención.

**Aprendizaje de cuentas del efectivo y equivalentes del efectivo para la elaboración  
del estado del flujo del efectivo**

Figura 17. Resultados obtenidos antes y después de la intervención con Educaplay



Como se muestra en la Figura 17, los porcentajes en color azul indican el nivel de aprendizaje de los alumnos de tercer año de secundaria en efectivo y equivalentes de efectivo utilizados en la preparación de los estados de flujo de efectivo antes de la intervención, mientras que las cifras en color tomate muestran los valores obtenidos después de la intervención utilizando Educaplay. De esta forma se pueden observar cambios positivos tras la intervención.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

A través del estudio concluimos que la educación contable de los alumnos de contabilidad de los colegios técnicos superiores de la unidad educativa Imantag puede ser fortalecida mediante el diseño de actividades interactivas utilizando Educaplay. Esto se debe a que, a través de estas actividades, los alumnos se involucran con el tema de una manera interactiva, lúdica y colaborativa, lo que promueve el aprendizaje significativo y les permite conectar la teoría con la realidad.

En relación con la información que poseen los alumnos de la Licenciatura en Tecnología Contable de la Unidad Educativa Imantag sobre el uso de aplicaciones tecnológicas como recurso didáctico en el ámbito de la contabilidad, se observa que su conocimiento es limitado. Esta situación se debe principalmente a la falta de equipo informático adecuado y de recursos educativos. Actualmente, todas las computadoras de la institución están destinadas al uso general de los alumnos, lo que restringe su utilización en los cursos de contabilidad, limitando las oportunidades para aprovechar las herramientas tecnológicas en la enseñanza de esta área.

Sin embargo, mediante las actividades participativas de Educaplay, se logró reforzar la formación contable de los alumnos de contabilidad provenientes de institutos técnicos. Este enfoque ha sido exitoso porque los alumnos, a través de este tipo de actividades interactivas, han podido tratar, analizar y transformar la información en conocimiento propio, estableciendo relaciones entre los conceptos teóricos y su aplicación en situaciones cotidianas. De este modo, se facilita una comprensión más profunda de la contabilidad, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y relevante para los alumnos.

Antes de comenzar a utilizar la plataforma, se llevó a cabo una socialización

sobre Educaplay con los alumnos de bachillerato técnico mediante un taller participativo. Esta actividad preparatoria fue fundamental, ya que permitió a los alumnos familiarizarse con la plataforma y reducir



las posibles dificultades que podrían haber experimentado al trabajar con los contenidos de contabilidad en la herramienta.

Los resultados obtenidos tras la implementación de Educaplay fueron positivos. El puntaje final de los alumnos de contabilidad del nivel medio técnico en la institución educativa Imantag mostró una mejora significativa después del uso de esta herramienta tecnológica. Esto fue posible gracias a las competencias adquiridas por los alumnos a través de su participación activa en las actividades propuestas por la plataforma, lo que reflejó una mejora en su comprensión de los contenidos contables y en su capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos.

### **Recomendaciones**

Al diseñar actividades que interactúen con Educaplay para potenciar la formación contable de los alumnos de contabilidad técnica, se deben considerar aspectos como la edad y las habilidades digitales del alumnado.

Deben realizarse evaluaciones periódicas mensuales para identificar los desafíos que enfrentan los alumnos de secundaria técnica en el uso de herramientas tecnológicas, especialmente en la integración de recursos digitales en la enseñanza de la contabilidad. Estas evaluaciones permitirán detectar los obstáculos que dificultan el uso de la tecnología y proporcionar soluciones efectivas para así garantizar su integración adecuada, con el objetivo de que esta herramienta tenga un impacto positivo en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Una de las estrategias más efectivas para avanzar en el aprendizaje de la contabilidad en alumnos de formación técnica es la creación de tareas

participativas a través de plataformas como Educaplay. Estas actividades deben ser interactivas, motivadoras y diseñadas para activar los sentidos de los alumnos, lo que fomenta su participación activa y

les permite convertirse en "autoconstructores de su propio aprendizaje". Además, este enfoque debe promover el trabajo colaborativo, incentivando a los alumnos a compartir y discutir sus conocimientos y experiencias.

Con la implementación de Educaplay, se debe llevar a cabo campañas de divulgación dirigidas a los alumnos de bachillerato técnico. Estas campañas deben informar a los alumnos sobre el funcionamiento de la plataforma y destacar las ventajas que ofrece. El objetivo es motivar a los alumnos a utilizar la plataforma como una herramienta para facilitar su aprendizaje en diversas áreas de la contabilidad, permitiéndoles aplicar los conceptos teóricos a situaciones prácticas.

Para evaluar la eficacia del proceso educativo en la contabilidad, se pueden utilizar las diversas herramientas interactivas disponibles en Educaplay. A través de cuestionarios, juegos, trivias y actividades grupales. Esto permite evaluar los logros alcanzados e identificar las áreas que requieren refuerzo. Con base en estos resultados, se podrán implementar mejoras y ajustes necesarios para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que contribuye al desarrollo académico de los alumnos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución del Ecuador*. Quito: Lexis.
- Avellaneda, M., Medina, L., Altamirano, I., Milán, N., Sebastiani, Y. y Parreño, J. (2022). *Herramientas tecnológicas virtuales en la enseñanza-aprendizaje sincrónico y asincrónico*. Guayaquil: Grupo Compás.
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Grupo Editorial Patria.
- Balladares, J. y Jaramillo, C. (2023). *Educación, innovación y tecnología. Retos y desafíos de la educación en tiempos de pandemia*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar y Corporación Editora Nacional.
- Carcaño, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Vinculando*, 19(1), 1-12. Obtenido de <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Carrillo, M. y Roa, L. (2018). *Diseñando el aprendizaje desde el modelo ADDIE*. Chía: Universidad de la Sabana.
- Casas, A., Parra, A. y Moreno, F. (2021). *Diseño Instruccional ADDIE con el uso de las Tic para el área de matemáticas en grado décimo en la Institución Ciudadela Educativa de Bosa*. Tesis de pregrado. Bogotá: Universidad ECCI.
- Cedeño, E. y Murillo, J. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el

proceso de enseñanza. *ReHuSo*, 4(1), 119-127.

doi:<https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>

Ccoa, F. y Alvites, C. (2021). Herramientas Digitales para Entornos Educativos

Virtuales. *LEX*, 19(27), 315-

330. Obtenido de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8023397>

Chirinos, L. (2016). El aprendizaje de la contabilidad a través de juegos

didácticos.

*Educación en Contexto*, 2, 84-97.

Obtenido de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6296674>

Cortez, M., Cando, L., Figueroa, E. y Tapia, T. (2024). Uso de Educaplay para la

evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios

Sociales. *Investigar*, 8(2), 1174-

1199. Obtenido

d

e

<https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/1289/456>

9

Echeverría, V. y Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y

su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Sinapsis*,

2(21), 1-16. doi:<https://doi.org/10.37117/s.v2i21.608>

Escobar, M. (2020). *La enseñanza de la Contabilidad*. Bogotá: Universidad

Externado de Colombia.

Farías, K. (2022). *Herramientas tecnológicas como estrategia metodológica*

*para contribuir al aprendizaje colaborativo en la asignatura de*

*Contabilidad en el bachillerato.* Tesis de maestría. Jipijapa: Universidad Estatal del Sur de Manabí.

Gacharná, Y., Hernández, C., Romero, A. y Lorduy, A. (2021). *Aplicación de herramientas digitales para el aprendizaje integral de la literatura y la historia en estudiantes de Grado Noveno del Instituto Técnico Industrial del municipio de Fusagasugá.* Tesis de maestría. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores.

- Galvis, F. (2020). *Educaplay y actividades*. Recuperado el 8 de agosto de 2024, de <https://itgonzalosuares.edu.co/gsr-content/uploads/guias-antteriores/GUIAS-7/SECUNDARIA%20%20%20%20%20%20%20%20%28ok%29/S%C3%89PTIMO%20%20%20%20%20%28ok%29/701%20%20%20%28ok%29/Copia%20de%20INFORMATICA%207%2>
- Garcés, H. (2019). *Investigación Científica*. Quito: Abya Yala.
- García, J. (2022). *Contabilidad 1. Bachillerato*. México D.F.: Trillas.
- Gómez, D. (2019). Uso de las tecnologías de la información y la comunicación por universitarios mayas en un contexto de brecha digital en México. *Región y Sociedad*(31), 1-25. doi:<https://doi.org/10.22198/rys2019/31/1130>
- Gómez, L., Muriel, L. y Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(2), 118-131. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>
- Granda, D., Jaramillo, J. y Espinoza, E. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad & Tecnología*, 2(2), 45–53. doi:<https://doi.org/10.51247/st.v2i2.49>
- Guevara, G., Verdesoto, A. y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación



educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173.

doi:[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)

Gutiérrez, V. (2019). Herramientas didácticas educomunicacionales digitales: aplicaciones y plataformas de Internet que resultan útiles en el proceso de enseñanza aprendizaje

universitario. *Compás empresarial*, 10(27), 33-51.

doi:<https://doi.org/10.52428/20758960.v10i27.292>

Hernández, I., Monroy, A. y Jiménez, M. (2018). Learning through games based on principles of gamification in higher education institutions. *Formacion Universitaria*, 11(5), 31-40. doi:<https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>

Ibarra, I., & Arboleda, M. (2020). *Enseñanza-aprendizaje de la contabilidad. Relevancia del plan o catálogo de cuentas en proceso educativo de la contabilidad en los programas de contaduría pública*. Madrid: Académica Española.

Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2), 1-17. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n2/0257-4314-rces-41-02-12.pdf>

La Chira, I. (2021). *Estrategias didácticas y el aprendizaje de Contabilidad*. Madrid: Académica Española.

Londero, L. y Soria, S. (2022). El uso de los recursos tecnológicos que tienen los estudiantes del Seminario de Trabajo Final de la Licenciatura en Educación. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 25(13), 97-119. Obtenido de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/37702/37703>

Mero, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio De Las Ciencias*, 7(1), 712-724.

doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1735>

Ministerio de Educación. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Lexis.

- Morán, L., Camacho, G. y Parreño, J. (2021). Herramientas digitales y su impacto en el desarrollo del pensamiento divergente. *Dilemas Contemporáneos*, 9(1), 1-14.  
doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2860>
- Pinos, P., García, D., Erazo, J. y Narváez, C. (2020). Las TIC como mediadoras en el proceso enseñanza – aprendizaje durante la pandemia del COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 121-142.  
doi:<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.772>
- Plaza de la Hoz, J. (2018). Ventajas y desventajas del uso adolescente de las TIC: Visión de los estudiantes. *Revista Complutense de Educacion*, 29(2), 91-508. doi:<https://doi.org/10.5209/RCED.53428>
- Ramírez, M. (2020). *Resistencia al uso de las TIC. Propuesta de solución a un problema específico en el campo de la profesión*. Tesis de maestría. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Robles, D., Hernández, M., Mendoza, V. y Guaña, J. (2022). La educación tradicional vs la educación virtual. *Recimundo*, 6(4), 689-698. Obtenido de URL: <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/1902>
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *EAN*(82), 179-200.  
doi:<https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rodríguez, C. (2023). *Brecha digital y educación virtual en estudiantes de*

*secundaria de una institución educativa ecuatoriana.* Madrid:  
Académica Española.

Román, S. (2021). La ilustración tangible. Herramientas digitales para el diseño e impresión 3D y su aplicación en la docencia de Historia del arte. En C. Cáceres, N. Esteban, M.

- Galvéz y B. Rivas, *Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la Educación Superior* (pp. 201-214). Madrid: Dykinson.
- Sandoval. (2020). La educación en tiempo del Covid-19. Herramientas TIC: el nuevo rol docente en el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje de las prácticas educativas innovadoras. *Docentes 2.0*, 9(2), 24-31. doi: <https://doi.org/10.37843/rtd.v9i2.138>
- Sánchez, M. (2021). *Operaciones básicas contables utilizando recursos digitales*. Tesis de maestría. Ambato: Universidad Tencológica Indoamérica.
- Satorre, R., Menargues, A., Díez, R. y Pellín, N. (2022). *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria*. Alicante: Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Alicante.
- Segarra, L., Ruíz, R., Roll, M. y Tapia, T. (2023). Las herramientas digitales como vía para incentivar el autoaprendizaje en los estudiantes de bachillerato técnico contable. *Polo del Conocimiento*, 8(12), 1141-1162. doi:DOI: 10.23857/pc.v8i12.6335
- Serna, R. y Alvites, C. (2021). Plataformas educativas: herramientas digitales de mediación de aprendizajes en educación. *Hamut'ay*, 8(3), 66-74. doi:<https://doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2347>
- Serrano, C. (2021). Utilización de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje virtual de los estudiantes de la especialidad contabilidad en

la Unidad Educativa María Piedad Castillo Leví. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 763-788.

doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>

- Solórzano, C. y Farfán, A. (2017). Los medios didácticos en la asignatura de estudios sociales en la carrera de educación general básica de la Universidad Técnica de Manabí, Ecuador. *Cognosis*, 2(3), 11-22. doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v2i3.856>
- Tapia, G., Gutiérrez, C. y Tremillo, O. (2019). Nuevas tecnologías en educación superior. Estudio de percepción en estudiantes acerca del uso de WhatsApp y entornos virtuales de aprendizaje (Plataforma Moodle). *Odontoestomatología*, 21(33), 28-36. doi:<https://doi.org/10.22592/ode2019n33a5>
- Unesco. (2024). *Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación*. Recuperado el 6 de agosto de 2024, de <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- Villar, B., Herrero, L. y Álvarez, G. (2022). UNESCO Strategy and Digital Policies for Teacher Training: The Deconstruction of Innovation in Spain. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 11(1), 15-30. doi:<https://doi.org/10.7821/NAER.2022.1.812>
- Vital, M. (2021). Plataformas educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica*, 9(8), 9-12. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/75>



Zapata, M. y Zapata, P. (2025). *Contabilidad y Tributación Básica*. Quito:

Zapata Sánchez Pedro Enrique.

## ANEXOS

### **Anexo 1. Encuesta aplicada a estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad**

**Indicaciones:** estimado estudiante esta encuesta tiene por objetivo general recopilar información que permita diseñar actividades interactivas con Educaplay para fortalecer la educación contable en estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad de la Unidad Educativa Imantag. Por ello, le solicitamos que responda a cada pregunta con la opción que se asemejar a su propia experiencia, ya que la información recopilada es anónima y utilizada solo con fines académicos.

¡Agradezco su colaboración!

#### **I. Edad**

- a. \_\_\_\_ 12 a 14 años
- b. \_\_\_\_ 15 a 17 años
- c. \_\_\_\_ 18 años o más

#### **II. Género**

- a. \_\_\_\_ Femenino
- b. \_\_\_\_ Masculino

#### **01. Señale el principal recurso tecnológico que utiliza con frecuencia en su cotidianidad**

- a. \_\_\_\_ Televisores
- b. \_\_\_\_ Computadores
- c. \_\_\_\_ DVD
- d. \_\_\_\_ Proyector
- e. \_\_\_\_ Equipos de audio
- f. \_\_\_\_ Celular
- g. \_\_\_\_ Redes sociales
- h. \_\_\_\_ Ninguna de las respuestas anteriores

#### **02. Señale el principal uso que da a los recursos tecnológicos que utiliza en su cotidianidad**

- a. \_\_\_\_ Para mejor mi aprendizaje
- b. \_\_\_\_ Para realizar mis tareas

c. \_\_\_\_Para comunicarme con amigos y familiares

d. \_\_\_\_Para jugar y divertirme

e. ☐ Redes sociales

f. ☐ Ninguna de las respuestas anteriores

**03. ¿Actualmente qué recursos tecnológicos existen en la institución educativa?**

a. ☐ Televisores

b. ☐ Computadores

c. ☐ DVD

d. ☐ Proyector

e. ☐ Equipos de audio

f. ☐ Celular

g. ☐ Software educativo

h. ☐ Ninguna de las respuestas anteriores

**04. ¿En contabilidad se utilizan recursos tecnológicos?**

a. ☐ Siempre

b. ☐ Casi siempre

c. ☐ Pocas veces

d. ☐ Nunca

**05. ¿Cuál es el principal recurso que utiliza el docente en contabilidad?**

a. ☐ Libros

b. ☐ Pizarrón

a. ☐ Televisores

b. ☐ Computadores

c. ☐ DVD

d. ☐ Proyector

e. ☐ Equipos de audio

f. ☐ Celular

g. ☐ Software educativo

h. ☐ Ninguna de las respuestas anteriores

**06. Señale el principal beneficio que se podría obtener al usar recursos**

**digitales en contabilidad**

a. ☐ Volver la clase más dinámica

b. ☐ Desarrollar habilidades en el estudiante

c. ☐ Mejorar la comprensión de los temas

d. ☐ Fortalecer el trabajo en equipo

e. ☐ Fomentar el autoaprendizaje

f. ☐ Todas las respuestas anteriores

**07. Señale la razón por la que se debería usar recursos digitales en contabilidad**

- a. ☐ Son fáciles de manejar
- b. ☐ Fomentan el trabajo cooperativo
- c. ☐ Se pueden utilizar en cualquier lugar
- d. ☐ Aumenta la participación del estudiante
- e. ☐ Permiten relacionar la teoría con la realidad
- f. ☐ Todas las respuestas anteriores

**08. El docente utiliza alguna plataforma educativa en contabilidad**

- a. ☐ Siempre
- b. ☐ Casi siempre
- c. ☐ Pocas veces
- d. ☐ Nunca

**09. ¿Cuáles son las principales dificultades que se producen en el proceso de aprendizaje en contabilidad?**

- a. ☐ La metodología del docente no es interactiva
- b. ☐ Los temas que se tratan son complejos de abordar
- c. ☐ Los recursos didácticos no son atractivos
- d. ☐ Las estrategias que usa el docente son repetitivas y memorísticas
- e. ☐ No se usan recursos tecnológicos en el aula
- f. ☐ Los contenidos que se enseñan no relacionan la teoría con la realidad
- g. ☐ No se genera un aprendizaje cooperativo
- h. ☐ Todas las respuestas anteriores

**10. Está de acuerdo que en contabilidad se implemente una plataforma educativa con actividades interactivas que contribuyan con su proceso de aprendizaje**

- a. ☐ Totalmente de acuerdo
- b. ☐ De acuerdo
- c. ☐ Poco de acuerdo
- d. ☐ En desacuerdo

**11. ¿Qué tipo de actividades interactivas le gustaría que se apliquen en la plataforma?**

- |                                                     |                                                  |
|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| a. <input type="checkbox"/> Crucigramas             | b. <input type="checkbox"/> Cuestionarios        |
| c. <input type="checkbox"/> Acertijos               | d. <input type="checkbox"/> Videos educativos    |
| e. <input type="checkbox"/> Foros                   | f. <input type="checkbox"/> Trivias              |
| g. <input type="checkbox"/> Resolución de casos     | h. <input type="checkbox"/> Redacción de textos  |
| i. <input type="checkbox"/> Resolución de problemas | j. <input type="checkbox"/> Todas las anteriores |

**12. ¿Con qué frecuencia le gustaría que se aplique la plataforma con las actividades interactiva?**

- |                                                 |                                                          |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| a. <input type="checkbox"/> Todos los días      | b. <input type="checkbox"/> Una vez a la semana          |
| c. <input type="checkbox"/> Varias veces al mes | d. <input type="checkbox"/> No me interesa la plataforma |

## **Anexo 2. Entrevista realizada al docente de Contabilidad**

**Indicaciones:** estimado docente esta entrevista tiene por objetivo general recopilar información que permita diseñar actividades interactivas con Educaplay para fortalecer la educación contable en estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad de la Unidad Educativa Imantag. Por ello, le pido que responda a cada pregunta de acuerdo con su experiencia, ya que la información recopilada es anónima y utilizada solo con fines académicos.

¡Agradezco su colaboración!

**I. Edad:** \_\_\_\_\_

**II. Nivel académico:** \_\_\_\_\_

**III. Años que labora en la institución:** \_\_\_\_\_

**01. Podría señalar los principales recursos didácticos que usted utiliza en contabilidad**

---

---

---

**02. Podría señalar los recursos tecnológicos que existe en la institución y que se utilizan en la educación contable**

---

---

**03. ¿De qué manera los recursos tecnológicos que se utilizan en el aula contribuyen con el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación contable?**

---

---

---

**04. ¿Qué tipo de estrategias didácticas se utilizan en el aula para alcanzar los objetivos de la educación contable?**

---

---

---

**05. ¿En la institución educativa se utilizan plataformas educativas para fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes en contabilidad?**

---

---

---

**06. ¿En la institución educativa existe conectividad para desarrollar actividades interactivas para fortalecer la educación contable entre los estudiantes de bachillerato?**

---



---

**07. ¿En alguna ocasión ha utilizado alguna plataforma educativa?**

**¿Cómo fue su experiencia?**

---

---

---

**08. ¿Conoce usted la plataforma Educaplay y los beneficios en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?**

---

---

---

### Anexo 3. Validación de instrumentos

#### INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA ENCUESTA

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivo:</b> validar con expertos los instrumentos que se utilizarán para la recolección de información del proyecto de investigación.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Recursos:</b> Computadora, escáner y/o firma escaneada.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Instrucciones:</b> Lea los objetivos de la investigación, las preguntas directrices y el instrumento. Marque con una X en el casillero del criterio a evaluar y acción a ejecutarse, registre las observaciones que permita mejorar el instrumento. Debe registrar observaciones solo en la(s) pregunta(s) o ítem(s) que no alcancen la escala más alta de cada criterio. El tiempo puede variar según la cantidad de preguntas y complejidad del instrumento. Los criterios de evaluación están conceptualizados a continuación: |

|                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pertinencia:</b> es la correspondencia que tienen entre preguntas directrices, objetivos, y variables con los ítems del instrumento. | <b>Calidad técnica y Representatividad:</b> es la adecuación de estos al nivel cultural, social, y educativo de la población a la que está dirigido el instrumento. Mide lo que pretende. | <b>Calidad del lenguaje y redacción:</b> uso del lenguaje adecuado, redacción y ortografía, términos conocidos para el encuestado (a). |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| Datos del proyecto de investigación                                                                                                                                          |                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| <b>Carrera:</b> Maestría en Tecnología e Innovación Educativa en línea.                                                                                                      |                                  |
| <b>Tema de investigación:</b> Diseño de actividades Educaplay para educación contable en estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad de la Unidad Educativa Imantag. |                                  |
| <b>Autora:</b> Mayra Tatiana Toro Morocho                                                                                                                                    |                                  |
| <b>Técnica:</b> Encuesta                                                                                                                                                     | <b>Instrumento:</b> Cuestionario |
| <b>Informante:</b> Estudiantes de bachillerato técnico de contabilidad.                                                                                                      |                                  |

| Datos del validador                                                            |                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <b>Nombres y apellidos:</b> Juan Gabriel Villota Cevillano.                    |                                                 |
| <b>Cédula de ciudadanía o Pasaporte:</b> 1002992145.                           |                                                 |
| <b>Título:</b> Magíster en Educación, mención Pedagogía en Entornos Digitales. |                                                 |
| <b>Universidad en que estudió:</b> Universidad Bolivariana de Ecuador.         |                                                 |
| <b>Institución en que trabaja:</b> Unidad Educativa Gabriel García Moreno.     |                                                 |
| <b>Años de experiencia:</b> 10 años.                                           |                                                 |
| <b>Celular:</b> 0994572575.                                                    | <b>Correo electrónico:</b> gabo880269@gmail.com |

| Ítems                              | Criterios a evaluar                                                                                             |               |                                     |       |         |              |                                  |              | Acción a ejecutarse |            |             | Observaciones |               |
|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------------------------------------|-------|---------|--------------|----------------------------------|--------------|---------------------|------------|-------------|---------------|---------------|
|                                    | PERTINENCIA                                                                                                     |               | CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD |       |         |              | CALIDAD DEL LENGUAJE Y REDACCIÓN |              |                     |            |             |               |               |
|                                    | Pertinente                                                                                                      | No pertinente | Adecuada                            | Buena | Regular | Insuficiente | Adecuada                         | Insuficiente | Mantenerse          | Eliminarse | Modificarse |               |               |
| 1                                  | X                                                                                                               |               | X                                   |       |         |              | X                                |              | X                   |            |             |               |               |
| 2                                  | X                                                                                                               |               | X                                   |       |         |              | X                                |              | X                   |            |             |               |               |
| 3                                  | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |              | X                                |              | X                   |            |             |               |               |
| 4                                  | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |              | X                                |              | X                   |            |             |               |               |
| 5                                  | X                                                                                                               |               | X                                   |       |         |              | X                                |              | X                   |            |             |               |               |
| 6                                  | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |              | X                                |              | X                   |            |             |               |               |
| 7                                  | X                                                                                                               |               | X                                   |       |         |              | X                                |              | X                   |            |             |               |               |
| 8                                  | X                                                                                                               |               | X                                   |       |         |              | X                                |              | X                   |            |             |               |               |
| 9                                  | X                                                                                                               |               | X                                   |       |         |              | X                                |              | X                   |            |             |               |               |
| 10                                 | X                                                                                                               |               | X                                   |       |         |              | X                                |              | X                   |            |             |               |               |
| 11                                 | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |              | X                                |              | X                   |            |             |               |               |
| 12                                 | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |              | X                                |              | X                   |            |             |               |               |
| Aspectos generales del instrumento |                                                                                                                 |               |                                     |       |         |              |                                  |              |                     |            | Si          | No            | Observaciones |
| 1                                  | El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.                         |               |                                     |       |         |              |                                  |              |                     |            | X           |               |               |
| 2                                  | Los ítems/preguntas permiten recopilar información para conseguir el objetivo de investigación.                 |               |                                     |       |         |              |                                  |              |                     |            | X           |               |               |
| 3                                  | Los ítems/preguntas están distribuidos en forma lógica y secuencial.                                            |               |                                     |       |         |              |                                  |              |                     |            | X           |               |               |
| 4                                  | El número de ítems/preguntas es el adecuado para recoger la información. Si es No, sugiera los ítems a agregar. |               |                                     |       |         |              |                                  |              |                     |            | X           |               |               |
| 5                                  | Las escalas utilizadas para los ítems tienen coherencia con la información que se recopilará.                   |               |                                     |       |         |              |                                  |              |                     |            | X           |               |               |

He procedido a revisar el instrumento y bajo el mejor criterio del investigador/a y del tutor/a el instrumento puede aplicarse en la recolección de datos de la investigación.

Quito, 21 de agosto del 2024.

Juan Gabriel Villota Cevillano  
1002992145

## INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA ENTREVISTA

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivo:</b> validar con expertos los instrumentos que se utilizarán para la recolección de información del proyecto de investigación.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Recursos:</b> Computadora, escáner y/o firma escaneada.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Instrucciones:</b> Lea detenidamente los objetivos de la investigación, las preguntas directrices y el instrumento. Marque con una X en el casillero del criterio a evaluar y acción a ejecutarse, registre las observaciones que permita mejorar el instrumento. Debe registrar observaciones solo en la(s) pregunta(s) o ítem(s) que no alcancen la escala más alta de cada criterio. El tiempo puede variar según la cantidad de preguntas y complejidad del instrumento. Los criterios de evaluación están conceptualizados a continuación: |

|                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pertinencia:</b> es la correspondencia que tienen entre preguntas directrices, objetivos, y variables con los ítems del instrumento. | <b>Calidad técnica y Representatividad:</b> es la adecuación de estos al nivel cultural, social, y educativo de la población a la que está dirigido el instrumento. Mide lo que pretende. | <b>Calidad del lenguaje y redacción:</b> uso del lenguaje adecuado, redacción y ortografía, términos conocidos para el entrevistado (a). |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| Datos del proyecto de investigación                                                                                                                                          |                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| <b>Carrera:</b> Maestría en Tecnología e Innovación Educativa en línea.                                                                                                      |                                  |
| <b>Tema de investigación:</b> Diseño de actividades Educaplay para educación contable en estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad de la Unidad Educativa Imantag. |                                  |
| <b>Autora:</b> Mayra Tatiana Toro Morocho                                                                                                                                    |                                  |
| <b>Técnica:</b> Encuesta                                                                                                                                                     | <b>Instrumento:</b> Cuestionario |
| <b>Informante:</b> Estudiantes de bachillerato técnico de contabilidad.                                                                                                      |                                  |

| Datos del validador                                                            |                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| <b>Nombres y apellidos:</b> Juan Gabriel Villota Cevillano.                    |                                                 |
| <b>Cédula de ciudadanía o Pasaporte:</b> 1002992145.                           |                                                 |
| <b>Título:</b> Magíster en Educación, mención Pedagogía en Entornos Digitales. |                                                 |
| <b>Universidad en que estudió:</b> Universidad Bolivariana de Ecuador.         |                                                 |
| <b>Institución en que trabaja:</b> Unidad Educativa Gabriel García Moreno.     |                                                 |
| <b>Años de experiencia:</b> 10 años.                                           |                                                 |
| <b>Celular:</b> 0994572575.                                                    | <b>Correo electrónico:</b> gabo880269@gmail.com |

| Ítems                                                                                                       | Criterios a evaluar |               |                                     |       |         |            |                                  |            | Acción a ejecutarse |            |             | Observaciones |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---------------|-------------------------------------|-------|---------|------------|----------------------------------|------------|---------------------|------------|-------------|---------------|
|                                                                                                             | PERTINENCIA         |               | CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD |       |         |            | CALIDAD DEL LENGUAJE Y REDACCIÓN |            |                     |            |             |               |
|                                                                                                             | Pertinente          | No pertinente | Optima                              | Buena | Regular | Deficiente | Adecuado                         | Inadecuado | Mantenerse          | Eliminarse | Modificarse |               |
| 1                                                                                                           | X                   |               | X                                   |       |         |            | X                                |            | X                   |            |             |               |
| 2                                                                                                           | X                   |               | X                                   |       |         |            | X                                |            | X                   |            |             |               |
| 3                                                                                                           | X                   |               |                                     | X     |         |            | X                                |            | X                   |            |             |               |
| 4                                                                                                           | X                   |               | X                                   |       |         |            | X                                |            | X                   |            |             |               |
| 5                                                                                                           | X                   |               | X                                   |       |         |            | X                                |            | X                   |            |             |               |
| 6                                                                                                           | X                   |               | X                                   |       |         |            | X                                |            | X                   |            |             |               |
| 7                                                                                                           | X                   |               |                                     | X     |         |            | X                                |            | X                   |            |             |               |
| 8                                                                                                           | X                   |               | X                                   |       |         |            | X                                |            | X                   |            |             |               |
| Aspectos generales del instrumento                                                                          |                     |               |                                     |       |         |            |                                  |            |                     | Si         | No          | Observaciones |
| 1 El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder la guía de entrevista.             |                     |               |                                     |       |         |            |                                  |            |                     | X          |             |               |
| 2 Las preguntas permiten recopilar información para conseguir el objetivo de investigación.                 |                     |               |                                     |       |         |            |                                  |            |                     | X          |             |               |
| 3 Las preguntas están distribuidos en forma lógica y secuencial.                                            |                     |               |                                     |       |         |            |                                  |            |                     | X          |             |               |
| 4 El número de preguntas es el adecuado para recoger la información. Si es No, sugiera los ítems a agregar. |                     |               |                                     |       |         |            |                                  |            |                     | X          |             |               |
| 5 Las preguntas tienen coherencia con la información que se recopilará.                                     |                     |               |                                     |       |         |            |                                  |            |                     | X          |             |               |

He procedido a revisar el instrumento y bajo el mejor criterio del investigador/a y del tutor/a el instrumento puede aplicarse en la recolección de datos de la investigación.

Quito, 24 de agosto del 2024.

  
Juan Gabriel Villota Cevillano

1002992145.

## INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA ENCUESTA

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivo:</b> validar con expertos los instrumentos que se utilizarán para la recolección de información del proyecto de investigación.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Recursos:</b> Computadora, escáner y/o firma escaneada.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Instrucciones:</b> Lea los objetivos de la investigación, las preguntas directrices y el instrumento. Marque con una X en el casillero del criterio a evaluar y acción a ejecutarse, registre las observaciones que permita mejorar el instrumento. Debe registrar observaciones solo en la(s) pregunta(s) o ítem(s) que no alcancen la escala más alta de cada criterio. El tiempo puede variar según la cantidad de preguntas y complejidad del instrumento. Los criterios de evaluación están conceptualizados a continuación: |

|                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pertinencia:</b> es la correspondencia que tienen entre preguntas directrices, objetivos, y variables con los ítems del instrumento. | <b>Calidad técnica y Representatividad:</b> es la adecuación de estos al nivel cultural, social, y educativo de la población a la que está dirigido el instrumento. Mide lo que pretende. | <b>Calidad del lenguaje y redacción:</b> uso del lenguaje adecuado, redacción y ortografía, términos conocidos para el encuestado (a). |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

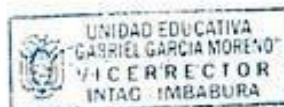
| Datos del proyecto de investigación                                                                                                                                          |                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| <b>Carrera:</b> Maestría en Tecnología e Innovación Educativa en línea.                                                                                                      |                                  |
| <b>Tema de investigación:</b> Diseño de actividades Educaplay para educación contable en estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad de la Unidad Educativa Imantag. |                                  |
| <b>Autora:</b> Mayra Tatiana Toro Morocho                                                                                                                                    |                                  |
| <b>Técnica:</b> Encuesta                                                                                                                                                     | <b>Instrumento:</b> Cuestionario |
| <b>Informante:</b> Estudiantes de bachillerato técnico de contabilidad.                                                                                                      |                                  |

| Datos del validador                                                        |                                              |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| <b>Nombres y apellidos:</b> Jaime Eduardo Pujota Pujota.                   |                                              |
| <b>Cédula de ciudadanía o Pasaporte:</b> 1002671541.                       |                                              |
| <b>Título:</b> Magister en Educación.                                      |                                              |
| <b>Universidad en que estudió:</b> Universidad de Otavalo.                 |                                              |
| <b>Institución en que trabaja:</b> Unidad Educativa Gabriel García Moreno. |                                              |
| <b>Años de experiencia:</b> 21 años.                                       |                                              |
| <b>Celular:</b> 0982201280                                                 | <b>Correo electrónico:</b> eduoleo@yahoo.com |

| Ítems | Criterios<br>a<br>evaluar                                                                                       |               |                                     |       |         |                                  | Acción a ejecutarse |            |            | Observaciones |          |           |               |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------------------------------------|-------|---------|----------------------------------|---------------------|------------|------------|---------------|----------|-----------|---------------|
|       | PERTINENCIA                                                                                                     |               | CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD |       |         | CALIDAD DEL LENGUAJE Y REDACCIÓN |                     |            |            |               |          |           |               |
|       | Pertinente                                                                                                      | No pertinente | Óptima                              | Buena | Regular | Deficiente                       | Adecuado            | Inadecuado | Mantenerse |               | Eliminar | Modificar |               |
| 1     | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |                                  | X                   |            | X          |               |          |           |               |
| 2     | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |                                  | X                   |            | X          |               |          |           |               |
| 3     | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |                                  | X                   |            | X          |               |          |           |               |
| 4     | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |                                  | X                   |            | X          |               |          |           |               |
| 5     | X                                                                                                               |               | X                                   |       |         |                                  | X                   |            | X          |               |          |           |               |
| 6     | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |                                  | X                   |            | X          |               |          |           |               |
| 7     | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |                                  | X                   |            | X          |               |          |           |               |
| 8     | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |                                  | X                   |            | X          |               |          |           |               |
| 9     | X                                                                                                               |               | X                                   |       |         |                                  | X                   |            | X          |               |          |           |               |
| 10    | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |                                  | X                   |            | X          |               |          |           |               |
| 11    | X                                                                                                               |               | X                                   |       |         |                                  | X                   |            | X          |               |          |           |               |
| 12    | X                                                                                                               |               |                                     | X     |         |                                  | X                   |            | X          |               |          |           |               |
|       | Aspectos generales del instrumento                                                                              |               |                                     |       |         |                                  |                     |            |            |               | Si       | No        | Observaciones |
| 1     | El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario.                         |               |                                     |       |         |                                  |                     |            |            |               | X        |           |               |
| 2     | Los ítems/preguntas permiten recopilar información para conseguir el objetivo de investigación.                 |               |                                     |       |         |                                  |                     |            |            |               | X        |           |               |
| 3     | Los ítems/preguntas están distribuidos en forma lógica y secuencial.                                            |               |                                     |       |         |                                  |                     |            |            |               | X        |           |               |
| 4     | El número de ítems/preguntas es el adecuado para recoger la información. Si es No, sugiera los ítems a agregar. |               |                                     |       |         |                                  |                     |            |            |               |          |           |               |
| 5     | Las escalas utilizadas para los ítems tienen coherencia con la información que se recopilará                    |               |                                     |       |         |                                  |                     |            |            |               | X        |           |               |

He procedido a revisar el instrumento y bajo el mejor criterio del investigador/a y del tutor/a el instrumento puede aplicarse en la recolección de datos de la investigación.

Quito, 21 de agosto del 2024.  
  
 Jaime Eduardo Pujota Pujota  
 1002671541







## INSTRUMENTO PARA VALIDAR LA ENTREVISTA

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivo:</b> validar con expertos los instrumentos que se utilizarán para la recolección de información del proyecto de investigación.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Recursos:</b> Computadora, escáner y/o firma escaneada.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Instrucciones:</b> Lea detenidamente los objetivos de la investigación, las preguntas directrices y el instrumento. Marque con una X en el casillero del criterio a evaluar y acción a ejecutarse, registre las observaciones que permita mejorar el instrumento. Debe registrar observaciones solo en la(s) pregunta(s) o ítem(s) que no alcancen la escala más alta de cada criterio. El tiempo puede variar de acuerdo a la cantidad de preguntas y complejidad del instrumento. Los criterios de evaluación están conceptualizados a continuación: |

|                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pertinencia:</b> es la correspondencia que tienen entre preguntas directrices, objetivos, y variables con los ítems del instrumento. | <b>Calidad técnica y Representatividad:</b> es la adecuación de estos al nivel cultural, social, y educativo de la población a la que está dirigido el instrumento. Mide lo que pretende. | <b>Calidad del lenguaje y redacción:</b> uso del lenguaje adecuado, redacción y ortografía, términos conocidos para el entrevistado (a). |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| Datos del proyecto de investigación                                                                                                                                          |                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| <b>Carrera:</b> Maestría en Tecnología e Innovación Educativa en línea.                                                                                                      |                                  |
| <b>Tema de investigación:</b> Diseño de actividades Educaplay para educación contable en estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad de la Unidad Educativa Imantag. |                                  |
| <b>Autora:</b> Mayra Tatiana Toro Morocho                                                                                                                                    |                                  |
| <b>Técnica:</b> Encuesta                                                                                                                                                     | <b>Instrumento:</b> Cuestionario |
| <b>Informante:</b> Estudiantes de bachillerato técnico de contabilidad.                                                                                                      |                                  |

| Datos del validador                                                       |                                              |
|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| <b>Nombres y apellidos:</b> Jaime Eduardo Pujota Pujota                   |                                              |
| <b>Cédula de ciudadanía o Pasaporte:</b> 1002671541                       |                                              |
| <b>Título:</b> Magister en Educación                                      |                                              |
| <b>Universidad en que estudió:</b> Universidad de Otavalo                 |                                              |
| <b>Institución en que trabaja:</b> Unidad Educativa Gabriel García Moreno |                                              |
| <b>Años de experiencia:</b> 21 años                                       |                                              |
| <b>Celular:</b> 0982201280                                                | <b>Correo electrónico:</b> eduoleo@yahoo.com |



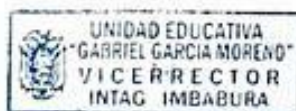


| Ítems                                     | Criterios a evaluar                                                                                       |               |                                     |       |         |            |                                  |            | Acción a ejecutarse |            |             | Observaciones        |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-------------------------------------|-------|---------|------------|----------------------------------|------------|---------------------|------------|-------------|----------------------|
|                                           | PERTINENCIA                                                                                               |               | CALIDAD TÉCNICA Y REPRESENTATIVIDAD |       |         |            | CALIDAD DEL LENGUAJE Y REDACCIÓN |            | Mantenerse          | Eliminarse | Modificarse |                      |
|                                           | Pertinente                                                                                                | No pertinente | Óptima                              | Buena | Regular | Deficiente | Adecuado                         | Inadecuado |                     |            |             |                      |
| 1                                         | X                                                                                                         |               | X                                   |       |         |            |                                  |            | X                   |            |             |                      |
| 2                                         | X                                                                                                         |               | X                                   |       |         |            |                                  |            | X                   |            |             |                      |
| 3                                         | X                                                                                                         |               | X                                   |       |         |            |                                  |            | X                   |            |             |                      |
| 4                                         | X                                                                                                         |               | X                                   |       |         |            |                                  |            | X                   |            |             |                      |
| 5                                         | X                                                                                                         |               | X                                   |       |         |            |                                  |            | X                   |            |             |                      |
| 6                                         | X                                                                                                         |               | X                                   |       |         |            |                                  |            | X                   |            |             |                      |
| 7                                         | X                                                                                                         |               | X                                   |       |         |            |                                  |            | X                   |            |             |                      |
| 8                                         | X                                                                                                         |               | X                                   |       |         |            |                                  |            | X                   |            |             |                      |
| <b>Aspectos generales del instrumento</b> |                                                                                                           |               |                                     |       |         |            |                                  |            |                     | Sí         | No          | <b>Observaciones</b> |
| 1                                         | El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder la guía de entrevista.             |               |                                     |       |         |            |                                  |            |                     | X          |             |                      |
| 2                                         | Las preguntas permiten recopilar información para conseguir el objetivo de investigación.                 |               |                                     |       |         |            |                                  |            |                     | X          |             |                      |
| 3                                         | Las preguntas están distribuidos en forma lógica y secuencial.                                            |               |                                     |       |         |            |                                  |            |                     | X          |             |                      |
| 4                                         | El número de preguntas es el adecuado para recoger la información. Si es No, sugiera los ítems a agregar. |               |                                     |       |         |            |                                  |            |                     | X          |             |                      |
| 5                                         | Las preguntas tienen coherencia con la información que se recopilará.                                     |               |                                     |       |         |            |                                  |            |                     | X          |             |                      |

He procedido a revisar el instrumento y bajo el mejor criterio del investigador/a y del tutor/a el instrumento puede aplicarse en la recolección de datos de la investigación.

Quito, 21 de agosto del 2024.

  
 Jaime Eduardo Pujota Pujota  
 1002671541





#### **Anexo 4. Consentimiento informado entregado a los estudiantes**

Usted ha sido invitado/a participar en el trabajo de investigación titulado: “Diseño de actividades Educaplay para educación contable en estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad de la Unidad Educativa Imantag” a cargo de la estudiante maestrante Mayra Tatiana Toro Morocho.

- El propósito de este trabajo es: diseñar actividades interactivas con Educaplay para fortalecer la educación contable en estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad de la Unidad Educativa Imantag.
- Si acepta participar en esta investigación requerirá responder a todas las preguntas de la encuesta que se le va a realizar.
- Su participación es totalmente voluntaria y podrá abandonar la investigación sin necesidad de dar ningún tipo de explicación o excusa y sin que ello signifique algún perjuicio o consecuencia para usted.
- La totalidad de la información obtenida será confidencial, utilizada únicamente para el análisis del trabajo de investigación, para lo cual su participación en calidad de informante será identificada con un código, sin que su identidad sea requerida o escrita en la encuesta.
- Los datos recolectados serán analizados en el marco de la presente investigación, su presentación y difusión científica será efectuada de manera que los participantes no podrán ser individualizados.
- Su participación en este estudio no le reportará beneficios personales, no obstante, los resultados del trabajo contribuirán un aporte al conocimiento en relación al uso de Educaplay en la educación contable.
- Si tiene inquietudes o dudas respecto a esta investigación, puede ponerse en contacto con la estudiante del Proyecto de Investigación al teléfono 0990510375, o al correo electrónico: [mayratatianatoro@hotmail.com](mailto:mayratatianatoro@hotmail.com)

## **DECLARO**

- Que por medio del presente escrito he sido informado/a, siendo testigo de la lectura exacta de lo antes indicado, y estar en pleno conocimiento de la investigación y sus fines con el tema: “Diseño de actividades Educaplay para educación contable en estudiantes de bachillerato técnico en contabilidad de la Unidad Educativa Imantag”.
- Que he comprendido la información recibida y la decisión que tome es libre y voluntaria, pudiendo en cualquier momento revocar este consentimiento sin explicar las causas.
- Que, en caso de no sentirme conforme con la participación, puedo abandonar la investigación sin que eso pueda representar algún perjuicio para mí de ningún tipo.
- Que siento interés en participar del estudio, declarando que he recibido un original firmado de éste documento que reitera este hecho.
- Que acepto participar en el estudio.

### **NOMBRE Y APELLIDO:**

**TORO MOROCHO MAYRA TATIANA**



Firmado electrónicamente por:  
**MAYRA TATIANA TORO  
MOROCHO**  
Validar únicamente con FirmaEC

### **FIRMA:**

**FECHA: 28/05/2025**