

Universidad Católica de Santa María
Escuela de Postgrado
Maestría en Educación Superior



**Impacto de la aplicación de gamificación en el dominio de la dinámica del
plan contable de estudiantes del segundo ciclo de contabilidad de un
instituto de educación superior sede Arequipa, 2023**

Tesis presentada por la Bachiller:

Concha Bedoya, Katuska Yolanda

ORCID: 0009-0004-8168-1537

Para optar el Grado Académico de Maestro en Educación Superior

Asesora:

Dra. Pérez Quintanilla, Cecilia Lourdes

ORCID: 0000-0002-5559-6863

Arequipa – Perú

2025

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 12 de Noviembre del 2024

Dictamen: 011044-C-EPG-2024

Visto el borrador del expediente 011044, presentado por:

2022000422 - CONCHA BEDOYA KATIUSKA YOLANDA

Titulado:

**IMPACTO DE LA APLICACIÓN DE GAMIFICACIÓN EN EL DOMINIO DE LA DINÁMICA DEL PLAN
CONTABLE DE ESTUDIANTES DEL SEGUNDO CICLO DE CONTABILIDAD DE UN INSTITUTO DE
EDUCACION SUPERIOR SEDE AREQUIPA, 2023**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

29201360 - VILLANUEVA SALAS JOSE ANTONIO
DICTAMINADOR



29423044 - NIETO BOLAÑOS NICOLA VERONICA
DICTAMINADOR



29553971 - PAREDES SAN ROMAN SANDRA IRENE
DICTAMINADOR



Impacto de la aplicación de gamificación en el dominio de la dinámica del plan contable de estudiantes del segundo ciclo de contabilidad de un instituto de educación superior sede Arequipa, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	vsip.info Fuente de Internet	7%
2	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	1%

A mi amado esposo, por animarme en mi crecimiento personal y profesional, a mi hijo, mi gran orgullo y motivación y a mis padres, mi mayor ejemplo.



Agradezco profundamente a Dios por haberme permitido completar este trabajo. También extendo mi gratitud a mis profesores por su guía, a mi casa de estudios por brindarme el espacio para crecer, y a mi familia por su incondicional apoyo y confianza a lo largo de este proceso.



“Si queremos extraer el máximo valor de la gamificación, debemos considerar el ir más allá de los PBL (puntos, insignias y clasificaciones)”

Kevin Werbach



RESUMEN

Este trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar el impacto de la aplicación de gamificación en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa; la metodología fue de tipo básica, enfoque cuantitativo y de diseño pre experimental longitudinal, la población estuvo conformada por 23 estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa, y la muestra fue de tipo censal considerándose a los 23 estudiantes mencionados, contando con el permiso por parte de la Institución; la técnica que se utilizó fue la encuesta y los instrumentos fueron un programa de gamificación comprendió por 10 divididas en 3 misiones, considerando los juegos de Cerebriti y el Quizizz y el cuestionario del dominio del plan contable para la segunda variable. Acorde a los resultados, los estudiantes presentaban bajos niveles en el dominio del plan contable; sin embargo, al realizar la gamificación los estudiantes mejoraron notablemente en el dominio del plan contable, siendo los resultados significativos donde ($\text{sig} < 0.05$), por lo que se concluyó, que existe un impacto positivo de la aplicación de gamificación en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa.

Palabras claves: Gamificación, plan de contabilidad, dominio, educación superior.

ABSTRACT

The objective of this research work was to determine the impact of the application of gamification in the mastery of the dynamics of the accounting plan in students of the second cycle of Accounting of an institute of Higher Education in Arequipa; the methodology was basic, quantitative approach and longitudinal pre-experimental design, the population consisted of 23 students of the second cycle of Accounting of an institute of Higher Education in Arequipa, and the sample was of census type considering the 23 students mentioned, with the permission of the institution; The technique used was the survey and the instruments were a gamification program comprising 10 sessions divided in 3 missions, considering the Cerebriti and Quizizz games and the questionnaire of the accounting plan domain for the second variable. According to the results, the students presented low levels in the mastery of the chart of accounts; however, when gamification was applied, the students improved notably in the mastery of the chart of accounts, the results being significant where ($\text{sig} < 0.05$), so it was concluded that there is a positive impact of the application of gamification in the mastery of the dynamics of the chart of accounts in students of the second cycle of Accounting of an institute of Higher Education in the Arequipa branch.

Key words: Gamification, accounting plan, mastery, higher education.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	
AGRADECIMIENTO.....	
EPÍGRAFE.....	
RESUMEN.....	
ABSTRACT.....	
ÍNDICE.....	
ÍNDICE DE TABLAS.....	
ÍNDICE DE CUADROS.....	
ÍNDICE DE FIGURAS.....	
INTRODUCCIÓN.....	1
HIPÓTESIS.....	3
OBJETIVOS.....	4
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO.....	5
1.1. Bases teóricas.....	5
1.1.1. Gamificación.....	5
1.1.1.1. Concepto de Gamificación.....	5
1.1.1.2. Modelos de la gamificación.....	10
1.1.1.3. Análisis de los indicadores de la gamificación.....	10
1.1.1.4. Herramientas digitales utilizadas en gamificación.....	13
1.1.2. Dominio de la dinámica del plan contable.....	14
1.1.2.1. Concepto de Dominio de la dinámica del plan contable.....	14
1.1.2.2. Análisis de los indicadores del Dominio de la dinámica del plan contable.....	21
1.2. Antecedentes investigativos.....	24
1.2.1. Antecedentes Internacionales.....	24
1.2.2. Antecedentes Nacionales.....	26
1.2.3. Antecedentes Locales.....	27
CAPÍTULO II METODOLOGÍA.....	29
2.1. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación.....	29
2.2. Operacionalización de variables.....	30

2.3.	Campo de verificación	31
2.4.	Tipo de investigación	31
2.5.	Enfoque de investigación	31
2.6.	Diseño de investigación	31
2.7.	Confiabilidad y validez del instrumento	32
2.7.1.	Confiabilidad del instrumento	32
2.7.2.	Validación del instrumento	32
2.8.	Proceso de recolección y análisis de datos	32
2.8.1.	Protocolo de recolección de datos	32
2.8.2.	Técnica de análisis de datos	32
CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN		34
3.1.	Resultados	34
3.1.1.	Resultados descriptivos	34
3.1.2.	Resultados inferenciales	39
3.1.3.	Prueba de normalidad	44
3.1.4.	Contraste de hipótesis	45
3.2.	Discusión	46
CONCLUSIONES		48
RECOMENDACIONES		49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		50
ANEXOS		57
Anexo 1: Matriz de consistencia		58
Anexo 2: Instrumentos		60
Anexo 3: Validaciones		71
Anexo 4: Solicitud de permiso para realizar la investigación		80
Anexo 5: Autorización para aplicar la investigación		81
Anexo 6: Medallas obtenidas de los estudiantes en la Gamificación		82
Anexo 7: Fotografías de aplicación de instrumentos		84
Anexo 8: Base de datos		85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 El dominio del plan contable en pre test y post test	34
Tabla 2 El plan contable general empresarial, elementos y clasificación en el pre test y post test.....	35
Tabla 3 Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo en el pre test y post test	36
Tabla 4 Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos en el pre test y post test	37
Tabla 5 Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden en el pre test y post test	38
Tabla 6 El dominio del plan contable en el pre test y post test según género	39
Tabla 7 El plan contable general empresarial, elementos y clasificación en el pre test y post test según género.....	40
Tabla 8 Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo en el pre test y post test según género	41
Tabla 9 Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos en el pre test y post test según género	42
Tabla 10 Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden en el pre test y post test según género	43
Tabla 11 Prueba de normalidad.....	44
Tabla 12 Contraste de hipótesis.....	45

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Operacionalización de las variables.....	30
Cuadro 2 Población	31

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 El dominio del plan contable en pre test y post test.....	34
Figura 2 El plan contable general empresarial, elementos y clasificación en el pre test y post test.....	35
Figura 3 Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo en el pre test y post test.....	36
Figura 4 Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos en el pre test y post test	37
Figura 5 Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden en el pre test y post test	38
Figura 6 El dominio del plan contable en el pre test y post test según género.....	39
Figura 7 El plan contable general empresarial, elementos y clasificación en el pre test y post test según género.....	40
Figura 8 Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo en el pre test y post test según género	41
Figura 9 Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos en el pre test y post test según género en pre test y post test	42
Figura 10 Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden en el pre test y post test según género	43

INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años, se ha observado que estudiantes que comienzan sus estudios universitarios enfrentan dificultades al adentrarse en el contenido académico, especialmente cuando se aborda el tema de "la dinámica del plan contable". La complejidad de los nuevos conceptos, la aplicación de la partida doble y la metodología empleada por los docentes pueden hacer que este tema resulte abrumador para ellos, lo que a menudo lleva a recurrir a técnicas mnemotécnicas sin una comprensión profunda del registro de operaciones y su funcionamiento.

Para los estudiantes de Contabilidad, es fundamental dominar la dinámica del plan contable, ya que les proporciona conocimientos esenciales sobre la identificación, el reconocimiento de elementos, la clasificación de cuentas para de esta forma poder realizar el adecuado registro de transacciones. Estos conocimientos no solo mejoran su desempeño en los cursos de su plan de estudios, sino que también les ayudan a desarrollar habilidades para analizar e interpretar la información financiera de una organización, brindando así una base sólida para tomar decisiones informadas.

La gamificación ha sido objeto de numerosas investigaciones en educación superior como una herramienta clave para promover el aprendizaje activo y participativo. Al proporcionar experiencias inmersivas y motivadoras, ofrece un enfoque innovador para abordar contenidos curriculares complejos. Este enfoque convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia significativa para los estudiantes, convirtiéndose en una estrategia metodológica valiosa para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En vista de la relevancia de los cursos fundamentales en el programa de Contabilidad que abordan la dinámica del plan contable, surge la necesidad ineludible de explorar metodologías que potencien el proceso educativo. Por tanto, este proyecto se propone evaluar cómo la aplicación de la Gamificación impacta en el fortalecimiento del dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad en un instituto de Educación Superior en la ciudad de Arequipa, para proporcionar una comprensión más profunda de cómo la innovación educativa puede influir en la formación de futuros profesionales en el campo financiero.

Por lo expuesto con anterioridad la investigación se justifica de la siguiente manera:

La relevancia académica de la investigación propuesta radica en que se abordará un problema respecto al aprendizaje en el área contable, donde se evaluará el dominio de la dinámica de cuentas en estudiantes de contabilidad luego de la implementación de un programa de gamificación.

El estudio tiene relevancia científica ya que aportará al conocimiento en el campo de la educación y la contabilidad al explorar nuevas estrategias metodológicas y evaluar su efectividad en el aprendizaje de conceptos contables clave. El estudio podría generar nuevas perspectivas, teorías o enfoques para mejorar la enseñanza de la contabilidad y promover un mejor rendimiento académico en esta área.

La investigación se distingue por su enfoque innovador al abordar un tema poco explorado en la educación contable. Al desarrollar esta investigación, espero poder ofrecer una nueva perspectiva que permita explorar nuevas vías de investigación y práctica educativa.

Así mismo, la investigación tiene una utilidad metodológica ya que busca mejorar las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la dinámica del plan contable, en estudiantes de contabilidad. Estos hallazgos pueden ser de interés para educadores, instituciones educativas y diseñadores de currículos, brindando pautas prácticas para el desarrollo de métodos de enseñanza innovadores y efectivos.

La investigación también tiene una relevancia social al contribuir al mejoramiento de la educación contable y, por ende, a la formación de profesionales competentes en este campo. Al mejorar el dominio de la dinámica del plan contable, se promueve el desarrollo de habilidades necesarias para el desempeño académico y laboral en el área contable. Esto puede tener un impacto positivo en la empleabilidad de los graduados y en la calidad de los servicios contables ofrecidos en la sociedad.

El estudio se llevará a cabo siguiendo principios éticos, respetando la confidencialidad de la institución y los participantes, así como garantizando la integridad y rigor metodológico en todas las etapas de la investigación.

Esta investigación está compuesta por tres capítulos; en el primer capítulo denominado marco teórico, aquí se encuentran las bases teóricas, definición de términos y los antecedentes. En el segundo capítulo que es la metodología se presentan los instrumentos, la matriz de operacionalización de las variables, la organización de la recolección de los datos y su procesamiento, y en el tercer capítulo se presentan los resultados y discusión. Para culminar las conclusiones y recomendaciones.

HIPÓTESIS

Dado que, el introducir elementos de juego en el proceso de aprendizaje, ayuda a despertar el interés y la motivación de los estudiantes de educación superior.

Es probable que la aplicación de gamificación tenga un impacto positivo en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa durante el año 2023.



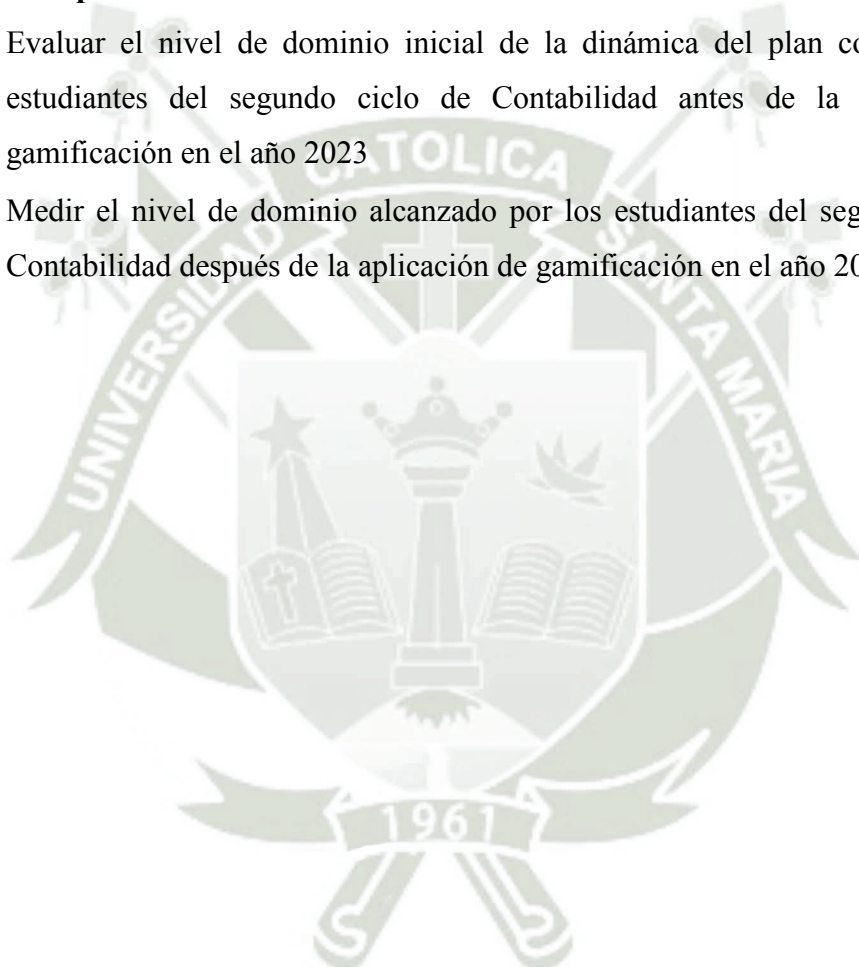
OBJETIVOS

Objetivo general:

- Determinar el impacto de la aplicación de gamificación en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa durante el año 2023.

Objetivos específicos

- Evaluar el nivel de dominio inicial de la dinámica del plan contable en los estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad antes de la aplicación de gamificación en el año 2023
- Medir el nivel de dominio alcanzado por los estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad después de la aplicación de gamificación en el año 2023.



CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Bases teóricas

1.1.1. Gamificación

1.1.1.1. Concepto de Gamificación

Gamificación, un anglicismo derivado del término inglés gamification, se refiere a la aplicación de conceptos y técnicas comúnmente utilizados en videojuegos y actividades recreativas similares en contextos no lúdicos. Aunque el término "gamificación" contiene la palabra "juego", no se trata de un juego en sí mismo. Más bien, la gamificación es una estrategia orientada a la motivación y fidelización del usuario, y se enfoca en utilizar elementos de juego para mejorar la participación, el compromiso y la efectividad en diversos ámbitos, como el marketing, la educación y la gestión empresarial.

La gamificación se popularizó en 2010 gracias al libro "Gamification by Design" de Gabe Zichermann y Christopher Cunningham, quienes introdujeron la idea de aplicar la mecánica de juegos en contextos no lúdicos. Se define como el proceso de integrar elementos y técnicas de juegos en situaciones que no son juegos, con el objetivo de mejorar la motivación, el compromiso y la participación de los usuarios. En lugar de usarse exclusivamente en el ámbito de los videojuegos, la gamificación se aplica en áreas como la educación, la salud, el trabajo y el ámbito empresarial. Utiliza técnicas como recompensas, desafíos y logros para motivar a los usuarios a involucrarse en actividades específicas (Zichermann & Cunningham, 2011).

Sanchez et al. (2020) expresa que la gamificación es un concepto más amplio que incluye no solo simulaciones, juegos de rol y dramatizaciones, sino también cualquier tipo de juego que facilite la adquisición de habilidades, como herramientas educativas digitales (por ejemplo, Socrative, Kahoot!, etc.). Su implementación se ha visto favorecida por los avances tecnológicos que conectan estos juegos a dispositivos y plataformas con los que los estudiantes están cada vez más familiarizados. Estos desarrollos tecnológicos permiten una integración más efectiva de la gamificación en el entorno educativo, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.

De acuerdo con Foncubierta y Rodriguez (2014), la gamificación es la técnica que emplea el profesor en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. p.1

La gamificación y la educación

De acuerdo con Priteo (2020), la gamificación de aprender implica el uso de mecánicas de juego en entornos educativos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Esta metodología proporciona una oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización y la cooperación en el ámbito escolar. Los materiales educativos gamificados destacan por su experiencia interactiva, fomentando la participación activa y la toma de decisiones autónomas de los estudiantes. En lugar de recibir información de manera homogénea y pasiva, los estudiantes construyen su conocimiento a través de acciones de juego personalizadas en un entorno digitalizado. La gamificación no solo motiva e involucra a los estudiantes con el contenido, sino que también cambia su perspectiva, mejorando la absorción de conocimientos, el desarrollo de habilidades y la recompensa de acciones concretas. En esencia, se trata de sistematizar y reconocer nuevas metodologías de enseñanza que permitan una adquisición de conocimientos más significativa y efectiva.

Para Villacorta (2022), la gamificación en el entorno educativo se refiere al uso de juegos, ya sean presenciales o virtuales, con el propósito de contribuir al aprendizaje y formación de los estudiantes más allá del simple entretenimiento. Este enfoque incluye varios tipos de juegos:

- *Simulaciones*: Representaciones precisas de fenómenos reales que ayudan en el aprendizaje al acercar el juego a situaciones del mundo real.
- *Juegos de rol*: Simulaciones donde los estudiantes interpretan personajes o posiciones sin una trama específica.
- *Dramatización*: Similar a los juegos de rol, pero con una trama definida que el estudiante sigue o memoriza.

- *Serious games (juegos serios)*: Juegos que simplifican la realidad para combinar la diversión con el aprendizaje, manteniendo un equilibrio entre el objetivo recreativo y el educativo.

Para Astashova et al. (2023) la gamificación es una de las tendencias educativas más relevantes e innovadoras, que a menudo se percibe como un método que emplea los elementos de los videojuegos en contextos que no son usuales. Se toman en cuenta de esta forma el uso de redes de computación, aplicaciones en la web, servicios que hace que la educación sea más accesible, fomentando los intereses cognitivos de los alumnos, incrementando la motivación para la enseñanza.

Pérez-Manzano y Almela-Baeza (2018), refieren que la gamificación en diferentes contextos, incluido el educativo, tiene como objetivo principal mejorar la motivación intrínseca de los participantes. Igualmente, subrayan la importancia de evocar las experiencias psicológicas similares a las que se experimentan en los juegos tradicionales. Según ellos, los procesos gamificados deben replicar estos aspectos psicológicos para ser efectivos. Por otro lado, destacan que los elementos implementados en la gamificación deben ser los mismos que se utilizan en los juegos, independientemente de los resultados obtenidos. Esto significa que la integración de elementos de juego, como puntos y desafíos, es crucial para el éxito del proceso gamificador. Finalmente, la gamificación busca aprovechar las mecánicas y dinámicas de los juegos para aumentar la motivación y el compromiso en contextos no lúdicos, y su efectividad depende de la correcta implementación de estos elementos de juego.

Contreras y Eguía (2017), plantean que la gamificación en educación debe ser cuidadosamente diseñada para motivar a los estudiantes, quienes pueden ser impulsivos y buscar gratificación rápida. Es vital que esté alineada con los objetivos educativos generales y se ajuste a las capacidades individuales, considerando también la influencia de amigos y familiares. A diferencia de los juegos, la gamificación es una estrategia educativa compleja que combina principios de videojuegos con neuropsicología, y debe ser implementada por especialistas para lograr beneficios a largo plazo.

La gamificación y educación superior

La gamificación en la educación superior puede mejorar la motivación, implicación y retención de los estudiantes al hacer el aprendizaje más divertido y activo.

También ofrece oportunidades para investigar cómo los juegos y simulaciones pueden enriquecer la experiencia educativa (Alonso-García et al., 2021).

Según Rincón-Flores (2019), la gamificación en la educación superior integra aspectos cognitivos, sociales y emocionales para promover un aprendizaje significativo. Cognitivamente, ofrece retroalimentación inmediata y fomenta la reflexión. Socialmente, facilita el intercambio y la discusión entre estudiantes, y emocionalmente, aumenta la motivación y la atención. Diseñar actividades gamificadas creativas y alcanzables puede hacer de la gamificación una herramienta didáctica valiosa. La gamificación en educación superior motiva a los estudiantes, mejora su rendimiento y fomenta una participación más activa mediante elementos lúdicos como desafíos y lecciones interactivas. Es fundamental establecer objetivos claros y evaluar sus efectos en el aprendizaje (Lozada & Betancur, 2017).

Para Martínez y Rosales (2020), la gamificación en la educación superior está relacionada a técnicas que buscan incrementar la motivación en los estudiantes mediante la propuesta de experiencias de juego en contextos formativos a través de la creación de un entorno favorable para el desarrollo de habilidades y aprendizajes de diverso tipo, minimizando el esfuerzo cognitivo que pudieran conllevar, y sobre todo buscando una mayor implicación de los sujetos a partir de un clima de competitividad y/o cooperación orientado al logro de objetivos educativos determinados, similar a como lo hacen los videojuegos.

En el ámbito de la formación contable, la gamificación ha demostrado ser eficaz. Según Duff (2004) es crucial emplear estrategias de aprendizaje que mejoren el rendimiento académico y potencien la capacidad de aprendizaje de los estudiantes. La simulación de negocios, donde los estudiantes asumen roles de contadores o emprendedores, es una técnica particularmente efectiva en este campo, ya que impacta positivamente en la adquisición de competencias profesionales.

La gamificación es una herramienta valiosa en la educación superior que puede resolver problemas como la falta de motivación, el aprendizaje pasivo y la falta de personalización. Implementada de manera adecuada y contextualizada, tiene el potencial de transformar la forma en que los estudiantes se relacionan con el aprendizaje y maximizar su desarrollo integral. Su aplicación puede revolucionar la educación superior

y enfrentar diversos desafíos educativos. A continuación, se presentan las formas en que la gamificación puede ayudar y los problemas que podría resolver:

- *Motivación y Compromiso:* Uno de los mayores beneficios de la gamificación es su capacidad para motivar y comprometer a los estudiantes de manera intrínseca. Al incorporar elementos lúdicos, recompensas y desafíos, se crea un entorno más atractivo y estimulante, lo que incrementa la participación activa y el interés en los contenidos académicos (Foncubierta & Rodríguez, 2014).
- *Personalización del Aprendizaje:* La gamificación permite adaptar la experiencia educativa a las necesidades individuales de los estudiantes. Mediante la implementación de diferentes niveles, rutas o desafíos, se puede brindar un aprendizaje más personalizado, atendiendo a diversos estilos y ritmos de aprendizaje (Basuki et al., 2022).
- *Fomento de Habilidades Transversales:* Los juegos educativos pueden ser diseñados para promover el desarrollo de habilidades esenciales, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. Estas competencias son cruciales en el mundo actual y la gamificación proporciona un contexto ideal para su cultivación.
- *Superación del Aprendizaje Pasivo:* La gamificación propicia una participación activa por parte de los estudiantes, rompiendo con la pasividad tradicional de las clases magistrales. Al estar inmersos en situaciones de juego, los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, lo que incrementa la retención y comprensión de los conceptos.
- *Generación de Retroalimentación Inmediata:* Los elementos de juego permiten una retroalimentación rápida y constante. Los estudiantes reciben comentarios instantáneos sobre su desempeño, lo que les ayuda a identificar áreas de mejora y a ajustar su enfoque de estudio de manera eficiente.
- *Colaboración y Competencia Saludable:* La gamificación puede promover la colaboración entre estudiantes, alentar el trabajo en equipo y facilitar la resolución colectiva de problemas. Además, la competencia saludable puede estimular la mejora continua y el esfuerzo constante por alcanzar metas académicas.
- *Transformación de la Evaluación:* Los enfoques tradicionales de evaluación pueden ser reemplazados o complementados por sistemas de recompensas y

puntuaciones basados en el desempeño en actividades gamificadas. Esto proporciona una visión más integral del progreso del estudiante y motiva la dedicación en lugar de enfocarse únicamente en calificaciones finales.

- *Reducción del Estrés y Ansiedad:* La gamificación puede crear un ambiente menos estresante al introducir elementos de juego que alivian la presión asociada con la evaluación. Esto puede contribuir a un mejor equilibrio emocional y a una mayor disposición para enfrentar los desafíos académicos.

Según De Gracia et al. (2021), los beneficios de la gamificación en el aula

- Aumenta la motivación para aprender.
- La dificultad aumenta
- Hacer que los temas sean más divertidos
- Promueve la adquisición de conocimientos.
- Aumenta la atención y la concentración.
- Mejora el rendimiento académico
- Estimula las relaciones sociales
- Fomentar el uso de nuevas tecnologías.
- Fomentar el uso adecuado de los videojuegos.
- Mejora el uso de la lógica y la estrategia para la resolución de problemas.

1.1.1.2. Modelos de la gamificación

Modelo Integrado en la Gamificación

Este modelo es un enfoque que combina diferentes teorías y prácticas de gamificación para ofrecer una metodología cohesiva y efectiva en la implementación de elementos de juego en entornos no lúdicos, como la educación o el ámbito laboral. Este modelo busca combinar los elementos y principios de la gamificación para maximizar su impacto y efectividad (Vargas et al., 2019).

1.1.1.3. Análisis de los indicadores de la gamificación

Los elementos de la gamificación están divididos en tres categorías: componentes, mecánicas y dinámicas. Dependiendo del contexto pueden incluir más o menos elementos dentro de cada categoría, los cuales incluyen: avatares, insignias, retos o misiones, tablas de puntaje, barras de avance, reglas del juego, etc (Santillana, 2020).

Según Hunicke, Leblanc y Zubek citados por (Cornellà, Estebanell, & Brusi, 2020) los elementos del juego se componen de mecánicas, dinámica y estética.

a) *Dinámica*

Son las experiencias emocionales y psicológicas que los jugadores experimentan, como la competencia, la cooperación, y el logro por otro lado, se refiere al comportamiento del jugador en el juego basado en las posibilidades que le ofrece la mecánica. (Ortiz-Colón et al., 2018). Ejemplos de dinámicas incluyen:

- Gastar las monedas adquiridas.
- Crear equipos o clanes para colaborar o competir.
- La competencia directa entre jugadores.
- La colaboración con otros jugadores para alcanzar metas comunes.

Subindicadores

- ***Puntos obtenidos por cumplimiento***

Son recompensas acumuladas por los usuarios al completar tareas o alcanzar metas dentro de un sistema gamificado. Estos puntos incentivan la participación y el compromiso, y pueden ser utilizados para desbloquear recompensas o acceder a niveles adicionales (Gaviria, 2021)

- ***Creación de equipos***

Se refiere a la formación de grupos de usuarios que colaboran y compiten entre sí dentro de un entorno gamificado. Esta estrategia utiliza elementos de juego para fomentar la cooperación, la comunicación y la competitividad entre los miembros del equipo, con el objetivo de alcanzar metas comunes y mejorar el compromiso y la participación (Zepeda-Hernández et al., 2016).

- ***Batallas***

Son desafíos o competiciones entre individuos o equipos dentro de un entorno gamificado. Estas "batallas" utilizan mecánicas de juego para motivar y dinamizar la participación, al incentivar a los usuarios a superar obstáculos, completar tareas o lograr objetivos en un formato competitivo o colaborativo (Leyre & García, 2015).

b) Mecánica

Son las reglas y sistemas que guían la experiencia de juego, como la acumulación de puntos, la obtención de insignias, y la progresión a través de niveles. En un juego, las mecánicas constituyen los procesos y sistemas que rigen su funcionamiento, incluyendo las reglas fundamentales (Contreras & Eguia, 2017). Ejemplos de esto son:

- La acumulación de puntos al realizar acciones específicas.
- Los distintos niveles presentes en el juego.
- Los desafíos o misiones a completar.
- La obtención de insignias.

Subindicadores

- ***Acciones para obtener puntos***

Son actividades o tareas específicas que los usuarios deben completar para ganar puntos dentro de un sistema gamificado. Estas acciones están diseñadas para incentivar la participación y el compromiso, y pueden incluir completar desafíos, alcanzar metas, asistir a eventos, o interactuar con contenidos. Los puntos acumulados a través de estas acciones suelen utilizarse para desbloquear recompensas, acceder a niveles adicionales o recibir reconocimientos (Alvarado & Rosado, 2023)

- ***Misiones cumplidas***

Se refiere a tareas o desafíos específicos que los usuarios completan dentro de un sistema gamificado. Al cumplir con estas misiones, los usuarios ganan recompensas, puntos u otros beneficios, lo que impulsa su motivación y compromiso con el proceso. Las misiones suelen estar diseñadas para alinear el comportamiento del usuario con los objetivos del sistema, promoviendo la participación activa y el progreso (Contreras & Eguia, 2017)

- ***Insignias obtenidas***

Son recompensas visuales o distintivos que los usuarios ganan al alcanzar ciertos logros o completar tareas específicas dentro de un sistema gamificado. Estas insignias sirven como reconocimiento de habilidades, logros o niveles alcanzados y funcionan como incentivos para mantener la motivación y el compromiso, proporcionando una forma tangible de demostrar el progreso y las competencias adquiridas (Gonzales, 2019)

c) *Estética*

Se refiere a la presentación visual y la narrativa del juego, que contribuye a la inmersión y atractivo de la experiencia. En cuanto a **la estética**, esta se basa en el ambiente y entorno del juego, abarcando elementos visuales como gráficos y narrativa. La estética juega un rol fundamental al motivar e interesar al jugador en el entorno gamificado. Ejemplos de aspectos estéticos son: (De Gracia et al., 2021).

- ***Avatares***

son representaciones gráficas o virtuales de los usuarios dentro de un sistema gamificado. Los avatares permiten a los participantes personalizar su identidad en el entorno gamificado, fomentando el compromiso y la inmersión al interactuar con el sistema de manera más personalizada y visualmente atractiva (Marczewski, 2015)

- ***Comunidad***

se refiere a un grupo de usuarios que interactúan y colaboran dentro de un entorno gamificado. Esta comunidad comparte objetivos, desafíos y recompensas, fomentando el apoyo mutuo, la competencia amistosa y el intercambio de conocimientos. La creación de una comunidad en gamificación ayuda a aumentar el compromiso y la motivación al proporcionar un sentido de pertenencia y colaboración entre los participantes (Deterding et al., 2011).

- ***El espacio donde tiene lugar el sistema***

se refiere al entorno o plataforma en el que se implementan las dinámicas de gamificación. Este espacio puede ser físico, como un aula o lugar de trabajo, o digital, como una aplicación o sitio web. Es el contexto en el que se aplican los elementos de juego, como puntos, desafíos y recompensas, para motivar y comprometer a los usuarios (Zichermann & Cunningham, 2011).

1.1.1.4. Herramientas digitales utilizadas en gamificación

Kahoot, “Es una es una herramienta digital gratuita e innovadora” basada en juegos que permite a los educadores involucrar a los estudiantes de manera divertida y participativa responder a preguntas en tiempo real utilizando sus dispositivos móviles, lo que fomenta la participación activa y el aprendizaje colaborativo en el aula (Machaca-Huamantorcco, 2022).

Jamboard, es una herramienta de pizarra digital colaborativa creada por Google. Facilita la colaboración en tiempo real permitiendo a los usuarios añadir notas, dibujos, imágenes y otros elementos visuales en un espacio compartido. Es ideal para promover la participación activa, la creatividad y la colaboración tanto en entornos educativos como laborales (Dávila et al., 2024).

Mentimeter, es un software en línea con una interfaz intuitiva que permite realizar clases de manera interactiva. Su potencial reside en transformar el aula en un entorno de aprendizaje más dinámico, atractivo e inclusivo. Mentimeter permite involucrar a la audiencia mediante encuestas, cuestionarios y preguntas abiertas. Los participantes responden en tiempo real desde sus dispositivos móviles, lo que facilita la participación activa y proporciona retroalimentación instantánea (Jiménez et al., 2022).

Quizizz, es una plataforma de aprendizaje gamificada que permite crear cuestionarios y encuestas en línea. Facilita una experiencia de aprendizaje divertida y competitiva, con retroalimentación instantánea para los participantes (Ordóñez, 2020).

Socrative, es una herramienta en línea para la evaluación formativa que permite a los profesores crear y gestionar cuestionarios y encuestas en tiempo real. Facilita la retroalimentación instantánea, la evaluación continua y la adaptación de la enseñanza, mientras los estudiantes responden desde sus dispositivos electrónicos, promoviendo una participación activa y una comprensión más profunda (Chamorro-Ortega et al., 2021).

Cerebriti, es una plataforma educativa que utiliza gamificación para mejorar el aprendizaje. Permite crear y participar en cuestionarios y juegos interactivos que refuerzan conceptos y habilidades en varias áreas. Con preguntas de opción múltiple, temporizadores y retroalimentación instantánea, Cerebriti hace el aprendizaje más dinámico y atractivo, ayudando a los estudiantes a consolidar su conocimiento de manera entretenida (Carrión, 2019).

1.1.2. Dominio de la dinámica del plan contable

1.1.2.1. Concepto de Dominio de la dinámica del plan contable

El dominio de la dinámica del plan contable se refiere a la comprensión y control sobre el conjunto de normas y prácticas contables que guían el registro, clasificación, y análisis de las transacciones financieras de una entidad. Esto incluye la implementación

y adaptación de un plan contable que se ajuste a las normativas vigentes y a las necesidades específicas de la organización (Ortega et al., 2010).

a. Dominio

En contabilidad, el dominio se refiere a la comprensión y aplicación de los principios y prácticas contables que regulan el registro, clasificación y presentación de las transacciones financieras. Implica tener un control efectivo y conocimientos avanzados sobre el uso de los sistemas contables y la normativa aplicable (Escobar, 2022).

b. Plan contable

Un plan contable es un sistema organizado de cuentas y subcuentas que una empresa utiliza para registrar sus transacciones financieras. Establece una estructura estandarizada para clasificar y agrupar las transacciones de acuerdo con su naturaleza, facilitando la preparación de informes financieros y el análisis de la situación económica de la empresa (Lam, 2010).

c. Partida doble

La partida doble, un sistema contable clave en la contabilidad moderna, fue introducida por Luca Pacioli en el siglo XV en su obra "Summa de arithmetica, geometria, proportioni et proportionalita". Este método establece que cada transacción financiera afecta al menos dos cuentas, registrando débitos y créditos de igual valor, garantizando el equilibrio en los registros contables. Aunque ya se usaba en Venecia, Pacioli popularizó la técnica en Europa, influyendo en la educación contable y en el desarrollo económico. Su legado sigue siendo fundamental en la contabilidad y la formación profesional actual (Cano et al., 2017).

Es un principio contable que establece que todas las transacciones financieras se registran en al menos dos cuentas diferentes, con débitos en una y créditos en la otra, siendo siempre la suma de los débitos igual a la suma de los créditos. Este método garantiza que sus registros contables estén siempre equilibrados y proporciona una imagen precisa de la situación financiera de su empresa. Los eventos económicos son considerados en el sistema contable, teniendo en cuenta que los cambios en los activos son causados por cambios en los pasivos y/o en el patrimonio, resultando la llamada fórmula: Ecuación contable (Llaque & Irvin, 2023).

d. Plan Contable

El sistema de contabilidad general es un sistema de información compuesto por elementos interrelacionados, como cuentas, libros, formas, asientos y reportes financieros. Estos elementos trabajan de manera coordinada para generar información contable que facilita la toma de decisiones. La cuenta es el componente central del sistema, ya que es fundamental para registrar operaciones y procesar información contable adecuada para emitir informes precisos. Es importante antes de abordar los elementos y la dinámica del plan contable General empresarial revisar algunas definiciones respecto de lo que es el plan contable denominado también plan único de cuentas o catálogo de cuentas (Omeñaca, 2017).

Según Romero (2014) citado por Toro et al. (2018) el catálogo de cuentas es “una lista ordenada de cuentas, esto es, un listado de las cuentas que en un momento determinado son requeridas para el control de las operaciones de una entidad quedando sujeto, por ende, a una permanente actualización” (p. 74).

Un plan o catálogo de cuentas es una herramienta necesaria para procesar información contable. Esa información contable responde a la aplicación de normas contables para el tratamiento de los efectos financieros de los hechos y estimaciones económicas que las empresas efectúan, normativa que no se sustituye en ninguno de sus extremos, por la emisión de este PCGE. Sin embargo, para el cabal entendimiento de este último, se reproducen diversos conceptos de la normativa mencionada, la que contempla, sin limitarse (Consejo Normativo de Contabilidad No 002-2019-EF/30, 2020).

e. Plan Contable General Empresarial 2019

En el Perú, desde la época del incanato se daba el registro de operaciones a través de los quipus que consistían en cuerdas o hilos de diferentes colores y longitudes, en los cuales se realizaban nudos de diferentes formas y posiciones. Estos quipus se utilizaban para registrar información numérica y simbólica, como censos, registros de bienes, transacciones comerciales y datos históricos. Eran una forma de contabilidad y almacenamiento de información importante para la sociedad incaica. A través de los quipus, los incas podían registrar y transmitir datos complejos sin la necesidad de utilizar la escritura alfabética tradicional (Lam, 2010).

Hasta la década de 1970, las empresas en Perú usaban catálogos de cuentas personalizados, lo que dificultaba la comparación de información. En 1974, se introdujo el Plan Contable General (PCG) como un estándar común. Este fue reemplazado en 1985

por el Plan Contable General Revisado (PCGR), y en 2011, se implementó el Plan Contable General Empresarial (PCGE), alineado con las Normas Internacionales de Contabilidad (NIC) y las Normas Internacionales de Información Financiera (NIIF). La versión más reciente del PCGE, lanzada en 2019, es obligatoria para todas las empresas en Perú y establece normas detalladas para el registro y presentación de la información financiera. El Consejo Normativo de Contabilidad emite y actualiza estas normas, asegurando su aplicación en el sector privado.

La contabilidad desempeña un papel crucial al proporcionar información esencial para la toma de decisiones de los diferentes agentes económicos. Los registros contables se apoyan en un sistema organizado conocido como plan de cuentas, el cual permite registrar y ordenar los procesos contables de una empresa en cumplimiento con las NIIF. Los registros contables se basan en un sistema estructurado llamado plan de cuentas, el cual consiste en un conjunto de cuentas organizadas y clasificadas según su afinidad y naturaleza. La normalización contable, representada por los planes de contabilidad, es una mejora que se deriva del desarrollo moderno de la información económica. Su propósito es permitir que la entidad registre de manera ordenada las operaciones que realiza, facilitando así la preparación de su información financiera (Lam, 2010).

En términos generales la dinámica de cuentas es la base mediante la cual se registran las operaciones financieras de una organización en las cuentas correspondientes, tomando como referencia los principios contables y normas establecidas, incluyendo los aumentos y disminuciones que se producen en las cuentas con el objetivo de mantener un registro preciso y actualizado de las operaciones de una entidad, permitiendo así el seguimiento y la generación de informes financieros (Consejo Normativo de Contabilidad No 002-2019-EF/30, 2020)

De acuerdo a lo desarrollado en el PCGE (2019), los elementos de este catálogo se dividen de la siguiente manera:

Elemento 1: activo disponible y exigible

Incluye las cuentas de la 10 hasta la 19. “Comprende los fondos en caja y en instituciones financieras, y las cuentas por cobrar. Los registros efectuados en estas cuentas en el ejercicio económico se efectuarán sin considerar el plazo de convertibilidad en efectivo. Para la presentación de estados financieros, se identificará la parte corriente de la que no lo es, para mostrarlas por separado. En el caso de los saldos en instituciones

financieras que resulten acreedoras, se reclasificarán para su presentación en el rubro de pasivo que corresponda” (p.63).

Elemento 2: activo realizable

Comprende las cuentas de la 20 hasta la 29. “Éstas se refieren a los bienes y servicios acumulados de propiedad de la entidad, cuyo destino final es la venta, o su consumo en los procesos internos. Incluye los bienes destinados al proceso productivo, los adquiridos para la venta, así como los inventarios de servicios, cuyo ingreso asociado aún no se devenga. Se incorpora en este elemento, como Cuenta 27, los activos no corrientes mantenidos para la venta, referidos a activos inmovilizados cuya recuperación se espera realizar principalmente a través de su venta, en vez de su uso continuo. Las adquisiciones de inventarios serán registradas y transferidas a las cuentas pertinentes a través de la cuenta de gastos por naturaleza (cuenta 61 Variación de inventarios). Los productos elaborados, en proceso, subproductos, desechos y desperdicios, y envases y embalajes fabricados en el período serán transferidos a las cuentas correspondientes a través de la cuenta 71 Variación de producción almacenada. Las ventas de bienes serán registradas contra la cuenta 69 Costo de Ventas” (p.84).

Elemento 3: activo inmovilizado

Incluye las cuentas de la 30 hasta la 39. “Comprende: las inversiones mobiliarias; las propiedades de inversión; la propiedad, planta y equipo; los intangibles; los activos biológicos; y, los otros activos inmovilizados. Asimismo, se incluyen cuentas para acumular información sobre las propiedades de inversión y la propiedad, planta y equipo, adquiridos bajo la modalidad de arrendamiento financiero, ahora denominados genéricamente activos por derecho de uso. Estos últimos, incluyen en adición a los activos adquiridos en operaciones de arrendamiento financiero, los activos arrendados a plazos mayores a un año, cuando el activo arrendado es de costo importante. Finalmente, también se incluyen en este elemento, el activo diferido, y la cuenta de acumulación de depreciación y amortización. Se espera que todos estos activos contribuyan a la generación de valor durante más de un período o periodo” (p.104).

Elemento 4: pasivo

Agrupar las cuentas de la 40 hasta la 49. “Incluye todas las obligaciones presentes, de transferir recursos económicos, que resultan de hechos pasados. Los pasivos resultan

de obligaciones con terceros, denominadas cuentas por pagar comerciales y otras cuentas por pagar; obligaciones devengadas, por ejemplo, con los trabajadores; y, obligaciones de monto u oportunidad inciertos, denominadas provisiones. Asimismo, incluye cuentas del pasivo diferido e impuesto a las ganancias. Las obligaciones pueden ser exigibles legalmente o pueden originarse en usos o costumbres que llevan a la entidad a actuar de cierta manera, creando expectativas válidas en terceros” (p.126).

Elemento 5: patrimonio

Agrupar las cuentas de la 50 hasta la 59. “Las transacciones patrimoniales provienen de aportes efectuados por accionistas o partícipes, de los resultados generados por la entidad, y de las actualizaciones de valor. Todas ellas, modifican el patrimonio en su conjunto. Otras transacciones representan reacomodos patrimoniales, como los que surgen de acuerdos de accionistas como cuando se capitalizan utilidades, o de mandatos de ley como en el caso de una reserva legal. El otro resultado integral, que continúa al estado de resultado por actividades ordinarias, muestra las transacciones que los accionistas no tomaron en su calidad de accionistas, como las revaluaciones y las actualizaciones de valor de instrumentos financieros con efecto directamente en el patrimonio” (p.148).

Elemento 6: gastos por naturaleza

Agrupar las cuentas de la 60 hasta la 69. “Comprende las cuentas de gestión clasificadas por su naturaleza económica, las que representan consumos de beneficios económicos. Incluye las compras; la variación de existencias; los gastos de personal; los gastos por servicios de terceros; los gastos por tributos; otros gastos de gestión; la pérdida por medición de activos y pasivos no financieros al valor razonable; los gastos financieros; la valuación por deterioro de activos y provisiones; y el costo de ventas. Para la determinación del resultado del periodo económico, las cuentas de este elemento se compensan (cierran) directamente con las del Elemento 8 Saldo Intermediarios de Gestión. Los gastos acumulados por su destino, v.g., gastos de administrar, vender, entre otros, se reconocen en el elemento 9, de acuerdo con la clasificación que sea apropiada a la entidad, transfiriéndolas por las cuentas, 78 Cargas cubiertas por provisiones y 79 Cargas imputables a cuentas de costos y gastos” (p.160).

Elemento 7: ingresos

Agrupar las cuentas de la 70 hasta la 79. “Comprende las cuentas de gestión de ingresos por la explotación de la actividad económica y otros ingresos de las entidades; se clasifican de acuerdo con su naturaleza. Incluye las cuentas de ventas; variación de la producción almacenada; producción de los activos inmovilizados; los descuentos, rebajas y bonificaciones obtenidos, y concedidos; ingresos no operativos, ganancia por medición de activos y pasivos no financieros al valor razonable y los ingresos financieros. Por extensión, incluye las cuentas de cargas cubiertas por provisiones (78) y cargas imputables a cuenta de costos y gastos (79), las que se utilizan para transferir gastos. Si una entidad desarrolla más de una actividad económica, debe desagregar, cuando sea aplicable, los ingresos de cada una de ellas” (p.180).

Elemento 8: saldos intermediarios de gestión

Este elemento presenta los saldos intermediarios de gestión, incluyendo el impuesto a las ganancias. Incluye las cuentas de la 80 hasta la 89. “Este elemento, desde su concepción en el Plan Contable General del año 1984, tiene como propósito la acumulación de información para propósitos de presentarla al Instituto Nacional de Estadística e Informática - INEI, en los censos nacionales económicos que la última efectúa. Solamente la cuentas 87 recoge directamente los efectos del impuesto a las ganancias. Dicha cuenta incorpora los gastos o ingresos (ahorros) por impuesto a las ganancias, originado por las diferencias entre las bases de cálculo contables y tributarias. La participación de los trabajadores se reconoce en la cuenta 62, conjuntamente con otros gastos de personal. La dinámica prevista en diversas cuentas de este “Elemento” permite el cierre paulatino de las cuentas de gastos acumulados por su naturaleza” (p.196)

Elemento 9: contabilidad analítica de explotación: costos de producción y gastos por función

Este elemento comprende la contabilidad analítica de explotación, “que muestra los costos de producción y los gastos por función. La acumulación de costos de producción (manufactura) de bienes y servicios, permite el costeo de los mismos para su incorporación en los activos correspondientes. Así las cuentas de este elemento referidas al costo de producción, representan cuentas de transición hasta la culminación del proceso productivo o el cierre del período, en que se incorporan en el activo que corresponda. En lo que hace a los gastos por función, alguna porción o la totalidad de las cuentas de gastos

por naturaleza 62 Gastos de personal, directores y gerentes; 63 Gastos de servicios prestados por terceros; 64 Gastos por tributos; 65 Otros gastos de gestión; y 68 Valuación y deterioro de activos y provisiones, se trasladan a cuentas de acumulación por función, de acuerdo con la presentación que resulte más adecuada a las actividades de cada entidad. La porción de dichas cuentas no transferida a los gastos por función, afecta a los activos realizables (manufactura de inventarios) o producción inmovilizada (fabricación de activos inmovilizados). Una presentación mínima por función, incluye, sin limitarse, a los gastos de administración y gastos de venta o comercialización. Otras categorías de función que pueden ser acumuladas en esta cuenta son las de: investigación y desarrollo a que se refiere específicamente la NIC 38 – Intangibles, la gestión medioambiental y la de proyectos. En la cuenta 65 se ha incorporado una subcuenta para gestión medioambiental con el propósito de facilitar la acumulación por naturaleza de este tipo de gastos, en tanto otras categorías de gasto pudieran no ser suficientes para cubrir todos los tipos de gasto a realizar en esa función. Se deja a criterio de las entidades el uso de las cuentas de este elemento con el objetivo que cubran las necesidades de información de sus costos de producción y gastos por función” (p. 206) (Plan contable general empresarial, 2019)

1.1.2.2. Análisis de los indicadores del Dominio de la dinámica del plan contable

a. El plan contable general empresarial, elementos y clasificación

El Plan Contable General es un conjunto de normas y directrices que establece una estructura organizada para clasificar, registrar y presentar las transacciones financieras de una entidad económica. Su objetivo principal es proporcionar un marco sistemático para la contabilización de las operaciones financieras, facilitando la elaboración de los estados financieros y asegurando la coherencia y comparabilidad de la información contable (Omeñaca, 2017).

- ***Plan contable general empresarial***

El Plan Contable General Empresarial es una herramienta fundamental en la contabilidad que define y organiza las cuentas contables utilizadas por una empresa para registrar sus operaciones financieras. Proporciona una estructura uniforme que ayuda a clasificar y agrupar las transacciones económicas, permitiendo la elaboración de informes financieros claros y comparables (Lam, 2010).

- ***Los elementos***

Los elementos del Plan Contable General incluyen las cuentas contables, su clasificación, codificación, estructura jerárquica, principios y normas contables, y la documentación relacionada. Estos elementos proporcionan un marco organizado para la contabilización de las transacciones financieras, facilitando la elaboración de estados financieros precisos y útiles para la toma de decisiones y el cumplimiento normativo (Lam, 2010).

- ***Las clases, divisionarias, subdivisionarias***

En contabilidad, las cuentas se dividen en diferentes clases y niveles para organizar y detallar la información financiera. Estas jerarquías permiten una organización detallada y clara de la información financiera, facilitando el análisis y la gestión contable (Alcarria, 2012).

b. Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo

El registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo se refiere al proceso contable de anotar y clasificar las transacciones financieras que afectan los activos y pasivos de una entidad. Este proceso es esencial para mantener un registro preciso de la situación financiera de la empresa y para la elaboración de informes financieros exactos (Alcarria, 2012).

- ***Activo corriente y no corriente***

Los activos corrientes son recursos que se espera convertir en efectivo, vender o consumir en el plazo de un año o dentro del ciclo operativo normal de la empresa, el que sea más largo. Estos activos son fundamentales para el funcionamiento diario y la liquidez a corto plazo de la entidad. Los activos no corrientes son recursos que se espera que proporcionen beneficios económicos a la entidad durante un período superior a un año o más allá del ciclo operativo normal. Estos activos suelen estar destinados a ser utilizados durante un largo plazo (Llaque & Irvin, 2023).

- ***Pasivo corriente y no corriente***

Los pasivos corrientes son obligaciones financieras que una empresa debe pagar dentro de un ciclo operativo normal o en un plazo menor a un año. Incluyen deudas y otras responsabilidades que se espera liquidar en el corto plazo. Los pasivos no corrientes son obligaciones financieras que se espera que se paguen en un plazo mayor a un año o

más allá del ciclo operativo normal de la empresa. Representan deudas y compromisos a largo plazo (Llaque & Irvin, 2023)

- ***Estados financieros e inventarios y balance***

Los estados financieros son informes contables que resumen la situación financiera y el desempeño económico de una entidad durante un período específico. Estos informes proporcionan información clave para la toma de decisiones por parte de inversores, gerentes, reguladores y otras partes interesadas (Organización Internacional del Trabajo, 2016)

- c. ***Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos***

El registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos se refiere a la contabilización de las transacciones financieras que afectan directamente estas tres categorías en los estados financieros de una entidad (Organización Internacional del Trabajo, 2016).

- ***Patrimonio***

El patrimonio se define como el conjunto de derechos y obligaciones que posee una entidad económica, representando su valor neto en un momento específico. Es una medida de la riqueza y la solvencia de una entidad, calculado como la diferencia entre los activos y los pasivos (Alcides & Bautista, 2009).

- ***Gastos***

Los gastos son los flujos de recursos económicos que una entidad incurre durante sus actividades operativas para generar ingresos. Estos costos disminuyen el patrimonio neto y se reflejan en el estado de resultados, contribuyendo al cálculo del ingreso neto. Los gastos son esenciales para evaluar el desempeño financiero de una entidad, ya que representan los recursos necesarios para sus operaciones. Su adecuada clasificación y registro son cruciales para la precisión de los informes financieros y para una evaluación correcta del rendimiento económico de la entidad (Abanto, 2014).

- ***Ingresos***

El concepto de ingresos se refiere a los beneficios económicos obtenidos por una entidad a través de sus operaciones habituales y recurrentes, que incrementan el valor neto de la entidad y no provienen de aportaciones de los propietarios. Los ingresos, fundamentales para evaluar el rendimiento financiero y la salud económica de una empresa, incluyen el flujo de recursos generados por actividades como la venta de bienes,

la prestación de servicios y otras operaciones normales. Estos ingresos reflejan el monto total recibido o por recibir durante las actividades ordinarias de la entidad (Abanto, 2014).

d. Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden

Es el proceso contable que implica registrar y analizar las transacciones financieras utilizando cuentas específicas para evaluar la eficiencia operativa (analíticas de explotación), controlar resultados parciales (saldos intermediarios de gestión) y monitorear contingencias o compromisos (cuentas de orden), asegurando una visión integral de la situación financiera y operativa de la empresa (Llaque & Irvin, 2023)

- ***Saldos intermediarios de gestión***

Resultados parciales de una empresa calculados durante el período contable, que proporcionan información sobre el desempeño y la rentabilidad antes de llegar al resultado final (Velásquez, 2020).

- ***Analíticas de explotación***

Herramientas y métodos utilizados para evaluar la eficiencia y rentabilidad de las operaciones de una empresa, analizando los resultados y costos intermedios para optimizar la gestión y toma de decisiones (Cardenete et al., 2015).

- ***Cuentas de orden***

Son registros contables que sirven para llevar un control de hechos o condiciones que no afectan directamente al balance o a la cuenta de resultados, pero que deben ser monitoreados para evaluar riesgos o contingencias, como garantías, avales o compromisos futuros (Feudal, 2015).

1.2. Antecedentes investigativos

1.2.1. Antecedentes Internacionales

La investigación de Toledo-Rodríguez et al. (2023) titulada “La gamificación como estrategia didáctica en la educación del tecnólogo de contabilidad” tuvo como objetivo analizar la importancia de las estrategias didácticas basadas en entornos virtuales lúdicos, direccionados a lograr la calidad del aprendizaje del estudiante de contabilidad, la metodología utilizada responde a un estudio descriptivo con enfoque cuantitativo; la muestra tomada fue de 11 docentes y 31 estudiantes de la carrera de Tecnología en

Contabilidad y Auditoría, de Ecuador, el instrumento de recolección utilizado fue la aplicación de un cuestionario, que fue validado por un equipo de siete especialistas. La investigación determinó que la gamificación de la enseñanza favorece significativamente las dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal del aprendizaje.

La investigación de Villacorta (2022) titulada “Gamificación en contabilidad. Experiencia desde el punto de vista del docente y del alumnado”, el objetivo principal de la investigación es explorar cómo la gamificación puede influir en la enseñanza y aprendizaje de competencias específicas, y analizar las percepciones de tanto docentes como estudiantes, abarcando a ambos géneros. Para capturar estas percepciones, se emplearon tres tipos diferentes de encuestas, que fueron completadas por los participantes del estudio de la Universidad Complutense de Madrid. La muestra conforma un total de 200 resultados en 140 alumnos de contabilidad. De acuerdo con los resultados la gamificación puede potenciar el aprendizaje activo en el sistema educativo actual, particularmente en el desarrollo de competencias. Se concluye que esta investigación descrita se centra en evaluar la experiencia de la implementación de técnicas de gamificación en la enseñanza de competencias contables y la evaluación de su adquisición.

La investigación de Corchuelo-Rodríguez (2018), titulada “Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula” tuvo como objetivo motivar a los estudiantes y dinamizar el desarrollo de contenidos en el aula. La experiencia se desarrolló con 86 estudiantes de 3 grupos de pregrado de la Universidad de La Sabana (Colombia) en la asignatura competencia básica digital, utilizando un cuestionario ad hoc para conocer la valoración de los estudiantes respecto a la estrategia utilizada. El instrumento tuvo un total de 7 preguntas; 3 con escala de Likert con 5 opciones de respuesta. El resultado de la investigación determinó que el 96,2% de los estudiantes considera que la gamificación si es útil. En relación a la valoración de la estrategia la aceptación de los estudiantes es alta, el 89% calificó positivamente con puntaje ≥ 3 y el 11% como baja siendo las mujeres las de mayor aprobación. El estudio concluyó que el modelo clásico de educación en las universidades limita la interacción entre estudiantes, docentes y contenidos, en este sentido, la gamificación emerge como una herramienta pertinente para motivar el desarrollo de contenidos y la participación de los estudiantes en el aula.

1.2.2. Antecedentes Nacionales

La investigación de Anicama (2020), titulada "Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I". tuvo como objetivo analizar la influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes del curso de psicoterapia conductual cognitiva de la Universidad Autónoma del Perú en el semestre académico 2019-I. fue una investigación de enfoque cuantitativo cuasi experimental, que tuvo como muestra a 60 estudiantes del ciclo VIII los cuales conformaron los grupos control y experimental, se realizó en Lima Perú. el instrumento de medición fue la aplicación de actividades educativas utilizando la gamificación. Los resultados obtenidos permitieron concluir que, la aplicación de la gamificación optimiza el rendimiento académico de los estudiantes en los módulos estudiados del curso de psicoterapia al comparar los promedios de rendimiento pre-test ($x=8.86$) vs pos-test ($x=16.97$), cuando $p<0.01$.

La investigación de Godoy (2020), denominada "Uso de la gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes de educación superior en una universidad privada de Lima, 2020 tuvo como objetivo determinar de qué manera influye el uso del software "Kahoot" como estrategia de gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de diseño experimental de sub diseño cuasi experimental La población fue de 60 estudiantes del semestre 2020 – I. Se utilizó la técnica de evaluación y como instrumento de recolección de datos un pre post ficha de evaluación. Para la validez del instrumento se aplicó el juicio de expertos cuya calificación dio aplicable. Para la confiabilidad del instrumento se utilizó el Test de Kuder Richardson-20. Como resultado de la investigación se concluyó que el uso del software Kahoot como estrategia de gamificación influye significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

La investigación de Raffo (2021), titulada "El uso de la gamificación para el logro de competencias en planificación estratégica de estudiantes de posgrado en una universidad peruana, Lima-2020", tuvo como objetivo determinar si el uso de la gamificación favorece el logro de competencias en planificación estratégica en estudiantes de posgrado. La población fue de 847 estudiantes de programas de maestría de una escuela de posgrado en el 2020 en Lima-Perú, la muestra fue de 100 estudiantes;

de los cuales son 50 estudiantes que han utilizado la metodología de la gamificación como grupo experimental y un grupo de 50 estudiantes como grupo control, ambos en la modalidad b- learning. Las técnicas empleadas fueron las encuestas formuladas a los estudiantes mediante el instrumento del cuestionario auto aplicado, bajo una escala tipo Likert; validada por 10 jueces expertos. La investigación demostró que la gamificación favorece el logro de competencias en planificación estratégica contribuyendo académicamente en el estudio de la aplicación de la gamificación en el proceso formativo en el Perú, a nivel de posgrado.

La investigación denominada “Programa sobre gamificación para mejoramiento del aprendizaje de términos complejos en estudiantes de enfermería de una universidad privada, Lima 2022” realizada por Ticona (2023), fue determinar si el programa sobre gamificación mejora del aprendizaje de términos complejos en estudiantes de enfermería de una universidad privada, Lima 2022. Esta investigación fue de tipo aplicada, de diseño experimental y de tipo cuasi experimental la cual contó con un grupo control conformado por 21 estudiantes y un grupo experimental conformado por 22 estudiantes. Los resultados obtenidos mediante la fórmula estadística de U de Whitney, luego del programa sobre gamificación fueron que el (GE) alcanzó un promedio de 29,32 en relación al (GC) en quienes se observó un promedio de 14,33. El estudio concluyó que la aplicación del programa sobre gamificación mejoró significativamente el aprendizaje de términos complejos en estudiantes de enfermería de una universidad privada, Lima 2022, así como el aprendizaje de términos complejos compuestos por prefijos y sufijos.

1.2.3. Antecedentes Locales

El estudio de Santillana (2020) denominado "La gamificación como motivación para el aprendizaje del curso de programación en estudiantes de un instituto de educación superior de la región Arequipa", tuvo como objetivo mejorar la motivación hacia el aprendizaje del curso de programación teniendo como recurso la gamificación para incorporar la resolución de problemas en su metodología y para generar la auto-reflexión de los alumnos sobre la evaluación de su desempeño y rendimiento en el curso. El tipo de investigación fue descriptiva y propositiva. La población del estudio estuvo conformada por 50 alumnos de la carrera de mecánica automotriz a quienes se les aplicó Informes parciales de aplicación y un examen. El estudio determinó que la aplicación de gamificación en el curso sí mejoró la motivación hacia el aprendizaje del curso de

programación, aunque ésta no haya sido suficiente para mejorar el rendimiento de la mayoría de los alumnos.

El estudio de Nuñez (2019), denominado “Aplicación de estrategia de gamificación en el desarrollo de habilidades blandas para la empleabilidad en estudiantes de administración del instituto latinoamericano siglo XXI, Arequipa 2018”, tiene como propósito informar sobre la planificación, implementación y resultados de una investigación enfocada en mejorar las habilidades generales de empleabilidad a través de una estrategia de gamificación aplicada a estudiantes de gestión. Para abordar este desafío, se diseñó e implementó una estrategia innovadora basada en principios de videojuegos, integrada en las sesiones regulares de enseñanza. La investigación se realizó con un diseño cuasiexperimental que incluyó dos grupos: uno experimental, que recibió la intervención de gamificación, y otro control, que continuó con el método tradicional de enseñanza. Se emplearon dos herramientas para la recolección de datos: una lista de verificación para evaluar la aplicación de la gamificación y una encuesta de percepción para medir las habilidades blandas de los estudiantes. Los resultados de la investigación se presentan en tablas y gráficos de barras, facilitando la comprensión y discusión de los datos. El análisis, basado en conteo simple y cálculo promedio, mostró una mejora en el desarrollo de habilidades blandas en el grupo experimental, con una variación del 21,5% en comparación con el 17,4% en el grupo control. Este hallazgo indica que la estrategia de gamificación tuvo un impacto positivo en el desarrollo de habilidades blandas para el empleo.

La investigación de Sucapuca (2022) titulada "La gamificación en E-Learning en el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación, Arequipa 2021", tuvo como objetivo principal Indagar si la aplicación de gamificación en E-learning (educación virtual) contribuye a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del tercer año del grupo G de la facultad Ciencias de la Educación, mediante un enfoque de tipo explicativo porque se encarga tanto de la determinación de la causa como del efecto en una investigación experimental. el estudio se realizó en la ciudad de Arequipa a 220 estudiantes de tercer año de la Universidad Nacional de San Agustín tomando como muestra 33 varones y mujeres. Se aplicó un pre-test y post-test a través del cual se ha comprobado claramente que la aplicación de la gamificación en E-learning mejoró el rendimiento académico en el área inglés.

CAPÍTULO II METODOLOGÍA

2.1. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación

2.1.1. Técnicas de recolección de datos

La técnica que se utilizó fue la encuesta, la cual según Casas et al. (2003) ayuda a organizar la información recabada de una forma ordenada.

2.1.2. Instrumento de recolección de datos

Para la variable gamificación se utilizó un programa de gamificación compuesto por 10 sesiones divididas en 3 misiones, considerando los juegos de Cerebriti y el Quizizz, cada vez que el estudiante complete una actividad recibirá una insignia y al completar exitosamente las 3 misiones, recibirá un trofeo.

Para la variable dominio de la dinámica del plan contable se utilizó el cuestionario que está compuesto por 30 preguntas con 4 alternativas de solución que abordan los sub-indicadores de la variable dependiente. (Anexo 2), cabe señalar que este instrumento está basado en un cuestionario de la Institución y fue adaptado por mi persona.

Ficha del instrumento

Nombre: Cuestionario sobre dominio del Plan Contable

Autor: Katuska Yolanda, Concha Bedoya

Administración: Individual

Tiempo de aplicación: 45 min

Aplicación: Estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un Instituto de Educación Superior sede Arequipa

Indicadores:

- El plan contable general empresarial, elementos y clasificación.
Configuración inicial
- Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo Programar actividades físicas
- Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos
Actividades del taller.
- Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden

Cada respuesta correcta se puntuó con 4 puntos y los resultados se analizaron de acuerdo a la siguiente escala, basada en la rúbrica del curso dada por la Institución

Pre-inicio	0-24
Inicio	24-48
Proceso	48-72
Logrado	72-96
Sobresaliente	96-120

2.2. Operacionalización de variables

Cuadro 1

Operacionalización de las variables

Tipo	Variable	Indicadores	Sub-indicadores	Instrumento	Rango
Independiente	Gamificación	Dinámica	Reglas de juego	Programa de gamificación	
			Competencia		
		Mecánica	Colaboración		
			Puntos obtenidos		
Estética	Misiones cumplidas				
	Insignias obtenidas				
Dependiente	Dominio de la dinámica del plan contable	El plan contable general empresarial, elementos y clasificación.	Comunidad	Pres test y post test	Preinicio 0-24 Inicio 24-48 Proceso 48-72 Logrado 72-96 Sobresaliente 96-120
			Entorno		
		Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo	Plan contable general empresarial		
			Los elementos		
		Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos	Cuentas, Las clases, divisionarias, sub-divisionarias		
			Activo corriente y no corriente		
		Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden	Pasivo corriente y no corriente		
			Estados financieros e inventarios y balances		
	Patrimonio				
	Gastos				
	Ingresos				
	Saldos intermediarios de gestión				
	Analíticas de explotación				
	Cuentas de orden				

2.3. Campo de verificación

- **Ubicación Espacial:** La presente investigación se llevó a cabo en Perú, región Arequipa, departamento Arequipa, Distrito Arequipa, en un instituto de Educación superior con sede en Arequipa.
- **Ubicación Temporal:** El estudio se desarrolló durante los años 2023 y 2024
- **Unidades de Estudio:** La población de estudio estuvo conformada por 23 estudiantes del segundo ciclo del programa de Contabilidad de un Instituto de Educación Superior con sede en Arequipa.

Cuadro 2

Población

	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	17	74%
Masculino	5	22%
Total	23	100%

El tipo de muestra fue censal, ya que se consideró a la totalidad de la población para el estudio (Hernández & Mendoza, 2018).

2.4. Tipo de investigación

La investigación fue de tipo básica, ya que el fin era ampliar los conocimientos sobre las variables de estudio (Bernal, 2010).

2.5. Enfoque de investigación

La investigación se consideró cuantitativa porque se utilizó un cuestionario estructurado para recopilar datos numéricos (Bernal, 2010), sobre el impacto de la aplicación del programa de gamificación en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes de contabilidad.

2.6. Diseño de investigación

La investigación siguió un diseño experimental y longitudinal. Fue experimental porque se quería ver el efecto que causaba el programa de gamificación en el dominio de la dinámica del plan contable a un grupo de estudio (Hernández et al., 2010). Y longitudinal; ya que se realizó un trabajo de campo, donde se recopiló datos en dos

momentos (Hernández & Mendoza, 2018), al inicio antes de la aplicación del programa gamificación y posterior a la aplicación del programa de gamificación, el cual consta de 10 sesiones

2.7. Confiabilidad y validez del instrumento

2.7.1. Confiabilidad del instrumento

El instrumento fue aplicado a un grupo piloto de 12 alumnos. Con la información recopilada se aplicó el coeficiente de confiabilidad de Kuder Richardson y se obtuvo un puntaje de 0.7088 el cual considera que el instrumento tiene una confiabilidad alta. (Ruiz, C. 2007).

2.7.2. Validación del instrumento

La validación del cuestionario fue por medio de juicio de expertos, donde tres expertos validaron entre bueno y muy bueno la claridad, objetividad, consistencia, coherencia, pertinencia y suficiencia (ver anexo 3).

2.8. Proceso de recolección y análisis de datos

2.8.1. Protocolo de recolección de datos

En el proceso de recolección de datos se realizaron las actividades siguientes:

- Solicitar las autorizaciones correspondientes, para aplicación del programa de gamificación.
- Se estructuró un programa de 10 sesiones de 15 minutos que se aplicaron entre los meses de setiembre y octubre.
- El proceso de aplicación del cuestionario se realizó a través de medios físicos en dos momentos, antes del inicio del programa de gamificación y posterior a la aplicación del programa.

2.8.2. Técnica de análisis de datos

En relación al procesamiento de los datos recabados se utilizó el programa estadístico SPSS, en donde se codificó, y primero se determinó la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach y posteriormente se desarrolló el análisis estadístico descriptivo con el fin de mostrar los resultados de las variables. Seguidamente, se realizó la prueba de normalidad, y después se pasó al análisis estadístico inferencial con el propósito de

comprobar la hipótesis planteada mediante la utilización de la prueba estadística de correlación.



CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Primero se presenta los resultados descriptivos de la variable dominio del plan contable y sus dimensiones en el pre test y los resultados obtenidos después de la aplicación de la gamificación (pos test); después según género también se realiza un análisis. Y para finalizar se realizó la prueba de normalidad y de acuerdo a ello, el contraste de hipótesis.

3.1. Resultados

3.1.1. Resultados descriptivos

El dominio del plan contable en pre test y post test

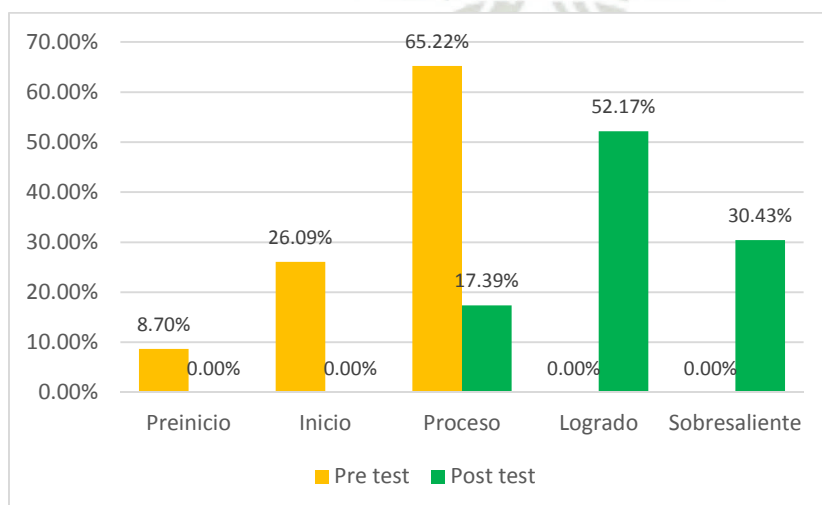
Tabla 1

El dominio del plan contable en pre test y post test

Indicador	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Preinicio	2	8.70%	0	0.00%
Inicio	6	26.09%	0	0.00%
Proceso	15	65.22%	4	17.39%
Logrado	0	0.00%	12	52.17%
Sobresaliente	0	0.00%	7	30.43%
Total	23	100.00%	23	100.00%

Figura 1

El dominio del plan contable en pre test y post test



En la tabla 1 y figura 1 en cuanto a la variable el dominio del plan contable, se notó en el pre test que el porcentaje más alto que era el 65.22% se encontraban en proceso y en el caso del post test se notó un avance, siendo de esta manera que el porcentaje más alto era 52.17% en logrado, seguido de 30.43% en sobresaliente.

Dimensiones del dominio del plan contable en pre test y post test

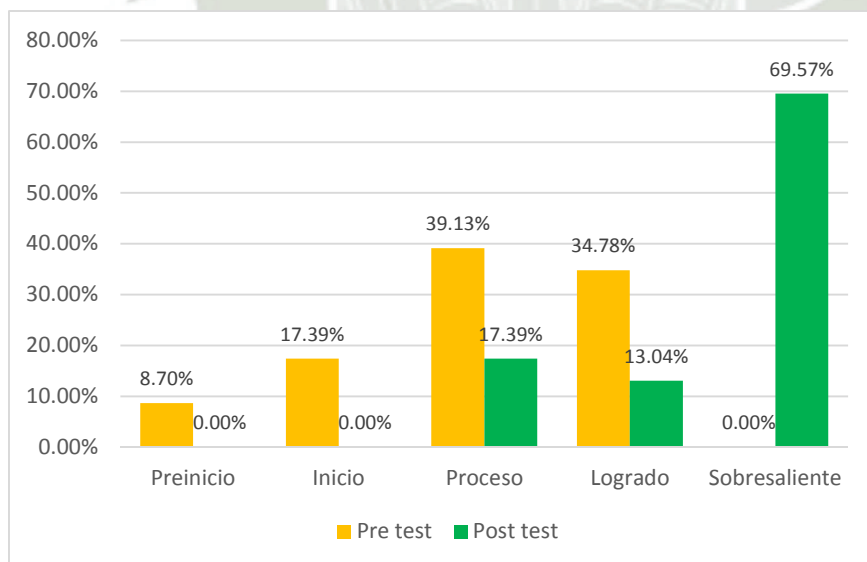
Tabla 2

El plan contable general empresarial, elementos y clasificación en el pre test y post test

Indicador	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Preinicio	2	8.70%	0	0.00%
Inicio	4	17.39%	0	0.00%
Proceso	9	39.13%	4	17.39%
Logrado	8	34.78%	3	13.04%
Sobresaliente	0	0.00%	16	69.57%
Total	23	100.00%	23	100.00%

Figura 2

El plan contable general empresarial, elementos y clasificación en el pre test y post test



En la tabla 2 y figura 2 en cuanto a la dimensión el plan contable general empresarial, elementos y clasificación, se notó en el pre test que el porcentaje más alto era el 39.13% cuyos estudiantes se encontraban en proceso y en el caso del post test se notó un avance, siendo de esta manera que el porcentaje más alto era 69.57% en sobresaliente.

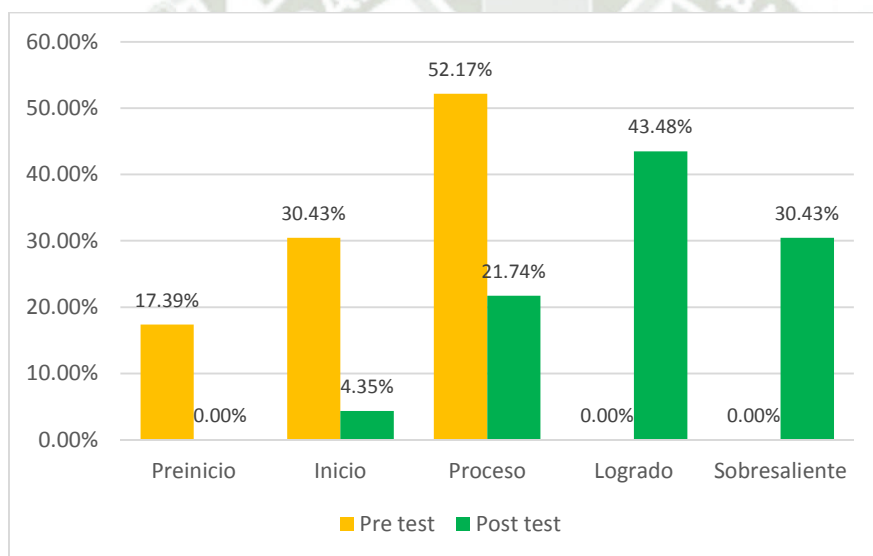
Tabla 3

Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo en el pre test y post test

Indicador	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	4	17.39%	0	0.00%
Inicio	7	30.43%	1	4.35%
Proceso	12	52.17%	5	21.74%
Logrado	0	0.00%	10	43.48%
Sobresaliente	0	0.00%	7	30.43%
Total	23	100.00%	23	100.00%

Figura 3

Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo en el pre test y post test



En la tabla 3 y figura 3 en cuanto a la dimensión registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo, se notó en el pre test que el porcentaje más alto era 52.17% los cuales se encontraban en proceso y en el caso del post test se ve un progreso, siendo de esta manera que el porcentaje más alto era 43.48% en logrado, seguido de 30.43% en sobresaliente.

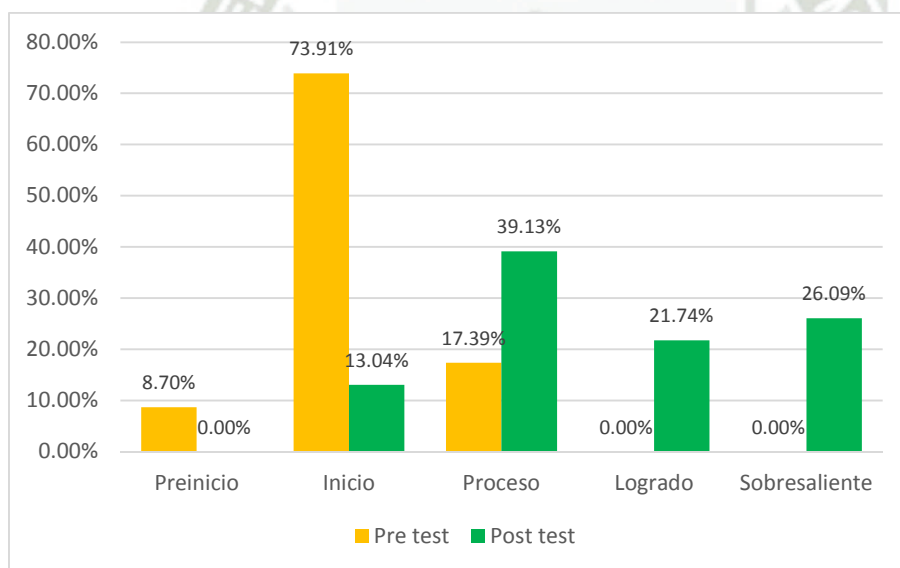
Tabla 4

Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos en el pre test y post test

Indicador	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	2	8.70%	0	0.00%
Inicio	17	73.91%	3	13.04%
Proceso	4	17.39%	9	39.13%
Logrado	0	0.00%	5	21.74%
Sobresaliente	0	0.00%	6	26.09%
Total	23	100.00%	23	100.00%

Figura 4

Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos en el pre test y post test



En la tabla 4 y figura 4 en cuanto a la dimensión registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos, se notó en el pre test que el porcentaje más alto era el 73.91% cuyos estudiantes se encontraban en inicio, sin embargo luego de aplicar la gamificación, en el post test se notó un avance, siendo de esta manera que el porcentaje más alto era 39.13% en proceso, seguido de 26.09% en Sobresaliente.

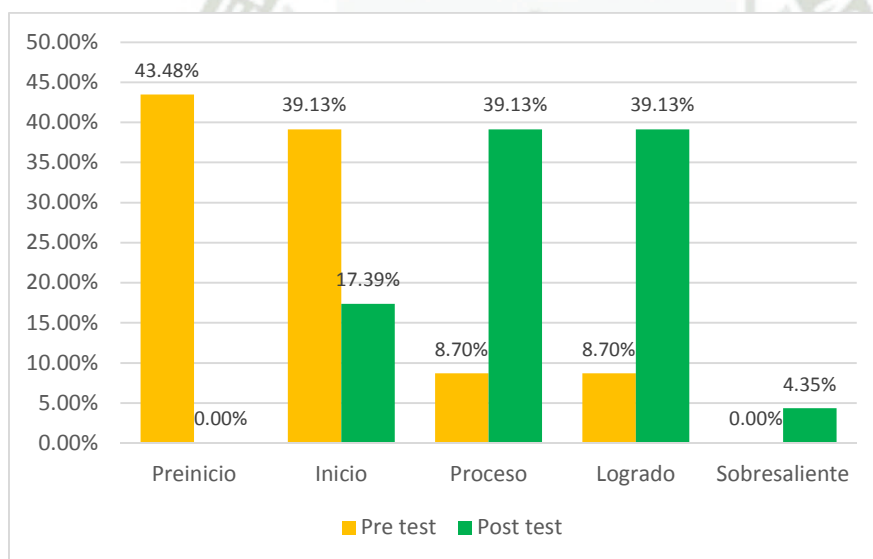
Tabla 5

Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden en el pre test y post test

Indicador	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Pre inicio	10	43.48%	0	0.00%
Inicio	9	39.13%	4	17.39%
Proceso	2	8.70%	9	39.13%
Logrado	2	8.70%	9	39.13%
Sobresaliente	0	0.00%	1	4.35%
Total	23	100.00%	23	100.00%

Figura 5

Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden en el pre test y post test



En la tabla 5 y figura 5 en cuanto a la dimensión registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden, se notó en el pre test que el porcentaje más alto que era el 43.48% se encontraban en pre inicio y en el caso del post test se notó un progreso, siendo de esta manera que el porcentaje más alto que era 39.13% estaban ubicados tanto en logrado como en proceso.

3.1.2. Resultados inferenciales

Tablas cruzadas

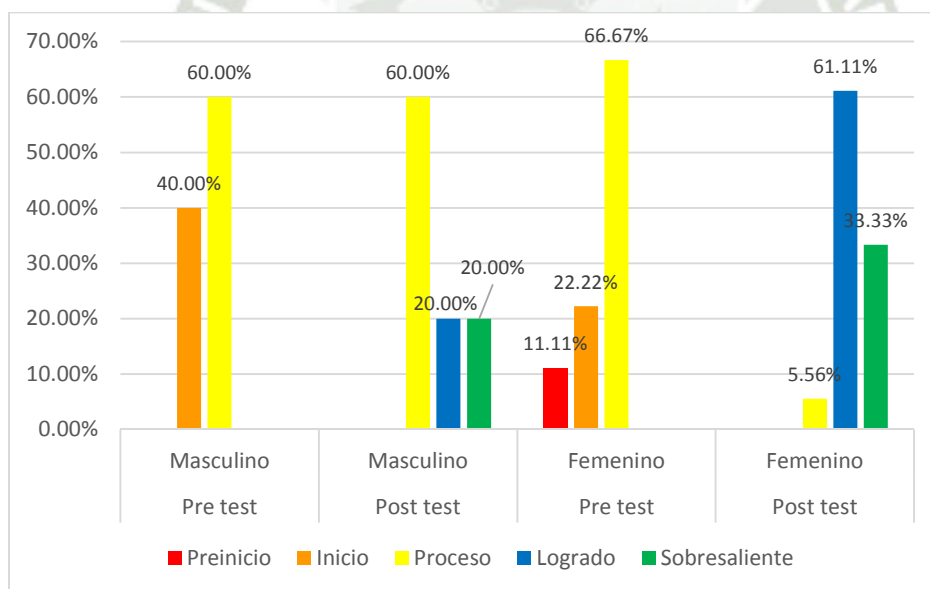
Tabla 6

El dominio del plan contable en el pre test y post test según género

Indicador	Pre test				Post test			
	Masculino		Femenino		Masculino		Femenino	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pre inicio	0	0.00%	2	11.11%	0	0.00%	0	0.00%
Inicio	2	40.00%	4	22.22%	0	0.00%	0	0.00%
Proceso	3	60.00%	12	66.67%	3	60.00%	1	5.56%
Logrado	0	0.00%	0	0.00%	1	20.00%	11	61.11%
Sobresaliente	0	0.00%	0	0.00%	1	20.00%	6	33.33%
Total	5	100.00%	18	100.00%	5	100.00%	18	100.00%

Figura 6

El dominio del plan contable en el pre test y post test según género



En la tabla 6 y figura 6 en cuanto a la variable el dominio del plan contable según género, en caso del género masculino, se observa en el pre test que hay existencia de dos niveles proceso e inicio, sin embargo, en el post test se nota un progreso, donde si bien es cierto el porcentaje alto del 60% es en proceso, existen también porcentajes en nivel logrado y sobresaliente, correspondiendo en ambos casos 20%. En cuanto al género femenino en el pre test se notan los niveles inferiores, y en el post test resalta bastante el nivel logrado con 61.11%.

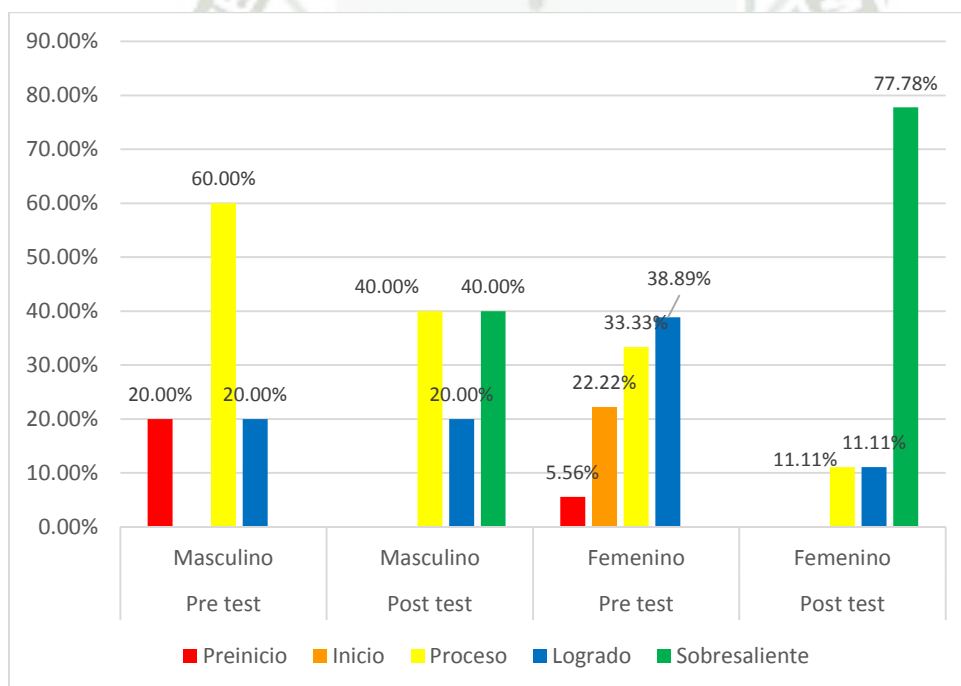
Tabla 7

El plan contable general empresarial, elementos y clasificación en el pre test y post test según género

Indicador	Pre test				Post test			
	Masculino		Femenino		Masculino		Femenino	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pre inicio	1	20.00%	1	5.56%	0	0.00%	0	0.00%
Inicio	0	0.00%	4	22.22%	0	0.00%	0	0.00%
Proceso	3	60.00%	6	33.33%	2	40.00%	2	11.11%
Logrado	1	20.00%	7	38.89%	1	20.00%	2	11.11%
Sobresaliente	0	0.00%	0	0.00%	2	40.00%	14	77.78%
Total	5	100.00%	18	100.00%	5	100.00%	18	100.00%

Figura 7

El plan contable general empresarial, elementos y clasificación en el pre test y post test según género



En la tabla 7 y figura 7 en cuanto a la dimensión el plan contable general empresarial, elementos y clasificación según género, en caso del género masculino, se observa en el pre test que resalta el nivel proceso con 60%, sin embargo, en el post test se nota un progreso, ya que ahora hay estudiantes de este género en sobresaliente con 40%. En cuanto al género femenino en el pre test se notan los niveles desde preinicio hasta logrado, y en el post test resalta bastante el nivel sobresaliente con 77.78%

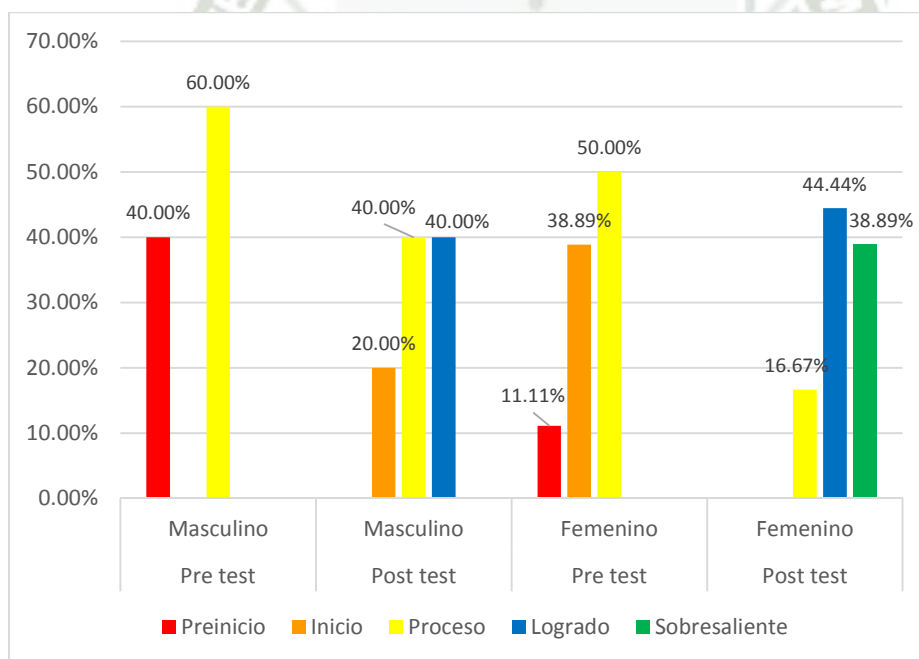
Tabla 8

Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo en el pre test y post test según género

Indicador	Pre test				Post test			
	Masculino		Femenino		Masculino		Femenino	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pre inicio	2	40.00%	2	11.11%	0	0.00%	0	0.00%
Inicio	0	0.00%	7	38.89%	1	20.00%	0	0.00%
Proceso	3	60.00%	9	50.00%	2	40.00%	3	16.67%
Logrado	0	0.00%	0	0.00%	2	40.00%	8	44.44%
Sobresaliente	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	7	38.89%
Total	5	100.00%	18	100.00%	5	100.00%	18	100.00%

Figura 8

Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo en el pre test y post test según género



En la tabla 8 y figura 8 en cuanto a la dimensión registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo según género, en caso del género masculino, se observa en el pre test que hay existencia de dos niveles proceso y pre inicio, sin embargo, en el post test se nota un progreso, donde si bien es cierto el porcentaje alto del 40% corresponde al nivel de proceso y logrado. En cuanto al género femenino en el pre test se notan los niveles inferiores, y en el post test resalta bastante el nivel logrado con 44.44% y el nivel sobresaliente con 38.89%.

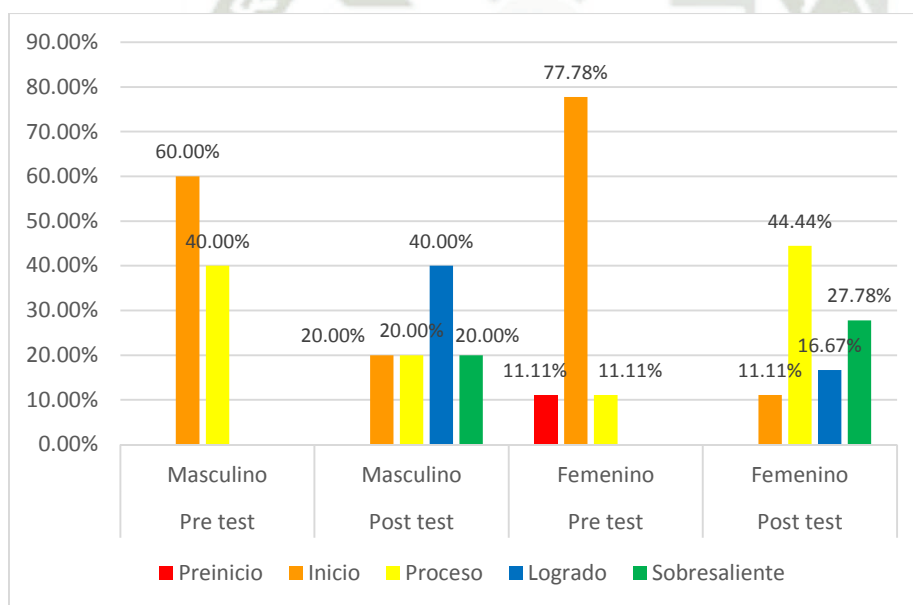
Tabla 9

Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos en el pre test y post test según género

Indicador	Pre test				Post test			
	Masculino		Femenino		Masculino		Femenino	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pre inicio	0	0.00%	2	11.11%	0	0.00%	0	0.00%
Inicio	3	60.00%	14	77.78%	1	20.00%	2	11.11%
Proceso	2	40.00%	2	11.11%	1	20.00%	8	44.44%
Logrado	0	0.00%	0	0.00%	2	40.00%	3	16.67%
Sobresaliente	0	0.00%	0	0.00%	1	20.00%	5	27.78%
Total	5	100.00%	18	100.00%	5	100.00%	18	100.00%

Figura 9

Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos en el pre test y post test según género en pre test y post test



En la tabla 9 y figura 9 en cuanto a la dimensión registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos según género, en caso del género masculino, se observa en el pre test que hay existencia de dos niveles proceso e inicio, sin embargo, en el post test se nota un progreso, donde resalta el 40% que se encuentran en nivel logrado. En cuanto al género femenino en el pre test resalta el 77.78% se estudiantes que se encuentran en nivel de inicio, y en el post test resalta bastante el nivel en proceso con 44.44%.

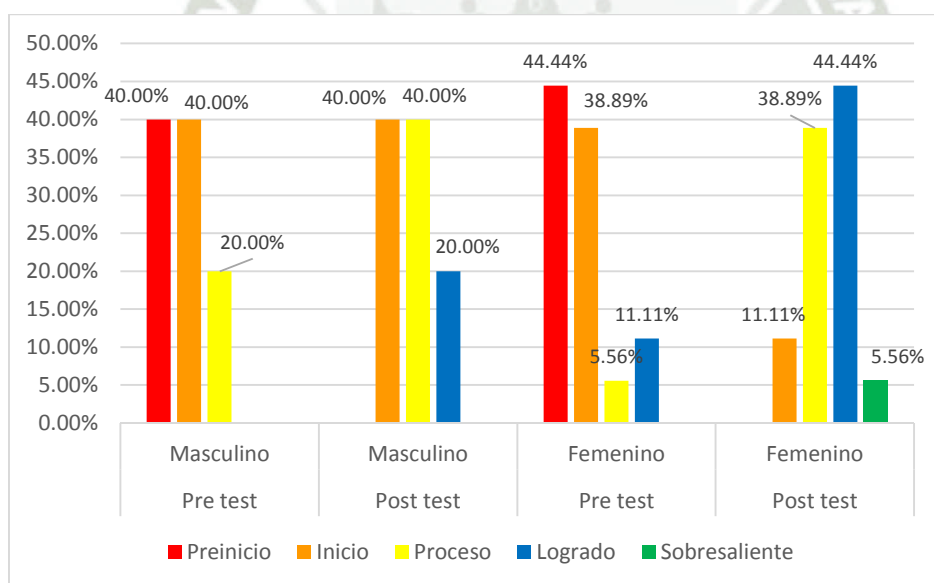
Tabla 10

Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden en el pre test y post test según género

Indicador	Pre test				Post test			
	Masculino		Femenino		Masculino		Femenino	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pre inicio	2	40.00%	8	44.44%	0	0.00%	0	0.00%
Inicio	2	40.00%	7	38.89%	2	40.00%	2	11.11%
Proceso	1	20.00%	1	5.56%	2	40.00%	7	38.89%
Logrado	0	0.00%	2	11.11%	1	20.00%	8	44.44%
Sobresaliente	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	1	5.56%
Total	5	100.00%	18	100.00%	5	100.00%	18	100.00%

Figura 10

Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden en el pre test y post test según género



En la tabla 10 y figura 10 en cuanto a la dimensión registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos según género, en caso del género masculino, se observa en el pre test que hay existencia de los niveles inferiores desde pre inicio hasta en proceso, sin embargo, en el post test se nota un progreso, donde si bien es cierto el porcentaje alto del 40% corresponda tanto a inicio y en proceso, el 20% restante se encuentran en logrado. En cuanto al género femenino en el pre test se notan los niveles inferiores con porcentajes altos, y en el post test resalta bastante el nivel logrado con 44.44%, seguido de 38.89% en proceso

3.1.3. Prueba de normalidad

Para realizar el análisis inferencial se consideró que, por cada análisis comparativo se determinó la normalidad de los datos mediante la prueba de Shapiro Wilk ya que, los datos son inferiores a 30 siendo la regla de decisión cuando el sig es menor a 0.05 se establece la no normalidad de los datos y cuando el sig es mayor o igual a 0.05 se determina la normalidad de los datos.

También es importante saber que, acorde al resultado de la prueba de normalidad se procede a seleccionar las pruebas de comparación, en el caso que presenten una distribución normal se utiliza la prueba paramétrica t pareada. Por el contrario, cuando los datos no presentan distribución normal se utiliza la prueba no paramétrica Z de Wilcoxon. Además, en ambas pruebas la regla de decisión es la misma donde cuando el sig es menor o igual a 0.05 el efecto de la intervención es significativa y es fundamental para aceptar la hipótesis planteada. Por otro lado, cuando el sig es mayor a 0,05 significa que la intervención no ha sido significativa y se rechaza la hipótesis planteada.

Tabla 11

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Dominio de la dinámica del plan contable	0.968	23	0.631

De la tabla 11, se infiere que la variable Dominio de la dinámica del plan contable presenta una distribución normal (sig >0,05), utilizando en este caso la prueba paramétrica T pareada.

3.1.4. Contraste de hipótesis

Hipótesis General

H0: La aplicación de gamificación no tiene un impacto positivo en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa durante el año 2023.

Ha: La aplicación de gamificación tiene un impacto positivo en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa durante el año 2023.

Nivel de significación sig = 0,05

Tabla 12

Contraste de hipótesis

	Media	N	Sig
Dominio de la dinámica del plan contable	Antes	47.13	0.001
	Después	85.57	

En la tabla 12 se aprecia que, antes de la aplicación de la gamificación el valor promedio de la variable era 47.13, y después de la capacitación fue 85.57. lo que significó un aumento que indica la mejora de los estudiantes en este aspecto. Además, esta variación fue significativa ($0.001 < 0.05$), por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación afirmándose que, la aplicación de gamificación tiene un impacto positivo en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa durante el año 2023

3.2. Discusión

El objetivo de esta investigación fue determinar el impacto de la aplicación de gamificación en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa, cuya hipótesis fue si existe la probabilidad que la aplicación de gamificación tenga un impacto positivo en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de dicha Institución superior, y en contraste con los resultados, el cual hizo notar que si causa un impacto positivo la aplicación de la gamificación en el dominio de la dinámica del plan contable coincidiendo de esta manera con Toledo-Rodríguez et al. (2023) quienes determinaron que la gamificación favorece significativamente las actitudes de aprendizaje en alumnos de contabilidad, así también Villacorta (2022) señaló que la gamificación aplicada a la contabilidad potencia el sistema educativo actual y el desarrollo de competencias contables.

Para Santillana (2020) la aplicación de gamificación en los diferentes cursos de programación mejoran el rendimiento de la mayoría de estudiantes de un instituto superior, manteniéndolos motivados. Así también se coincide con Sucapuca (2022) quien en su estudio también aplicó un pre-test y post-test comprobando de esta manera que la aplicación de la gamificación mejora el rendimiento académico de estudiantes universitarios; ya que alcanzó porcentaje positivos en el post test.

Desde una perspectiva general de la gamificación con la educación superior, por ejemplo para Anicama (2020) la aplicación de la gamificación optimiza el rendimiento académico de los estudiantes de una casa universitaria, obteniendo calificaciones buenas, para Godoy (2020) la estrategia de gamificación influye significativamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de estudiantes de educación superior; por otro lado Raffo (2021) demostró que la gamificación favorece el logro de competencias en planificación estratégica, contribuyendo el proceso formativo en el Perú, en el nivel de post-grado; también Ticona (2023) concluyó que la aplicación del programa sobre gamificación mejora significativamente el aprendizaje de términos complejos en estudiantes universitarios y Nuñez (2019) quien concluyó que la estrategia de gamificación tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades blandas y conocimientos de los estudiantes de un instituto superior.

De acuerdo con Corchuelo-Rodríguez (2018) en sus resultados encontraron que la gamificación si es útil, si la aceptación de la misma es masiva, lo cual permitiría avanzar de la mano con los estudiantes de educación superior.



CONCLUSIONES

PRIMERA: La aplicación de gamificación causa un impacto positivo en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa durante el año 2023; siendo importante aplicar la gamificación para adquirir un dominio bueno del plan contable en estudiantes de educación superior.

SEGUNDA: El nivel de dominio inicial de la dinámica del plan contable en los estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad antes de la aplicación de gamificación en el año 2023, se notó que se ubicaban en los niveles inferiores ya sea en el pre inicio, inicio y proceso. Es relevante innovar respecto a los métodos de enseñanza como la utilización de la gamificación.

TERCERA: El nivel de dominio alcanzado por los estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad después de la aplicación de gamificación en el año 2023, fue significativo, ya que los niveles denotaron progreso, estando desde el nivel de proceso, logrado y sobresaliente. Teniendo herramientas actuales, que llaman la atención de los estudiantes, es interesante desarrollarlas para el aprendizaje óptimo.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda que la gamificación sea considerado una estrategia de aprendizaje en los estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa, ya que causa un impacto positivo en el dominio de la dinámica del plan contable.

SEGUNDA: Se recomienda implementar la gamificación como estrategia de aprendizaje al inicio del ciclo académico para los estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad. Esta estrategia contribuye significativamente a mejorar la comprensión de la dinámica del plan contable, favoreciendo así un desempeño académico óptimo y una mayor motivación en el proceso de aprendizaje.

TERCERA: Se recomienda mantener la implementación de la gamificación a lo largo de todo el ciclo académico para los estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad, ya que a través de su aplicación se fomenta la motivación, el aprendizaje continuo y el progreso, permitiendo alcanzar niveles significativos en el dominio de la dinámica del plan contable.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abanto, M. (2014). *Reconocimiento de ingresos y gastos en las ventas y prestaciones de servicios*. Gaceta Jurídica. www.contadoresyempresas.com.pe

Alcarria, J. (2012). Introducción a la contabilidad. In *Introducción a la contabilidad*. Universitat Jaume I. <https://doi.org/10.6035/sapientia66>

Alcides, C., & Bautista, A. (2009). El patrimonio y los ciclos de operaciones financieras. *Criterio Libre*, 7(11), 191–217. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3227607>

Alonso-García, S., Martínez-Domingo, J., Berral-Ortiz, B., & Cruz-Campos, J. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepe. Revista Científica de Educación y Comunicación*, 23, 1–21. <https://doi.org/10.25267/hachetetepe.2021.i23.2205>

Alvarado, R., & Rosado, K. (2023). Uso de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión de problemas de aplicación con números racionales. *Minerva*, 2023(Special), 64–73. <https://doi.org/10.47460/minerva.v2023ispecial.118>

Anicama, J. (2020). *Influencia de la gamificación en el requerimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I* [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres]. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Basuki, A., Pahlevi, A., Churiyah, M., & Gunawan, A. (2022). Innovation in digital personalized learning based on gamifications for learning in SMA during and post COVID-19 pandemic. *Salud Ciencia y Tecnología*, S2. <https://doi.org/10.56294/saludcyt2022240>

Cano, A., Restrepo, C., & Villa, O. (2017). Aportes de Fray Luca Pacioli al desarrollo de la contabilidad: Origen y difusión de la partida doble. *Pág.*, 38. <https://www.revistaespacios.com/a17v38n34/a17v38n34p01.pdf>

Cardenete, A., Fuentes, P., Alfredo, M., & Rodríguez-Morilla, M. (2015). Análisis y explotación mediante modelos económicos multisectoriales de la matriz de contabilidad social de Andalucía para 2008. *Regional and Sectoral Economic Studies*, 15(1). <https://www.usc.es/economet/reviews/eers15111.pdf>

Carrión, E. (2019). El uso del juego y la metodología cooperativa en la Educación Superior: Una alternativa para la enseñanza creativa. *Artseduca*, 23, 71–97. <https://doi.org/10.6035/Artseduca.2019.23.4>

Chamorro-Ortega, C., Bejarano-Criollo, S., & Colcha-Guashpa, E. (2021). Socrtive, aplicación interactiva para evaluar los resultados de aprendizaje en los estudiantes de inglés como Lengua Extranjera. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 7(1), 849–873. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1681>

Consejo Normativo de Contabilidad No 002-2019-EF/30. (2020). *Plan Contable General Empresarial Modificado 2019*. https://modopro.pe/blogs/recursos-contables-gratuitos/descarga-plan-contable-general-empresarial?srsid=AfmBOookZNGSOTNxpcYX2_woOwluQ64l2PMgTlcejE46bk_t6q5QMXN8

Contreras, R., & Eguia, J. (2017). *Gamificación en las aulas universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://bdigital.uvhm.edu.mx/wp-content/uploads/2020/06/gamificacion-aulas-universitarias.pdf>

Corchuelo-Rodriguez, C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basados en juegos. *Enseñanza de Las Ciencias de La Tierra*, 5–19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>

Dávila, S., Dávila, G., & Li Loo, C. (2024). The Jamboard tool in the improvement of university virtual exhibits. *Región Científica*, 3(1). <https://doi.org/10.58763/rc2024256>

De Gracia, E., Pinto, A., & Sáez, A. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Semilla Científica*, 2(2). <https://repositorio.umecit.edu.pa/entities/publication/e6e932ad-8976-4a50-9435-450536c343b2>

Del Moral, M., Fernández, L., & Guzmán-Duque, A. (2016). Proyecto game to learn: Aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico matemática, naturalista y lingüística en educación primaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 49, 173–193. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2016.i49.012>

Deterding, S., O'Hara, K., Sicart, M., Dixon, D., & Nacke, L. (2011). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 2425–2428. <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>

Duff, A. (2004). The role of cognitive learning styles in accounting education: developing learning competencies. *Journal of Accounting Education*, 22, 29–52. <https://www.sciencedirect.com/getaccess/pii/S0748575103000423/purchase>

Escobar, D. (2022). *Universo o dominio del discurso contable de los activos de información*. <https://n2t.net/ark:/13683/ptuD/GQW>

Feudal, O. (2015). *La importancia de las cuentas de orden para la medición del riesgo de las entidades financieras* [Tesis doctoral, Universidad de Buenos Aires]. http://bibliotecadigital.econ.uba.ar/download/tesis/1501-1258_FeudalOE.pdf

Foncubierta, J., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen. https://espanolparainmigrantes.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf

Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la gamificación*. Creative Commons.

Godoy, C. (2020). *Uso de la gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes de educación superior en una universidad privada de Lima, 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46306/Godoy_CCE-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Gonzales, E. (2019). Efecto de las insignias digitales en la actividad virtual de universitarios en modalidad semipresencial. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 13, 29–40. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.1078>

Guastalegnanne, H. (2019). Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras. *Letras*, 79, 104–120.

Jiménez, V., Blázquez-Rodríguez, M., Pichardo, J., Carabantes-Alarcón, D., Mancha-Cáceres, O., Borrás-Gené, O., López-Medina, E., Logares, M., Cornejo-Valle, M., González-Enríquez, I., Isorna Alonso, E., Hernández-Melián, A., & Ramos-Toro, M. (2022). Usando mentimeter en educación superior: Herramienta digital en línea para incentivar y potenciar la adquisición de conocimiento de manera lúdica. *Etic@net. Revista Científica Electrónica de Educación y Comunicación En La Sociedad Del Conocimiento*, 22, 131–154. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v22i1.22262>

Lam, A. (2010). La aplicación del nuevo Plan Contable General Empresarial en el Perú. *Contabilidad y Negocios*, 5(9), 5–8.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281621753002>

Leyre, A., & García, A. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. *Centro Virtual Gallardo*.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Llaque, F., & Irvin, L. (2023). *Contabilidad y Finanzas Básicas*.
<https://iat.sunat.gob.pe/sites/default/files/documentos/2023/09/archivos/contfinanbasic.pdf>

Lozada, C., & Betancur, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97–124.
<https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>

Machaca-Huamantorcco, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. *Educación*, 31(61), 116–128.
<https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>

Marczewski, A. (2015). *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design*. Gamified UK.
https://www.researchgate.net/publication/303920474_User_Types_HEXAD

Martínez, A., & Rosales, P. (2020). *La lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo socio-afectivo de los estudiantes de transición de la Institución Educativa distrital Cristo Rey* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa].
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/8173>

Núñez, D. (2019). *Aplicación de estrategia de gamificación en el desarrollo de habilidades blandas para la empleabilidad en estudiantes de administración del Instituto Latinoamericano siglo XXI, Arequipa 2018* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María]. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3b3c8d9c-111f-4826-9f4f-55a44c1cca29/content>

Omeñaca, J. (2017). *Contabilidad General* (13th ed.). Centro Libros PAPF.
<https://www.marcialpons.es/media/pdf/9788423427574.pdf>

Ordóñez, W. (2020). Quizizz: Una nueva plataforma para evaluar. *Revista Universitaria De Informática RUNIN*, 6(9), 37–41.
<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/5847>

Organización Internacional del Trabajo. (2016). *Registros Contables*. International Labour Office. Enterprises Dept. https://www.ilo.org/sites/default/files/wcmsp5/groups/public/@ed_emp/@emp_ent/@ifp_seed/documents/instructionalmaterial/wcms_553926.pdf

Ortega, R., Pacherras, A., & Díaz, R. (2010). *Dinámica Contable Registro y Casos Prácticos*. <https://isepnsmn.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/02/dinamicacontable.pdf>

Ortiz-Colón, A., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacao e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Pérez-Manzano, A., & Almela-Baeza, J. (2018). Gamificación transmedia para la divulgación científica y el fomento de vocaciones precientíficas en adolescentes. *Comunicar*, 26(55), 93–103. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-09>

Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de La Educación*, 32(1), 73–99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>

Quintana-Cruz, H. (2022). Utilización de videojuegos en la industria y en la educación. *Ingeniería Industrial*, 42, 251–264. <https://doi.org/10.26439/ing.ind2022.n42.5866>

Raffo, G. (2021). *El uso de la gamificación para el logro de competencias en planificación estratégica de estudiantes de posgrado en una universidad peruana, Lima – 2020* [Tesis de maestría, Universidad Privada Norbert Wiener]. <https://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/20.500.13053/4859>

Rincón-Flores, E. (2019). *Gamificación en la educación superior*. <https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/CIIS/article/view/5497>

Sanchez, D., Langer, M., & Kaur, R. (2020). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Computers & Education*, 144. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131519302192>

Santillana, M. (2020). *La gamificación como motivación para el aprendizaje del curso de programación en estudiantes de un instituto de educación superior de la región Arequipa* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/17477>

Sucapuca, M. (2022). *La gamificación en E-Learning en el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la*

educación, Arequipa 2021 [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/d3660042-41a3-42c4-9fde-c07b712ae6fe>

Ticona, F. (2023). *Programa sobre gamificación para mejoramiento del aprendizaje de términos complejos en estudiantes de enfermería de una universidad privada, Lima 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112738/Ticona_SFA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Toledo-Rodríguez, O., Alejo-Machado, O., & Vitloch-Fernández, S. A. (2023). La gamificación como estrategia didáctica en la educación del tecnólogo de contabilidad. *Portal de La Ciencia*, 4(1), 38–50. <https://doi.org/10.51247/pdlc.v4i1.336>

Toro, L., Navarro, O., & Vilorio, N. (2018). Codificación de cuentas. Hacia una metodología flexible y sistemática para las pequeñas y medianas empresas. *Visión Gerencial*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=465554397007>

Vargas, Z., Rodríguez-Hernández, A., & Mendoza-Moreno, M. (2019). Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso-Colombia. *Revista Espacios*, 40(12). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p12.pdf>

Velásquez, N. (2020). *Contabilidad Básica I*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://iestpcontamana.edu.pe/biblioteca/files/original/1d69dbc4b37efb93cf5ff605037c2468.pdf>

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

Zabala-Vargas, S., Ardila-Segovia, D., García-Mora, L., & Benito-Crosetti, B. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación Universitaria*, 13(1), 13–26. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>

Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Revista Ra Ximhai*, 12(6), 315–325. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.

https://books.google.com.pe/books/about/Gamification_by_Design.html?id=Hw9X1miVMMwC&redir_esc=y



ANEXOS



Anexo 1: Matriz de consistencia

Preguntas de investigación	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Pregunta general</p> <p>¿Qué impacto tiene la aplicación de gamificación en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa durante el año 2023??</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar el impacto de la aplicación de gamificación en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa durante el año 2023.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Dado que, el introducir elementos de juego en el proceso de aprendizaje, ayuda a despertar el interés y la motivación de los estudiantes de educación superior. Es probable que la aplicación de gamificación tenga un impacto positivo en el dominio de la dinámica del plan contable en estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa durante el año 2023.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Gamificación</p> <p>Dimensiones</p> <p>Dinámica</p> <p>Mecánica</p> <p>Estética</p>	<p>Tipo</p> <p>Básica</p> <p>Diseño de la investigación</p> <p>Experimental y longitudinal</p> <p>Enfoque</p> <p>Cuantitativo</p>
<p>Preguntas específicas</p> <p>¿Qué nivel de dominio de la dinámica del plan contable tienen los estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad antes de la aplicación de gamificación en el año 2023?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Evaluar el nivel de dominio inicial de la dinámica del plan contable en los estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad antes de la aplicación de gamificación en el año 2023</p>		<p>Variable dependiente</p> <p>Dominio de la dinámica del plan contable</p> <p>Dimensiones</p> <p>El plan contable general empresarial, elementos y clasificación</p> <p>Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo</p> <p>Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos</p> <p>Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden</p>	<p>23 estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un instituto de Educación Superior en la sede Arequipa</p> <p>Muestra</p> <p>Censal</p>
<p>¿Qué nivel de dominio de la dinámica del plan contable alcanzaron los estudiantes del segundo ciclo de</p>	<p>Medir el nivel de dominio alcanzado por los estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad</p>			<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento</p> <p>Programa de gamificación (10 sesiones)</p>

Cuestionario sobre dominio del
Plan Contable

después de la aplicación de
gamificación en el año 2023.

Contabilidad después de la aplicación
de gamificación en el año 2023?



Anexo 2: Instrumentos

Programa de gamificación

PROGRAMA DE GAMIFICACION PARA EL CURSO DE DINAMICA DEL PLAN CONTABLE

1. Datos Generales:

- **Programa regular:** Contabilidad
- **Modulo Formativo:** Soporte operativo de procesos
- **Unidad Didáctica (UD):** Contabilidad Superior
- **Ciclo:** Segundo
- **Autor programa de gamificacion:** Katuska Concha Bedoya

2. Propuesta:

El programa se realizará a través de 10 sesiones repartidas en las 16 semanas de duración de la unidad didáctica.

Las sesiones estarán repartidas de la siguiente manera:

- AA2 – 4 sesiones
- AA3 – 4 sesiones
- AA4 – 2 sesiones

3. Resumen del Programa:

3.1 Actividades por Sesión:

En cada sesión, se presentará una actividad que los estudiantes deberán resolver.

Estas actividades estarán diseñadas para reforzar los conceptos clave de contabilidad cubiertos en el curso.

Se utilizarán herramientas como Cerebriti y Quizizz para facilitar las actividades, creando una experiencia de aprendizaje más dinámica e interactiva.

3.2 Sistema de Puntuación:

Cada actividad tendrá una puntuación asignada.

Las puntuaciones se otorgarán por:

- **Asistencia:** La presencia en cada sesión es fundamental para el compromiso.
- **Compleitud de las actividades:** Terminar con éxito cada una de las actividades.

3.3 Sistema de Insignias (Recompensas):

Por cada actividad completada exitosamente, los estudiantes recibirán una insignia.

Una vez que un estudiante recolecte cuatro insignias, completará una misión.

Completar una misión es un hito clave dentro del programa de gamificación.

Al completar 3 misiones exitosamente ganara el trofeo

3.4 Recompensa Final:

Los estudiantes que completen todo el programa de gamificación, obteniendo todas las insignias y completando misiones, serán recompensados con una nota extra.

Esta nota extra se sumará a su nota de participación activa, ayudando a mejorar su desempeño general en el curso.

4. Objetivo:

Implementar un programa de gamificación en el curso de Contabilidad Superior con el fin de reforzar los conocimientos sobre conceptos contables básicos y dinámica del plan contable.

5 Justificación:

La gamificación es una estrategia educativa que utiliza elementos de juego para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Al aplicar esta metodología en el curso de Contabilidad Superior, se pretende fomentar la participación activa de los alumnos, haciendo que el estudio de los aspectos contables sea más atractivo y divertido, fortaleciendo el compromiso con el plan de estudios y su formación profesional.

6. Sesiones metodológicas:

Las sesiones metodológicas se fundamentan en las guías metodológicas establecidas por la institución. En la integración de la gamificación como componente estratégico, no se efectúan alteraciones en los contenidos ni en las actividades propuestas para las sesiones por la institución. En este contexto, se introduce la utilización de herramientas digitales como Cerebriti, Quizizz, etc las cuales se emplean como medios para posteriormente gamificar las actividades llevadas a cabo.

Se buscó que a través del proceso de gamificación se cuente con los siguientes elementos:

- a) **Motivación:** Generar interés entre los estudiantes para que participen en el juego educativo, explicándoles las recompensas que obtendrán.
- b) **Acción:** Los estudiantes realizan las acciones necesarias para ganar las recompensas.

- c) **Recompensa:** Los estudiantes reciben las recompensas prometidas, evitando crear expectativas falsas.
- d) **Logro:** Alcanzar la meta y obtener la recompensa genera un sentimiento de éxito, facilitando la repetición de la estrategia en futuras ocasiones. (Godoy, 2020)

7. Programación:

Sesión 1: El plan contable general empresarial, elementos y clasificación.

METODOLOGÍA		TIEMPO	MATERIALES
DOCENTE	ESTUDIANTE		
Inicio: 1. Organiza la mecánica de la sesión	1. Escucha atentamente las indicaciones.	5 minutos	
Desarrollo: 1. Proporciona nombre de juegos a desarrollar en Cerebriti	1. Ingresa a Cerebriti 2. Participa del juego propuesto. 3. Toma captura del puntaje obtenido	5 minutos	Cerebriti El PCGE elementos y clasificación (1)
Cierre: 1. Retroalimentación. Otorga puntajes	1. Completada la actividad recibe el puntaje	5 minutos	

Sesión 2: El plan contable general empresarial, elementos y clasificación.

METODOLOGÍA		TIEMPO	MATERIALES
DOCENTE	ESTUDIANTE		
Inicio: 1. Organiza la mecánica de la sesión	1. Escucha atentamente las indicaciones.	5 minutos	
Desarrollo: 1. Proporciona nombre de juegos a desarrollar en Cerebriti	1. Ingresa a Cerebriti 2. Participa del juego propuesto. 3. Toma captura del puntaje obtenido	5 minutos	Cerebriti El PCGE elementos y clasificación (2)
Cierre: 1. Retroalimentación. Otorga puntajes	1. Completada la actividad recibe el puntaje	5 minutos	

Sesión 3: El plan contable general empresarial, elementos y clasificación.

METODOLOGÍA		TIEMPO	MATERIALES
DOCENTE	ESTUDIANTE		
Inicio: 1. Organiza la mecánica de la sesión	1. Escucha atentamente las indicaciones.	5 minutos	
Desarrollo: 1. Proporciona nombre de juegos a desarrollar en Cerebriti	1. Ingresa a Cerebriti 2. Participa del juego propuesto. 3. Toma captura del puntaje obtenido	5 minutos	Cerebriti El PCGE elementos y clasificación (3)
Cierre: 1. Retroalimentación. Otorga puntajes	1. Completada la actividad recibe el puntaje	5 minutos	

Sesión 4: Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo

METODOLOGÍA		TIEMPO	MATERIALES
DOCENTE	ESTUDIANTE		
Inicio: 1. Organiza la mecánica de la sesión	1. Escucha atentamente las indicaciones.	5 minutos	
Desarrollo: 1. Proporciona nombre de juegos a desarrollar en Cerebriti	1. Ingresa a Cerebriti 2. Participa del juego propuesto. 3. Toma captura del puntaje obtenido	5 minutos	Cerebriti El PCGE asiento activo y pasivo (1)
Cierre: 1. Retroalimentación. Otorga puntajes	1. Completada la actividad recibe el puntaje	5 minutos	

Sesión 5: Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo

METODOLOGÍA		TIEMPO	MATERIALES
DOCENTE	ESTUDIANTE		
Inicio: 1. Organiza la mecánica de la sesión	1. Escucha atentamente las indicaciones.	5 minutos	
Desarrollo: 1. Proporciona nombre de juegos a desarrollar en Cerebriti	1. Ingresa a Cerebriti 2. Participa del juego propuesto. 3. Toma captura del puntaje obtenido	5 minutos	Cerebriti El PCGE asiento activo y pasivo (2)
Cierre: 1. Retroalimentación. Otorga puntajes	1. Completada la actividad recibe el puntaje	5 minutos	

Sesión 6: Registro de operaciones con cuentas de activo y pasivo

METODOLOGÍA		TIEMPO	MATERIALES
DOCENTE	ESTUDIANTE		
Inicio: 1. Organiza la mecánica de la sesión	1. Escucha atentamente las indicaciones.	5 minutos	
Desarrollo: 1. Proporciona número de Quizizz	1. Ingresa a Quizizz 2. Participa del juego propuesto. 3. Toma captura del puntaje obtenido	5 minutos	Quizizz
Cierre: 1. Retroalimentación. Otorga puntajes	1. Completada la actividad recibe el puntaje	5 minutos	

Sesión 7 Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos

METODOLOGÍA		TIEMPO	MATERIALES
DOCENTE	ESTUDIANTE		
Inicio: 1. Organiza la mecánica de la sesión	1. Escucha atentamente las indicaciones.	5 minutos	
Desarrollo: 1. Proporciona número de Quizizz	1. Ingresa a Quizizz 2. Participa del juego propuesto. 3. Toma captura del puntaje obtenido	5 minutos	Quizizz
Cierre: 1. Retroalimentación. Otorga puntajes	1. Completada la actividad recibe el puntaje	5 minutos	

Sesión 8: Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos

METODOLOGÍA		TIEMPO	MATERIALES
DOCENTE	ESTUDIANTE		
Inicio: 1. Organiza la mecánica de la sesión	1. Escucha atentamente las indicaciones.	5 minutos	
Desarrollo: 1. Proporciona número de Quizizz	1. Ingresa a Quizizz 2. Participa del juego propuesto. 3. Toma captura del puntaje obtenido	5 minutos	Quizizz
Cierre: 1. Retroalimentación. Otorga puntajes	1. Completada la actividad recibe el puntaje	5 minutos	

Sesión 9: Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden

METODOLOGÍA		TIEMPO	MATERIALES
DOCENTE	ESTUDIANTE		
Inicio: 1. Organiza la mecánica de la sesión	1. Escucha atentamente las indicaciones.	5 minutos	
Desarrollo: 1. Proporciona número de Quizizz	1. Ingresa a Quizizz 2. Participa del juego propuesto. 3. Toma captura del puntaje obtenido	5 minutos	Quizizz
Cierre: 1. Retroalimentación. Otorga puntajes	1. Completada la actividad recibe el puntaje	5 minutos	

Sesión 10: Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden

METODOLOGÍA		TIEMPO	MATERIALES
DOCENTE	ESTUDIANTE		
Inicio: 1. Organiza la mecánica de la sesión	1. Escucha atentamente las indicaciones.	5 minutos	
Desarrollo: 1. Proporciona número de Quizizz	1. Ingresa a Quizizz 2. Participa del juego propuesto. 3. Toma captura del puntaje obtenido	5 minutos	Quizizz
Cierre: 1. Retroalimentación. Otorga puntajes	1. Completada la actividad recibe el puntaje	5 minutos	

Cuestionario del dominio del plan contable

CUESTIONARIO PARA MEDIR DOMINIO DE LA DINAMICA DEL PLAN CONTABLE

Estimado(a) estudiante de contabilidad:

En el contexto de la investigación titulada "Impacto de la implementación de un Programa de Gamificación en el dominio de la dinámica del Plan Contable en estudiantes del Segundo Ciclo de Contabilidad de un Instituto de Educación Superior, Sede Arequipa, 2023", te extendemos una cordial invitación para participar en este cuestionario.

El propósito de este cuestionario es recopilar datos tanto al inicio como al término del programa de gamificación, con el fin de analizar el impacto que esta estrategia ha tenido en tu dominio de la dinámica de cuentas. Tus respuestas son de gran importancia, ya que contribuirán a comprender de manera más precisa cómo estas estrategias influyen en tu comprensión del tema.

El cuestionario consta de 30 preguntas relacionadas con el proceso de aprendizaje de la dinámica de cuentas. Es importante destacar que tus respuestas no tendrán ningún efecto en tus promedios y serán utilizadas exclusivamente con fines de investigación. La duración estimada para completar el cuestionario es de aproximadamente 45 minutos.

Agradecemos de antemano tu valiosa colaboración en este estudio. Tus respuestas desempeñarán un papel fundamental en la investigación y contribuirán a la mejora de las estrategias educativas en el futuro.

Apreciamos mucho tu tiempo y participación en este proceso.

¡Muchas gracias!

Datos generales

Edad _____ Sexo F () M ()

Programa _____

Ciclo Académico _____

A continuación, te presentamos 30 preguntas que abordan distintos temas relacionados a la Dinámica del Plan contable, cada pregunta contiene cuatro alternativas donde solo una es correcta. Marca la alternativa correcta

1. ¿Por qué es importante el uso del plan de cuentas en una empresa?
 - a. Permite registrar operaciones financieras supuestas
 - b. Permite registrar transacciones de los socios, directores, trabajadores y proveedores.
 - c. Permite registrar las operaciones financieras de acuerdo con la normativa contable
 - d. Permite registrar operaciones para poder pagar nuestros impuestos a SUNAT.

2. El plan contable que se utiliza actualmente es:
 - a. Plan Contable general empresarial 1979
 - b. Plan Contable General Revisado 2001
 - c. Plan Contable General Revisado 2019
 - d. Plan Contable General Empresarial 2019 (modificado)

3. Si la empresa ha adquirido un préstamo bancario, la deuda se verá reflejada en las:
 - a. Cuentas de Activo
 - b. Cuentas de Pasivo
 - c. Cuentas de Patrimonio
 - d. Cuentas de Gasto

4. ¿A qué tipo de cuentas pertenece el elemento 6?
 - a. Cuentas de Activo
 - b. Cuentas Analíticas de explotación
 - c. Cuentas de Ingreso
 - d. Cuentas de Gasto

5. ¿Cuál de las siguientes alternativas corresponde a un rubro?
 - a. 10 Efectivo y equivalente de efectivo
 - b. 101 Caja
 - c. 1211 No emitidas
 - d. 40171 Renta de tercera categoría

6. ¿Cuál de las siguientes alternativas corresponde a una sub - cuenta?
 - a. 11 Inversiones Financieras
 - b. 102 Fondos Fijos
 - c. 2011 Mercaderías manufacturada
 - d. 33111 Costo

7. ¿Cuál de las siguientes alternativas corresponde a una sub -divisionaria?
 - a. 33 Propiedad, Planta y equipo
 - b. 121 Facturas Boletas y otros comprobantes por cobrar
 - c. 5011 Acciones.
 - d. 68891 Activos biológicos de origen animal.

8. ¿Qué es un activo?
 - a. La utilidad del ejercicio que genera la empresa
 - b. Aquellos bienes que posee la empresa y se encuentran disponibles para la venta.
 - c. La obligación que tiene la empresa con los socios
 - d. Es un recurso controlado que genera beneficios económicos.

9. ¿Qué cuentas se utilizan para contabilizar la compra de una computadora adquirida para uso de la empresa?
 - a. Cargo a la 32,40 con abono a la 46
 - b. Cargo a la 33,40 con abono a la 46
 - c. Cargo a la 31,40 con abono a la 42
 - d. Cargo a la 34 con abono a la 40,42

10. ¿En qué parte del Estado de Situación Financiera se ubican los bienes que se encuentran disponibles para la venta?
 - a. Activo Corriente
 - b. Activo no corriente
 - c. Pasivo corriente
 - d. Patrimonio

11. ¿Qué cuenta de activo fijo se utiliza para contabilizar la compra de una maquinaria mediante “Leasing”?
 - a. 30 Inversiones Mobiliarias
 - b. 31 Inversiones Inmobiliarias
 - c. 32 Activos Adquiridos en arrendamiento financiero
 - d. 33 Propiedad Planta y Equipo

12. ¿Qué es un pasivo?
 - a. Las ventas realizadas en un periodo económico
 - b. Incrementos en los activos
 - c. La obligación presente de transferir recursos económicos, surgida de eventos pasados.
 - d. Es un recurso que puede producir beneficios económicos

13. ¿Cómo se contabiliza el pago de remuneración a un colaborador de la empresa?
 - a. Cargo a la 14 con abono a la 10
 - b. Cargo a la 10 con abono a la 14
 - c. Cargo a la 41 con abono a la 10
 - d. Cargo a la 10 con abono a la 40

14. ¿En qué parte del Estado de Situación Financiera se ubica la cuenta 41 Remuneraciones y remuneraciones por pagar (menos de 12 meses)?
 - a. Activo Corriente
 - b. Activo no corriente
 - c. Pasivo corriente
 - d. Pasivo no corriente

15. ¿Qué elementos del Plan Contable forman parte del Estado de Resultados?
 - a. Elemento 4, 5
 - b. Elemento 6, 7
 - c. Elemento 5
 - d. Elemento 9

16. ¿Qué elementos del Plan Contable forman parte del Estado de Situación Financiera?
 - a. Elemento 1,2 3
 - b. Elemento 4 y 5
 - c. Elemento 1,2,3,4 y 5
 - d. Elemento 6 y 7

17. ¿Qué cuentas conforman el libro de inventario y balance?
- Activo y Pasivo
 - Ingresos y gastos
 - Activo pasivo y patrimonio
 - Activo y patrimonio
18. ¿Cómo se contabiliza el asiento de apertura de un negocio que inicio con S/10,000.00 de capital en efectivo?
- Cargo a la 10 con abono a la 56
 - Cargo a la 10 con abono a la 58
 - Cargo a la 10 con abono a la 50
 - Cargo a la 14 con abono a la 56
19. La cuenta 50 Capital es debitada por:
- Reducciones de Capital.
 - Compra de mercadería
 - Incrementos de pasivos
 - Incrementos de capital
20. ¿Cómo se contabiliza la provisión de un recibo de servicio público (agua)?
- Cargo a la 63 con abono a la 40 destino cargo a la 20 con abono a la 61
 - Cargo a la 94 con abono a la 79 sin destino
 - Cargo a la 63 y 40 con abono a la 43 destino cargo a la 94 con abono a la 79
 - Cargo a la 63 y 40 con abono a la 42 destino cargo a la 94 con abono a la 79
21. ¿Cómo se contabiliza la provisión de la planilla administrativa?
- Cargo a la 64 con abono a la 40 y 41 con destino cargo a la 79 abono a la 94
 - Cargo a la 62 con abono a la 40 y 41 con destino cargo a la 94 abono a la 79
 - Cargo a la 62 y 40 con abono a la 41 con destino cargo a la 94 abono a la 78
 - Cargo a la 62 con abono a la 40 y 41 con destino cargo a la 95 abono a la 79
22. ¿Cómo se contabilizan los honorarios profesionales (asesor legal) que tienen retención de impuesto a la renta?
- Cargo a la 63 con abono a la 40 y 42 con destino cargo a la 94 abono a la 79
 - Cargo a la 63 con abono a la 40 y 41 con destino cargo a la 94 abono a la 78
 - Cargo a la 63 y 40 con abono a la 42 con destino cargo a la 94 abono a la 79
 - Cargo a la 64 y 40 con abono a la 42 con destino cargo a la 94 abono a la 78
23. ¿Cómo se contabiliza la venta de mercadería a una empresa vinculada?
- Cargo a la 13 con abono a la 40 y 77
 - Cargo a la 71 y 40 con abono a la 13
 - Cargo a la 12 con abono a la 40 y 70
 - Cargo a la 13 con abono a la 40 y 70

24. ¿Cómo se contabiliza el reconocimiento de ingreso por el interés obtenido de un Depósito a plazo fijo, el cual fue depositado directamente en cuenta?
- Cargo a la 46 con abono a la 77
 - Cargo a la 10 con abono a la 77
 - Cargo a la 42 con abono a la 77
 - Cargo a la 18 con abono a la 77
25. ¿Qué naturaleza tiene la cuenta 74?
- Deudora
 - Acreedora
 - Activo
 - Pasivo
26. ¿Para qué se utilizan las cuentas de saldos intermediarios de gestión?
- Para cerrar las cuentas de resultados
 - Para cerrar las cuentas de ingresos
 - Para cerrar cuentas de pasivo
 - Para cerrar cuentas de costos
27. El saldo deudor o acreedor de la cuenta 89 Determinación del resultado del ejercicio, debe trasladarse a la cuenta:
- 52 Capital adicional
 - 58 Reservas
 - 59 Resultados Acumulados
 - 88 Impuesto a la renta
28. ¿Cómo se estructuran las cuentas de la clase 9?
- Se utiliza las cuentas establecidas en el PCGE
 - Se pueden modificar todas las cuentas a excepción de la 94 Gastos de Administración
 - Se diseñan a partir de las necesidades de cada empresa
 - Se pueden modificar todas las cuentas a excepción de los 92 Costos de producción
29. La contrapartida de una cuenta del elemento 9 siempre será:
- La cuenta 79
 - Las cuentas 79 y 78 dependiendo del caso
 - La cuenta 78
 - La cuenta 77
30. ¿Cuál de las siguientes operaciones contabilizarías utilizando cuentas de orden?:
- Compra de mercadería
 - Contratos de Arrendamiento Financiero
 - Cancelación de préstamos bancarios
 - Entrega de mercadería en consignación

Anexo 3: Validaciones

Mg. Luis Roberto Gamero Juárez

Formato para validación de instrumento por jueces expertos


Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento Cuestionario sobre dominio del Plan Contable. Que hace parte de la investigación: "IMPACTO DE LA GAMIFICACION EN EL DOMINIO DE LA DINÁMICA DEL PLAN CONTABLE EN ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE UN INSTITUTO DE EDUCACION SUPERIOR DE LA CIUDAD DE AREQUIPA"

La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de éstos sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa de la enseñanza de Contabilidad. Agradecemos su valiosa colaboración.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

CATEGORIA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo Nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

ASPECTOS ESPECÍFICOS						
Dimensión	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
El plan contable general empresarial, elementos y clasificación.	<ul style="list-style-type: none"> Plan contable general empresarial. Los elementos Cuenta, sub-cuenta, divisionarias, subdivisionarias 	3	3	4	4	
Registro de operaciones con cuentas de	<ul style="list-style-type: none"> Activo Corriente y no corriente 	4	4	3	4	

activo y pasivo	<ul style="list-style-type: none"> • Pasivo corriente y no corriente • Estados Financieros e Inventarios y balances 	4	4	3	3	
Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos	<ul style="list-style-type: none"> • Patrimonio • Gastos • Ingresos 	4	4	4	4	
Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden	<ul style="list-style-type: none"> • Saldos Intermediarios de gestión • Cuentas Analíticas de explotación • Cuentas de Orden 	4	4	4	4	
ASPECTOS GENERALES						
Aspecto		Si	No	Observaciones		
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario		✓				
Los ítemes permiten el logro del objetivo de la investigación		✓				
Los ítemes están distribuidos en forma lógica y secuencial		✓				
El número de ítemes es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítemes a añadir		✓				
CONSIDERACIONES FINALES (favor agregar observaciones que no han sido consideradas en este formato)						
VALIDEZ						
Aplicable	X	No Aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones	 Firma	
Instrumento validado por:	Luis R. GAMERO JARAES					
Maestro es:	Contabilidad - Gestión					
Teléfono:	958194003					
Correo electrónico:	lgameroj@uwsa.edu.pe					





PERÚ

Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

Dirección de Registro y Reconocimiento
de Grados y Títulos e Información
Universitaria

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
GAMERO JUAREZ, LUIS ROBERTO DNI 29293153	TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DOCENCIA UNIVERSITARIA CATOLICA Fecha de diploma: 15/04/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATOLICA SAN PABLO <i>PERU</i>
GAMERO JUAREZ, LUIS ROBERTO DNI 29293153	CONTADOR PUBLICO Fecha de diploma: Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTA MARIA <i>PERU</i>
GAMERO JUAREZ, LUIS ROBERTO DNI 29293153	BACHILLER EN CONTABILIDAD Fecha de diploma: Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTA MARIA <i>PERU</i>
GAMERO JUAREZ, LUIS ROBERTO DNI 29293153	MAESTRO EN CIENCIAS CONTABLES Y ADMINISTRATIVAS MENCION EN AUDITORIA Y GESTION Fecha de diploma: 15/10/04 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA <i>PERU</i>
GAMERO JUAREZ, LUIS ROBERTO DNI 29293153	DOCTOR EN CIENCIAS EMPRESARIALES Fecha de diploma: 08/07/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: 03/04/2003 Fecha egreso: 19/05/2016	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA <i>PERU</i>



Mg. Jean Carlo Rodríguez Tapia

Formato para validación de instrumento por jueces expertos


Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento **Cuestionario sobre dominio del Plan Contable**. Que hace parte de la investigación: **“IMPACTO DE LA GAMIFICACION EN EL DOMINIO DE LA DINÁMICA DEL PLAN CONTABLE EN ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE UN INSTITUTO DE EDUCACION SUPERIOR DE LA CIUDAD DE AREQUIPA”**

La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de éstos sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa de la enseñanza de Contabilidad. Agradecemos su valiosa colaboración.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

CATEGORIA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo Nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

ASPECTOS ESPECÍFICOS						
Dimensión	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
El plan contable general empresarial, elementos y clasificación.	<ul style="list-style-type: none"> Plan contable general empresarial. Los elementos Cuenta, sub-cuenta, divisionarias, subdivisionarias 	4	4	4	4	
Registro de operaciones con cuentas de	<ul style="list-style-type: none"> Activo Corriente y no corriente 	4	4	4	4	

activo y pasivo	<ul style="list-style-type: none"> • Pasivo corriente y no corriente • Estados Financieros e Inventarios y balances 					
Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos	<ul style="list-style-type: none"> • Patrimonio • Gastos • Ingresos 	4	4	4	4	
Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermedarios de gestión, cuentas de orden	<ul style="list-style-type: none"> • Saldos Intermedarios de gestión • Cuentas Analíticas de explotación • Cuentas de Orden 	4	4	4	4	
ASPECTOS GENERALES						
Aspecto		Si	No	Observaciones		
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario		X				
Los ítemes permiten el logro del objetivo de la investigación		X				
Los ítemes están distribuidos en forma lógica y secuencial		X				
El número de ítemes es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítemes a añadir		X				
CONSIDERACIONES FINALES (favor agregar observaciones que no han sido consideradas en este formato)						
VALIDEZ						
Aplicable	SI	No Aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones		
Instrumento validado por:	JEAN CARLO RODRIGUEZ TAPIA			 Firma		
Maestro en:	CONTABILIDAD Y FINANZAS					
Teléfono:	974215669					
Correo electrónico:	JEANRODRIGUEZT@HOTMAIL.COM					





PERÚ

Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

Dirección de Registro y Reconocimiento
de Grados y Títulos e Información
Universitaria

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
RODRIGUEZ TAPIA, JEAN CARLO DNI 40191100	MAGISTER EN CONTABILIDAD Y FINANZAS Fecha de diploma: 24/05/2007 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARIA PERU
RODRIGUEZ TAPIA, JEAN CARLO DNI 40191100	MAGISTER EN ADMINISTRACION ESTRATEGICA DE EMPRESAS Fecha de diploma: 19/03/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL PERU PERU
RODRIGUEZ TAPIA, JEAN CARLO DNI 40191100	CONTADOR PUBLICO Fecha de diploma: 12/08/2002 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARIA PERU
RODRIGUEZ TAPIA, JEAN CARLO DNI 40191100	BACHILLER EN CONTABILIDAD Fecha de diploma: 30/01/2002 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARIA PERU
RODRIGUEZ TAPIA, JEAN CARLO DNI 76369639	BACHILLER EN CIENCIAS CONTABLES Fecha de diploma: 04/10/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 23/08/2013 Fecha egreso: 31/07/2018	UNIVERSIDAD ANDINA NESTOR CACERES VELASQUEZ PERU
RODRIGUEZ TAPIA, JEAN CARLO DNI 76369639	CONTADOR PÚBLICO Fecha de diploma: 29/01/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD ANDINA NESTOR CACERES VELASQUEZ PERU

Mg. Juliana Amelia Díaz Tejada

Formato para validación de instrumento por jueces expertos


Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento **Cuestionario sobre dominio del Plan Contable**. Que hace parte de la investigación: **“IMPACTO DE LA GAMIFICACION EN EL DOMINIO DE LA DINÁMICA DEL PLAN CONTABLE EN ESTUDIANTES DE CONTABILIDAD DE UN INSTITUTO DE EDUCACION SUPERIOR DE LA CIUDAD DE AREQUIPA”**

La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de éstos sean utilizados eficientemente; aportando al área investigativa de la enseñanza de Contabilidad. Agradecemos su valiosa colaboración.

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda:

CATEGORIA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo Nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

ASPECTOS ESPECÍFICOS						
Dimensión	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
El plan contable general empresarial, elementos y clasificación.	<ul style="list-style-type: none"> Plan contable general empresarial. Los elementos Cuenta, sub-cuenta, divisiones, subdivisiones 	4	4	4	4	
Registro de operaciones con cuentas de	<ul style="list-style-type: none"> Activo Corriente y no corriente 	4	4	4	4	

activo y pasivo	<ul style="list-style-type: none"> • Pasivo corriente y no corriente • Estados Financieros e Inventarios y balances 	4	4	4	4	
Registro de operaciones con cuentas de patrimonio, gastos e ingresos	<ul style="list-style-type: none"> • Patrimonio • Gastos • Ingresos 	4	4	4	4	
Registro de operaciones con cuentas de analíticas de explotación, saldos intermediarios de gestión, cuentas de orden	<ul style="list-style-type: none"> • Saldos Intermediarios de gestión • Cuentas Analíticas de explotación • Cuentas de Orden 	4	4	4	4	
ASPECTOS GENERALES						
Aspecto		Si	No	Observaciones		
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario		X				
Los ítemes permiten el logro del objetivo de la investigación		X				
Los ítemes están distribuidos en forma lógica y secuencial		X				
El número de ítemes es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítemes a añadir		X				
CONSIDERACIONES FINALES (favor agregar observaciones que no han sido consideradas en este formato)						
VALIDEZ						
Aplicable	X	No Aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones		
Instrumento validado por:	Juliana Amelia Diaz Tejada			 Firma		
Maestro en:	Administración de Negocios					
Teléfono:	959 358700					
Correo electrónico:	julianamediatejada@gmail.com					





PERÚ

Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

Dirección de Registro y Reconocimiento
de Grados y Títulos e Información
Universitaria

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
DIAZ TEJADA, JULIANA AMELIA DNI 40590785	MAGISTER EN ADMINISTRACION DE NEGOCIOS Fecha de diploma: 21/08/2013 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ <i>PERU</i>
DIAZ TEJADA, JULIANA AMELIA DNI 40590785	CONTADOR PUBLICO COSTOS Fecha de diploma: 26/04/2004 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD CATÓLICA SAN PABLO <i>PERU</i>
DIAZ TEJADA, JULIANA AMELIA DNI 40590785	BACHILLER EN CIENCIAS ECONOMICO EMPRESARIALES Fecha de diploma: 09/04/2003 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA SAN PABLO <i>PERU</i>



Anexo 4: Solicitud de permiso para realizar la investigación

Arequipa, 10 de agosto del 2023

Solicito: Permiso para realizar trabajo de investigación

Estimada Magister:

Michiko Oshiro Dia

Jefa Académica Carreras Finanzas y Negocios, Instituto Certus

Yo, Katuska Concha Bedoya, identificada con DNI 40913661, domiciliada en Urbanización Independencia Americana A-14 departamento 3 Yanahuara - Arequipa. Ante usted respetuosamente me presento y expongo:

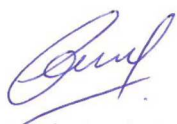
En la actualidad, me encuentro cursando el último ciclo de la maestría en Educación Superior en la Universidad Católica Santa María de Arequipa. Estoy dando inicio a mi trabajo de investigación titulado "Impacto de la aplicación de Gamificación en el Dominio de la Dinámica del Plan Contable de Estudiantes del segundo ciclo de Contabilidad de un Instituto de Educación Superior sede Arequipa 2023". Por consiguiente, me permito solicitar su autorización para llevar a cabo este trabajo, considerando como unidades de estudio al grupo de segundo semestre de la carrera de Contabilidad. Este proyecto tiene como finalidad optar por el título de Magíster.

Agradezco de antemano su atención y disposición para otorgar el permiso necesario.

Adjunto a la presente Programa de Gamificación con el desarrollo de las sesiones metodológicas.

Quedo a su disposición para cualquier consulta o requerimiento adicional.

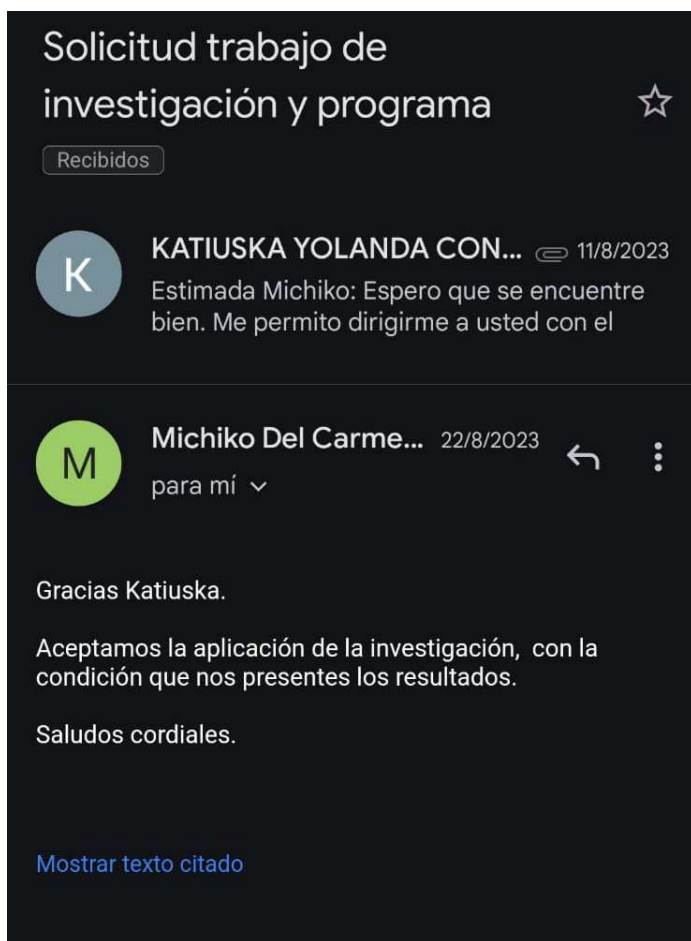
Atentamente,
























































































































CPC Katuska Concha Bedoya


























































































































































Estudiante de Maestría en Educación Superior Universidad Católica Santa María de Arequipa

Anexo 5: Autorización para aplicar la investigación

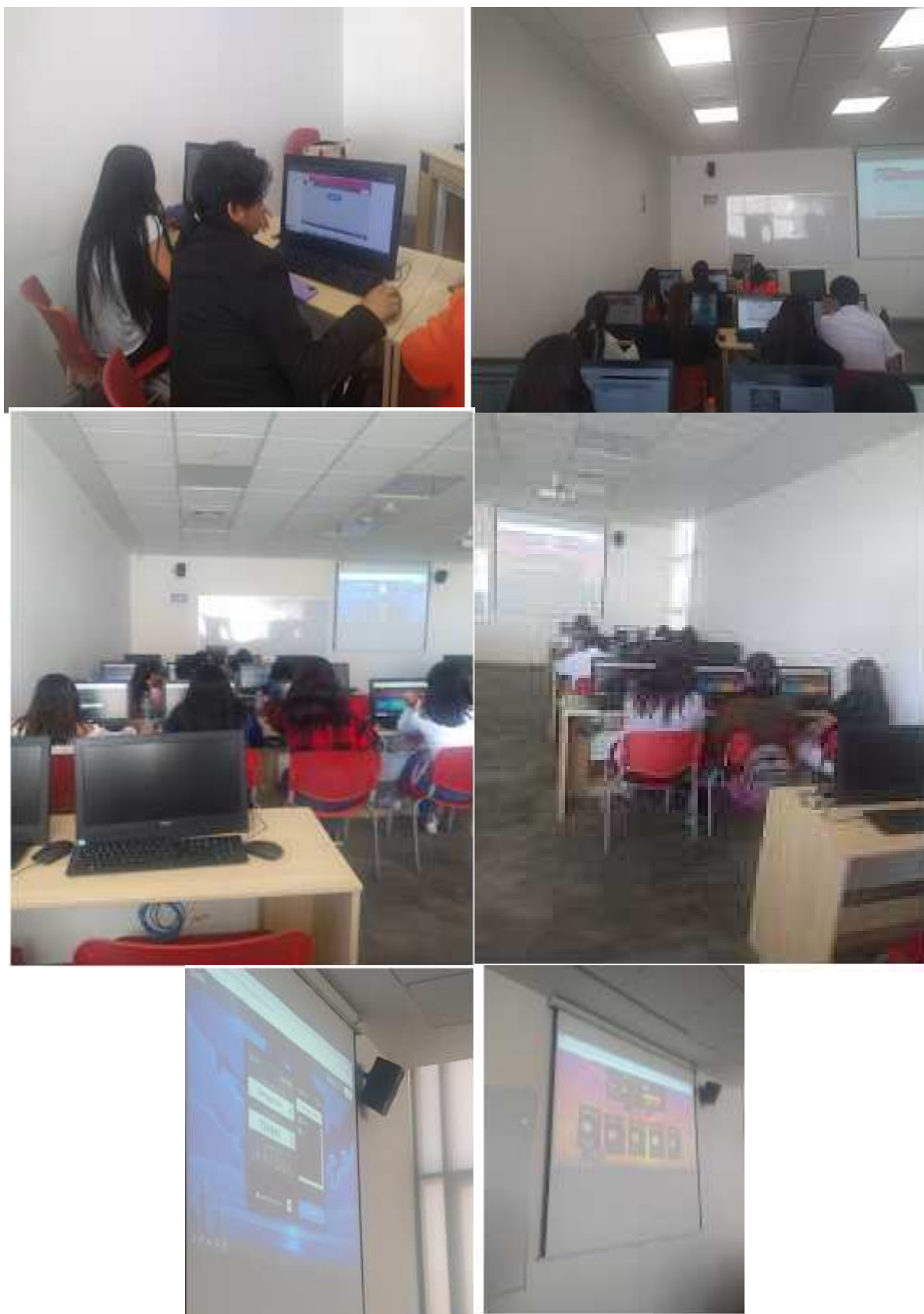


Anexo 6: Medallas obtenidas de los estudiantes en la Gamificación

	Mision 1				Mision 2				Mision 3		TROFEO	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2		
Estudiante 1												
Estudiante 2												
Estudiante 3												
Estudiante 4												
Estudiante 5												
Estudiante 6												
Estudiante 7												
Estudiante 8												
Estudiante 9												
Estudiante 10												
Estudiante 11												

											
											
											
											
											
											
											
											
											
											
											
											
											
											
Estudiante 12	Estudiante 13	Estudiante 14	Estudiante 15	Estudiante 16	Estudiante 17	Estudiante 18	Estudiante 19	Estudiante 20	Estudiante 21	Estudiante 22	Estudiante 23

Anexo 7: Fotografías de aplicación de instrumentos



Anexo 8: Base de datos

Individuos	Género	SUM ANT DOM	SUM ANT PLAN	SUM ANT ACPS	SUM ANT PATRI	SUM ANT ANALI	BAR ANT DOM	BAR ANT PLAN	BAR ANT ACPS	BAR ANT PATRI	BAR ANT ANALI
1	Masculino	24	4	4	16	0	2	1	1	3	1
2	Femenino	52	12	20	12	8	3	3	3	2	2
3	Femenino	40	8	12	16	4	2	2	2	3	1
4	Femenino	60	20	24	8	8	3	4	3	2	2
5	Femenino	56	20	24	8	4	3	4	3	2	1
6	Femenino	52	8	20	12	12	3	2	3	2	3
7	Femenino	68	20	20	12	16	3	4	3	2	4
8	Masculino	52	16	20	8	8	3	3	3	2	2
9	Femenino	36	8	12	8	8	2	2	2	2	2
10	Femenino	12	4	8	0	0	1	1	1	1	1
11	Femenino	44	16	16	8	4	2	3	2	2	1
12	Femenino	48	20	16	8	4	3	4	2	2	1
13	Masculino	40	20	4	16	0	2	4	1	3	1
14	Femenino	56	16	20	12	8	3	3	3	2	2
15	Femenino	48	16	12	16	4	3	3	2	3	1
16	Masculino	56	16	24	8	8	3	3	3	2	2
17	Femenino	52	16	24	8	4	3	3	3	2	1
18	Masculino	56	12	20	12	12	3	3	3	2	3
19	Femenino	68	20	20	12	16	3	4	3	2	4
20	Femenino	56	20	20	8	8	3	4	3	2	2
21	Femenino	48	20	12	8	8	3	4	2	2	2
22	Femenino	20	12	8	0	0	1	3	1	1	1
23	Femenino	40	8	16	8	8	2	2	2	2	2

SUM DESP DOM	SUM DESP PLAN	SUM DESP ACPS	SUM DESP PATRI	SUM DESP ANALI	BAR DESP DOM	BAR DESP PLAN	BAR DESP ACPS	BAR DESP PATRI	BAR DESP ANALI
92	24	32	20	16	4	5	4	4	4
68	20	24	16	8	3	4	3	3	2
108	28	36	28	16	5	5	5	5	4
104	24	40	28	12	5	5	5	5	3
104	28	36	28	12	5	5	5	5	3
100	28	36	28	8	5	5	5	5	2
88	28	32	16	12	4	5	4	3	3
56	20	16	12	8	3	4	2	2	2
76	20	36	8	12	4	4	5	2	3
72	24	20	16	12	4	5	3	3	3
96	28	28	24	16	5	5	4	4	4
92	24	36	12	20	4	5	5	2	5
64	16	20	20	8	3	3	3	4	2
92	24	28	24	16	4	5	4	4	4
88	28	28	16	16	4	5	4	3	4
96	28	28	28	12	5	5	4	5	3
88	28	28	16	16	4	5	4	3	4
64	16	20	16	12	3	3	3	3	3
76	16	28	16	16	4	3	4	3	4
76	16	28	20	12	4	3	4	4	3
72	24	20	16	12	4	5	3	3	3
108	24	40	28	16	5	5	5	5	4
88	24	32	16	16	4	5	4	3	4