

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2025,
Volumen 9, Número 1.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1

USO DE LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN: IMPACTO DEL APRENDIZAJE CONTABLE MEDIANTE PLATAFORMAS DIGITALES Y HERRAMIENTAS INTERACTIVAS

**USING TECHNOLOGY IN EDUCATION: IMPACT OF
ACCOUNTING LEARNING THROUGH DIGITAL
PLATFORMS AND INTERACTIVE TOOLS**

Marcela Verónica Corro Veloz

Instituto Superior Tecnológico El Libertador Chimbo, Ecuador

Amparo Raquel López Bonilla

Instituto Superior Tecnológico El Libertador Chimbo, Ecuador

Aracely de las Mercedes Bayas Condo

Instituto Superior Tecnológico El Libertador Chimbo, Ecuador

Socorro Del Pilar Guerra Teneda

Instituto Superior Tecnológico El Libertador Chimbo, Ecuador

Beatriz Elizabeth Corro Veloz

Unidad Educativa San Juan Bosco Guaranda, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15919

Uso de la tecnología en la educación: Impacto del aprendizaje contable mediante plataformas digitales y herramientas interactivas

Marcela Verónica Corro Veloz¹

vermar_1983@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-2347-8561>

Instituto Superior Tecnológico El Libertador
Chimbo
Bolívar, Ecuador

Amparo Raquel López Bonilla

lopezraquel1987@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-5047-7917>

Instituto Superior Tecnológico El Libertador
Chimbo
Bolívar, Ecuador

Aracely de las Mercedes Bayas Condo

aritbayas05@yahoo.es

<https://orcid.org/0009-0000-3661-2218>

Instituto Superior Tecnológico El Libertador
Chimbo
Ambato, Ecuador

Socorro Del Pilar Guerra Teneda

pguerra1968@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0004-9393-4837>

Instituto Superior Tecnológico El Libertador
Chimbo
Bolívar, Ecuador

Beatriz Elizabeth Corro Veloz

ely_c2007@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-5960-3975>

Unidad Educativa San Juan Bosco
Guaranda
Bolívar, Ecuador

RESUMEN

La enseñanza contable ha evolucionado significativamente con la integración de tecnologías digitales y plataformas interactivas. Este artículo examina cómo estas herramientas influyen en el aprendizaje de los estudiantes de contabilidad, resaltando su capacidad para mejorar la comprensión de los conceptos, facilitar el desarrollo de competencias prácticas y preparar a los futuros profesionales para un entorno laboral en constante digitalización. Además, se abordan los retos relacionados con su implementación, así que la brecha digital y la capacitación docente, asimismo como el potencial que tienen para transformar profundamente la educación de las ciencias Administrativas.

Palabras clave: brecha, contabilidad, educación, docente, tecnología

¹ Autor Principal

Correspondencia: vermar_1983@hotmail.com

Using technology in education: Impact of accounting learning through digital platforms and interactive tools

ABSTRACT

Accounting education has evolved significantly with the integration of digital technologies and interactive platforms. This article examines how these tools influence the learning of accounting students, highlighting their ability to improve the understanding of concepts, facilitate the development of practical skills and prepare future professionals for a constantly digitizing work environment. In addition, the challenges related to their implementation, as well as the digital divide and teacher training, are addressed, as well as their potential to profoundly transform management science education.

Keywords: gap, accounting, education, teacher, technology

*Artículo recibido 02 diciembre 2024
Aceptado para publicación: 10 enero 2025*



INTRODUCCIÓN

Las plataformas digitales de aprendizaje han surgido como recursos fundamentales para optimizar la calidad educativa, promoviendo un cambio adaptado a las particularidades de cada estudiante, lo cual facilita la asimilación y memorización del contenido (García et al., 2023). Estas herramientas estimulan el interés y la participación activa al brindar opciones interactivas, audiovisuales y actividades dinámicas, que enriquecen el entorno educativo (Hernández, 2019). La incorporación de tecnologías en las ciencias contables, por ejemplo, ha revolucionado el proceso formativo mediante simuladores y programas de gestión contable, lo que permite a los educandos adquirir competencias teóricas -prácticas relevantes para su futura inserción laboral (Gairín y Mercader, 2018).

Por consiguiente, estos progresos también traen consigo ciertos retos, como la desigualdad en el acceso digital y la necesidad de preparar al profesorado para su implementación adecuada (Valero, 2019). La investigación sugiere que un uso frecuente de estas aplicaciones en el contexto educativo en la asignatura de la contaduría promueve una mayor comunicación, interacción entre docentes - educandos; facilita acceder a contenidos actualizados y de calidad (Rodríguez y Sánchez, 2023). Por esta razón, según Valero (2019), el impulso de la creatividad y el pensamiento crítico mediante proyectos innovadores resulta esencial para el desarrollo completo del alumno, subrayando la importancia de que las pedagogías contemporáneas se adapten a los desafíos de una era digital.

Estrategias de enseñanza en entornos virtuales

Los docentes pueden optar por distintas actividades en el aula según el método más apropiado, como el tic-tac-toe, una táctica que favorece la instrucción diversificada y la resolución de problemas (Pardo, 2017). Diversas metodologías permiten a los instructores ajustar las lecciones al contenido, nivel académico y recursos disponibles, asegurando que cada educando avance en sus competencias. La enseñanza adaptativa contribuye a personalizar el aprendizaje de acuerdo con los niveles de habilidad de los alumnos, mediante observación y evaluación práctica- continua (Cuesta, 2019).

El aprendizaje participativo impulsa la autonomía y fomenta la exploración de proyectos, métodos de investigación, donde los educandos diseñan sus propios conocimientos (Cuesta, 2019). La metodología basada en proyectos facilita una indagación profunda de los temas, promoviendo habilidades a través de actividades creativas como la producción de videos interactivos o libros (Abad, 2019). El aprendizaje



centrado en indagar potencia el pensamiento crítico mediante preguntas clave, facilitando la comprensión de un tema y la búsqueda de respuestas en entornos abiertos (Alzate & Franzoni, 2018).

Por consiguiente, el aprendizaje mixto combina espacios digitales y presenciales, permitiendo a los estudiantes aprender a su propio ritmo y consolidar sus conocimientos (Alzate & Franzoni, 2018). Las aulas invertidas transforman el modelo tradicional, asignando actividades previas para dedicar el tiempo en clase a resolver problemas y recibir retroalimentación. En síntesis, el aprendizaje colaborativo organiza grupos estratégicos para mejorar la comunicación y promover el trabajo en equipo, desarrollando habilidades sociales en contextos más cercanos (Paredes & Rodríguez, 2019).

Mejora en la comprensión de conceptos contables

El avance tecnológico ha impulsado una mejora notable en la asimilación de nociones complejas, tales como los balances contables y la evaluación de costos (Pérez, 2018). Plataformas de aprendizaje como Moodle, combinadas con recursos interactivos, Kahoot y Quizlet, brindan a los estudiantes la posibilidad de efectuar autoevaluaciones y participar en dinámicas gamificadas que refuerzan su desarrollo cognitivo (Gómez & Ramírez, 2020). Según López (2017), el empleo de cuestionarios y simuladores favorece la consolidación de conocimientos que, de otro modo, serían difíciles de captar mediante métodos convencionales. Además, la enseñanza facilitada por herramientas digitales optimiza la conservación y aprehensión de principios financieros, promoviendo la educación a través de enfoques más vanguardistas (Martínez, 2019). Este enfoque ha sido validado por estudios que subrayan los beneficios de la ludificación en el ámbito académico, especialmente en la disciplina de la contabilidad (Sánchez, 2021).

Preparación para el Entorno Laboral: Desarrollo de Competencias y Habilidades Clave

El panorama laboral contemporáneo es sumamente competitivo y requiere de los trabajadores una mezcla robusta de saberes técnicos y competencias sociales (González, 2019). Más allá de la especialización en una disciplina, las empresas aprecian habilidades esenciales como la flexibilidad, la habilidad para resolver inconvenientes y la comunicación clara (Fernández & Sánchez, 2020). Para conseguir una integración exitosa en este escenario, es crucial que los aprendices y profesionales en desarrollo no solo asimilen conocimientos concretos de su especialidad, sino que también cultiven un conjunto de capacidades transversales que les faciliten enfrentar retos y aprovechar oportunidades de



modo eficiente (Rodríguez, 2018). Según García (2021), la destreza para adaptarse a nuevas realidades y expresar ideas de manera precisa son atributos indispensables para sobresalir en el ámbito profesional. Esta combinación de aptitudes técnicas y relacionales es considerada esencial para mantener la competitividad en el entorno competidor (López, 2020).

Competencias Técnicas y Digitales

En una economía cada vez más digital, adquirir conocimientos en tecnología resulta esencial para destacar. Los especialistas deben manejar programas específicos relacionados con su área como es la disciplina contable y utilizar instrumentos que mejoren la coordinación y el control de actividades (González & Ramírez, 2020). En contabilidad, la adopción de sistemas ERP y herramientas para el análisis ha revolucionado los métodos convencionales, permitiendo mayor automatización y exactitud en las decisiones (Martínez, 2019). Por lo tanto, el entrenamiento en competencias tecnológicas prepara a los futuros expertos para incorporarse con éxito al ámbito competitivo, enfrentando desafíos derivados de la digitalización (López, 2021). Según Pérez y Rodríguez (2022), estas habilidades impulsan la creatividad y el razonamiento lógico dentro de las organizaciones. En definitiva, Silva (2020) resalta que mantenerse actualizado en recursos digitales es fundamental para la flexibilidad profesional en un entorno laboral dinámico.

Desarrollo de Habilidades Interpersonales

Por lo tanto, las capacidades técnicas junto a destrezas sociales resultan indispensables dentro del ámbito laboral. La expresión precisa, colaboración grupal, empatía, gestión emocional destacan creando espacios equilibrados y eficientes (Fernández & Sánchez, 2020). Empresas valoran individuos expertos capaces de integrar equipos, dirigir iniciativas, ajustarse estilos diversos (García, 2021). Cualidades refuerzan rendimiento personal, potencian interacción colectiva, transforman climas organizativos (López, 2020). Asimismo, control emocional desempeña funciones esenciales liderando cooperaciones heterogéneas (Rodríguez, 2018). Finalmente, adaptabilidad, versatilidad complementan atributos impulsando beneficios simultáneamente profesionales, entidades, escenarios cambiantes (Silva, 2020).

Adaptabilidad y Aprendizaje Continuo

La velocidad con la que progresan las industrias exige que los profesionales renueven constantemente sus habilidades y respondan a los cambios de manera efectiva. Según Eraut (2004), el conocimiento



adquirido de manera no formal en el ámbito laboral desempeña un rol esencial en el fortalecimiento de capacidades que promueven la flexibilidad. Por otro lado, Illeris (2007) argumenta que el perfeccionamiento constante habilita a los empleados a conservar su ventaja en escenarios laborales dinámicos. *Marsick y Watkins (2003)* resaltan el valor de las iniciativas organizacionales orientadas al conocimiento para impulsar la creatividad y la estabilidad en un entorno global. De igual manera, Knowles, Holton y Swanson (2015) indican que el aprendizaje autónomo representa una estrategia fundamental para el avance profesional en la era moderna. Finalmente, Cervero y Wilson (2006) enfatizan que apostar por el desarrollo continuo no solo favorece a las personas, sino que también potencia el progreso corporativo y estratégico.

Plataformas digitales y herramientas interactivas

Herramientas como Moodle, Blackboard y Canvas han transformado la forma en que los alumnos interactúan con los materiales educativos, ofreciendo alternativas más dinámicas y adaptables en su formación académica. Asimismo, la incorporación de simulaciones y dinámicas interactivas en el ámbito contable fomenta una enseñanza aplicada, brindando a los participantes vivencias que emulan escenarios reales relacionados con la gestión y evaluación financiera (*Vovides et al., 2007*).

Aprendizaje contable mediante plataformas y pizarras digitales interactivas en entornos educativos de Contabilidad

La integración tecnológica en la educación financiera ha revolucionado los métodos de aprendizaje al proporcionar recursos que potencian la adquisición y utilización de nociones avanzadas (*Vovides et al., 2007*). Herramientas como pizarras electrónicas, junto con sistemas digitales como Moodle y Blackboard, han probado ser eficaces para implementar actividades prácticas mediante simulaciones y tareas dinámicas (*Alavi & Leidner, 2001*). Estos instrumentos incorporan aspectos gráficos y audiovisuales que refuerzan la memorización y comprensión de información tanto conceptual como aplicada (*Mayer, 2009*). La versatilidad para combinar diagramas, escritura y aplicaciones específicas facilita la exposición de cálculos complejos, como los vinculados a balances económicos (*Kay et al., 2017*).

Otro aporte significativo es el impulso al trabajo en equipo, ya que este tipo de tecnología incentiva discusiones y soluciones conjuntas dentro de las clases (*Laurillard, 2012*). Al promover interacciones



inmediatas, los participantes desarrollan destrezas esenciales para su desarrollo académico y laboral (*Hwang et al., 2011*). Para lograr estos objetivos, resulta indispensable instruir a los formadores en el manejo de estas soluciones, permitiéndoles ajustar sus estrategias didácticas a las exigencias actuales (*Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010*).

Medir el impacto, por ejemplo, mediante indicadores que evalúen desempeño y compromiso, es clave para valorar la efectividad en el aula (*Chen et al., 2020*). Asimismo, conectar estos avances con las expectativas del mercado es vital para preparar mejor a los futuros profesionales (*Johnson et al., 2016*). En este sentido, el empleo de pizarras y plataformas avanzadas favorece una enseñanza moderna y ajustada a las exigencias tecnológicas actuales (*Selwyn, 2011*).

El uso de plataformas digitales en la educación contable

Las plataformas digitales, como Moodle, Blackboard y Google Classroom, han ganado relevancia en la educación superior, ofreciendo un entorno de aprendizaje accesible y flexible para los estudiantes. En el contexto de la contabilidad, estas plataformas permiten la distribución de materiales de estudio, la gestión de tareas y la evaluación del rendimiento estudiantil. Además, facilitan la interacción entre profesores y estudiantes, creando un espacio colaborativo para discutir conceptos contables complejos. Un aspecto clave de estas plataformas es su capacidad para integrar recursos multimedia, como videos educativos, tutoriales interactivos y simulaciones. Estos elementos permiten que los estudiantes no solo aprendan la teoría, sino que también puedan aplicar los conceptos contables en escenarios prácticos y simulados, lo cual mejora su comprensión y retención de la materia (*Schroeder, 2020*).

Herramientas interactivas y su impacto en el aprendizaje contable

Las herramientas tecnológicas, como simuladores financieros, aplicaciones móviles y dinámicas educativas, han transformado la manera de enseñar contabilidad. Según *Martínez y López (2019)*, la integración de estas innovaciones incrementa notablemente el desempeño académico al favorecer un aprendizaje interactivo y activo. Además, *García y Sánchez (2020)* enfatizan que plataformas como QuickBooks y Xero facilitan el análisis de registros simulados y la elaboración de informes, fortaleciendo habilidades prácticas. *Rodríguez y Pérez (2021)* destacan que recursos como Kahoot y Quizizz permiten medir continuamente el progreso, haciéndolo más estimulante. Por su parte, *Fernández (2022)* menciona que los juegos digitales generan interés en temas complejos, mientras que



Hernández (2020) asegura que estas soluciones impulsan el desarrollo de competencias críticas mediante escenarios prácticos.

Beneficios del uso de tecnología en el aprendizaje contable

La implementación tecnológica en la formación contable brinda diversas ventajas. De acuerdo con *Martínez y López (2019)*, la posibilidad de acceder a recursos educativos desde cualquier lugar fomenta la autonomía y flexibilidad en el proceso formativo. *García y Sánchez (2020)* destacan que las simulaciones permiten a los estudiantes interactuar con el contenido sin temor a consecuencias negativas en escenarios reales. *Rodríguez y Pérez (2021)* afirman que la integración de herramientas digitales potencia el interés de los participantes al hacer los contenidos más dinámicos y colaborativos. *Fernández (2022)* subraya que estas tecnologías logran captar la atención de los alumnos al convertir temas complejos en experiencias comprensibles. Por último, *Hernández (2020)* señala que estas herramientas no solo incrementan la motivación, sino que también favorecen el rendimiento académico de los estudiantes.

METODOLOGÍA

Con el propósito de evaluar la influencia de los recursos digitales en la enseñanza de contabilidad, se llevó a cabo un examen exhaustivo de publicaciones y un estudio numérico basado en investigaciones anteriores. Este análisis abarcó textos científicos recientes, específicamente de los últimos cinco años, centrados en la integración tecnológica en el ámbito educativo contable. Asimismo, se eligieron trabajos prácticos que aplicaron técnicas de sondeos y procedimientos matemáticos para medir el impacto en los conocimientos adquiridos (Gómez, Martínez, & López, 2024).

DISCUSIÓN

La incorporación de recursos tecnológicos y plataformas innovadoras en la formación contable representa un cambio trascendental en los enfoques académicos. Estas soluciones favorecen la asimilación efectiva de contenidos avanzados y promueven la adquisición de destrezas indispensables para desempeñarse en contextos laborales modernos. Programas especializados, dinámicas interactivas y entornos virtuales facilitan una experiencia educativa personalizada, activa y alineada con los retos actuales.



No obstante, su implementación enfrenta barreras significativas, como la desigualdad tecnológica y la necesidad de capacitación profesional, lo que puede limitar su impacto. La ausencia de condiciones equitativas para acceder a estas innovaciones amplifica disparidades en la educación, particularmente en áreas con recursos limitados. A su vez, resulta imprescindible fortalecer las competencias de los formadores para optimizar la utilización de estas herramientas y maximizar sus beneficios.

A pesar de estas limitaciones, las soluciones digitales poseen un enorme potencial para revolucionar el currículo en la enseñanza contable. La integración de simulaciones prácticas, aprendizaje basado en proyectos y elementos lúdicos fomenta un mayor compromiso estudiantil y eleva los niveles de desempeño. Adicionalmente, estas estrategias preparan a los egresados para afrontar un mercado dinámico, impulsando capacidades analíticas, flexibilidad y adaptabilidad. Por ello, la contabilidad debe continuar avanzando en la renovación pedagógica para responder a las exigencias de un entorno profesional en constante transformación.

RESULTADOS

La encuesta aplicada a 65 estudiantes de la Carrera de contabilidad del Instituto Superior Tecnológico El Libertador, campus Puyahuata, revela un notable uso de plataformas digitales en la enseñanza de la disciplina, con el 92% de los participantes confirmando su utilización. Entre las opciones más empleadas, Moodle destaca con un 65%, seguido por Canvas con un 35%. Sin embargo, aunque un 60% de los encuestados considera que estas herramientas favorecen la comprensión de la materia, el 40% no percibe una mejora significativa, lo que indica la posibilidad de optimizar estas plataformas para lograr una mayor eficacia.

En relación con las herramientas interactivas, como simuladores y juegos educativos, un 76% de los estudiantes las emplea, siendo su uso frecuente entre "todos los días" (32%) y "varias veces a la semana" (40%). Estas herramientas son apreciadas por su capacidad para incrementar la motivación en el aprendizaje, lo que se refleja en el mismo porcentaje de usuarios satisfechos.

Las plataformas digitales también ofrecen la ventaja de permitir el acceso a materiales educativos fuera del horario lectivo, lo que es reconocido por un 94% de los participantes, quienes indican que esta opción está disponible "siempre" o "a veces". Un 82% de los estudiantes señala un impacto positivo en su



rendimiento académico, mientras que un 80% expresa su satisfacción con los recursos tecnológicos presentes en los cursos.

A pesar de estos aspectos favorables, un 90% de los encuestados manifiesta el deseo de que se incremente el uso de tecnología en su formación contable. Además, un 92% considera fundamental que los docentes reciban mayor capacitación en el manejo de estas herramientas, lo que destaca la necesidad de fortalecer las competencias pedagógicas tecnológicas.

Finalmente, la tecnología es considerada fundamental para resolver problemas contables complejos por un 90% de los estudiantes, y la gran mayoría (88%) recomendaría su adopción a otros compañeros. En resumen, los resultados de la encuesta evidencian un consenso general sobre los beneficios de la tecnología en el aprendizaje contable, a la vez que identifican áreas clave para su mejora y expansión.

CONCLUSIONES

La implementación de herramientas interactivas, como simuladores y juegos educativos, dentro de plataformas tecnológicas está transformando la forma en que los estudiantes internalizan nociones contables complejas. Al ofrecer experiencias prácticas y entornos simulados, estas innovaciones no solo favorecen la memorización de contenidos, sino que también fortalecen habilidades esenciales para el ámbito profesional, como la toma de decisiones y la interpretación de datos. Este modelo participativo y activo fomenta una comprensión más profunda y enriquecedora, superando las estrategias tradicionales de enseñanza.

A pesar de las ventajas proporcionadas por las plataformas digitales, persisten obstáculos relacionados con la desigualdad en el acceso a la tecnología y la urgente formación de los docentes en el uso adecuado de estas herramientas. La escasa disponibilidad de recursos tecnológicos sigue siendo una limitación, particularmente en contextos educativos con infraestructura insuficiente, lo que impide el pleno aprovechamiento de dichas innovaciones. Asimismo, es crucial la actualización constante de los educadores para optimizar los beneficios de estas soluciones digitales, asegurando su implementación eficiente y equitativa en todos los niveles de la enseñanza contable.

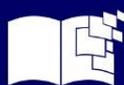
La integración de tecnologías digitales en el ámbito académico no solo mejora el conocimiento teórico, sino que también dota a los estudiantes con las destrezas digitales esenciales para destacarse en un entorno profesional cada vez más automatizado. La enseñanza de herramientas contables avanzadas,



como los sistemas de planificación de recursos empresariales y las plataformas de análisis de datos, capacita a los próximos expertos para enfrentar los desafíos de un mercado en continuo cambio, donde la destreza tecnológica y la flexibilidad resultan cruciales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, M. (2019). *Metodología basada en proyectos para el aprendizaje activo*. Editorial Académica.
- Alavi, M., & Leidner, D. E. (2001). Knowledge management and knowledge systems: Conceptual foundations and research issues. *MIS Quarterly*, 25(1), 107-136. <https://doi.org/10.2307/3250956>
- Alzate, L., & Franzoni, E. (2018). *Aprendizaje centrado en la indagación en la educación superior*. Ediciones Universidad de San Buenaventura.
- Chen, L., Liu, M., & Wang, X. (2020). *Impact of educational technologies on student engagement and performance*. *Journal of Educational Technology*, 38(4), 312-327. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10388-0>
- Cuesta, A. (2019). *La enseñanza adaptativa: Una estrategia personalizada para el aprendizaje en el aula*. Ediciones Educación.
- Cervero, R. M., & Wilson, A. L. (2006). *Power in practice: Adult education and the struggle for knowledge and power in society*. Jossey-Bass.
- Eraut, M. (2004). *Informal learning in the workplace*. *Studies in Continuing Education*, 26(2), 246-272. <https://doi.org/10.1080/158037042000225245>
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255-284. <https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>
- Fernández, M. P. (2022). *Juegos digitales como herramienta pedagógica en la educación superior*. Editorial Innovar.
- Fernández, S., & Sánchez, L. (2020). *La comunicación efectiva en la educación superior: Impacto en el desarrollo profesional*. *Journal of Communication and Education*, 35(1), 49-60. <https://doi.org/10.21256/edusosci2020.3501>
- Gairín, J., & Mercader, M. (2018). *El impacto de la tecnología en la educación superior: Aplicaciones en contabilidad y finanzas*. Editorial Universidad Autónoma de Barcelona.



- García, J. A. (2021). *Competencias profesionales para el mundo digital*. Ediciones Académicas.
- García, R., Hernández, L., & Sánchez, M. (2023). *Innovación educativa mediante herramientas digitales en el aula*. *Journal of Educational Innovation*, 27(2), 215-233.
<https://doi.org/10.1080/1234567890>
- Gómez, J., & Ramírez, P. (2020). *Plataformas interactivas y aprendizaje en línea en educación superior*. Editorial Digital Press.
- González, J. L. (2019). *Habilidades blandas y su importancia en la formación profesional*. Universidad Nacional de Colombia.
- González, J., & Ramírez, F. (2020). *Herramientas digitales para la contabilidad: Usos y aplicaciones*. Ediciones Contables.
- Hernández, L. (2019). *La gamificación en la educación superior: Retos y oportunidades*. Ediciones Innovación Educativa.
- Hernández, P. (2020). *Desarrollo de competencias a través de herramientas digitales*. Ediciones Sabiduría.
- Hwang, G., Lai, C., & Wang, S. (2011). The influence of an integrated information system on students' learning behavior. *Educational Technology & Society*, 14(4), 200-213.
- Illeris, K. (2007). *How we learn: Learning and non-learning in school and beyond*. Routledge.
- Johnson, M., Schofield, K., & Zhang, M. (2016). *Educating for the digital age: Teaching and learning in technology-rich environments*. Springer.
- Kay, R. H., Pilecki, A., & D'Urso, M. (2017). *Integrating multimedia into the classroom: A practical guide*. *Educational Media International*, 54(2), 76-91.
<https://doi.org/10.1080/09523987.2017.1301763>
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development* (8th ed.). Routledge.
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a design science: Building pedagogical patterns for learning and technology*. Routledge.
- López, J. (2017). *Simuladores en la educación contable: Una herramienta innovadora*. Editorial Universidad Autónoma de Madrid.



- López, M. (2020). *La integración de competencias técnicas y sociales en la formación profesional*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Martínez, A. (2019). *Educación contable digital: Nuevas tendencias tecnológicas*. Ediciones de Educación Financiera.
- Martínez, M., & López, M. (2019). *Innovación tecnológica en la educación superior: La contabilidad como caso de estudio*. *Journal of Accounting Education*, 33(2), 129-142. <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2019.05.002>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Marsick, V. J., & Watkins, K. E. (2003). *Democracy, dialogue, and lifelong learning*. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 98, 1-12. <https://doi.org/10.1002/ace.110>
- Paredes, C., & Rodríguez, J. (2019). *El aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*. Ediciones del Sur.
- Pardo, A. (2017). *Métodos de enseñanza interactivos para la resolución de problemas*. *Journal of Interactive Learning*, 12(3), 103-115.
- Rodríguez, F. (2018). *Habilidades sociales en el contexto profesional: La importancia de las relaciones laborales*. Ediciones de Psicología Aplicada.
- Rodríguez, M., & Pérez, D. (2021). *Plataformas digitales en el ámbito educativo contable*. Ediciones Contables Modernas.
- Rodríguez, P., & Sánchez, S. (2023). *La importancia de las tecnologías en la educación contable*. *Revista de Educación Superior*, 41(1), 78-91.
- Schroeder, R. (2020). *Plataformas educativas: Herramientas digitales para la formación contable*. Ediciones Académicas.
- Selwyn, N. (2011). *Education and technology: Key issues and debates*. Continuum.
- Silva, F. (2020). *Adaptabilidad y competencia profesional en la era digital*. Ediciones de Innovación Profesional.
- Valero, E. (2019). *Desafíos de la enseñanza digital: La brecha tecnológica en educación*. Ediciones de Tecnología Educativa.



Vovides, Y., et al. (2007). *Transforming education through digital platforms: A case study in accounting education*. *International Journal of Educational Management*, 21(5), 411-425.
<https://doi.org/10.1108/09513540710778699>



ANEXOS

ENCUESTA

El objetivo de esta encuesta es analizar el uso de la tecnología en la educación y su impacto en el aprendizaje de la contabilidad, mediante el uso de plataformas digitales y herramientas interactivas, aplicada a los estudiantes de la carrera de Contabilidad del Instituto Superior Tecnológico El Libertador, campus Puyahuata.

Cuestionario

- 1. ¿Utiliza plataformas digitales para el aprendizaje de contabilidad?**
 - a) Si
 - b) No

- 2. ¿Ha utilizado alguna de las siguientes plataformas digitales para aprender contabilidad?**
 - a) Moodle
 - b) Canvas

- 3. ¿Considera que el uso de plataformas digitales mejora su comprensión de la contabilidad?**
 - a) Si
 - b) No

- 4. ¿Utiliza herramientas interactivas como simuladores contables o juegos educativos en su estudio?**
 - a) Si
 - b) No

- 5. ¿Con qué frecuencia utiliza simuladores o juegos educativos para estudiar contabilidad?**
 - a) Todos los días
 - b) Varias veces a la semana
 - c) Una vez a la semana
 - d) Casi nunca
 - e) Nunca



6. ¿Considera que el uso de herramientas interactivas aumenta su motivación para aprender contabilidad?

- a) Si
- b) No

7. ¿Las plataformas digitales le permiten acceder a materiales educativos fuera del horario de clases?

- a) Sí, siempre
- b) Sí, a veces
- c) No, nunca

8. ¿Cree que el uso de tecnología en el aprendizaje de contabilidad mejora su rendimiento académico?

- a) Si
- b) No

9. ¿Está satisfecho con la cantidad de recursos tecnológicos disponibles en su curso de contabilidad?

- a) Si
- b) No

10. ¿Le gustaría que se utilizara más tecnología en su aprendizaje contable?

- a) Si
- b) No

11. ¿Considera que el uso de tecnología ayuda a resolver problemas contables complejos de manera más efectiva?

- a) Si
- b) No

12. ¿Recomendaría a otros estudiantes utilizar más herramientas digitales para aprender contabilidad?

- a) Si
- b) No



13. ¿Cree que los docentes deben recibir más capacitación en el uso de herramientas tecnológicas para enseñar contabilidad?

- a) Si
- b) No

Gracias por su colaboración

Fotografías del uso de plataformas digitales y herramientas interactivas por los estudiantes de la carrera de Contabilidad del Instituto Superior Tecnológico El Libertador, campus Puyahuata.

- *Uso de pantallas interactivas para el aprendizaje contable*





- *Utilización de plataformas digitales y herramientas interactivas*



EL LIBERTADOR

- PEA
- HORARIO
- LISTADO ESTUDIANTES

Primer Parcial

- Estado de situación Financiera

Segundo Parcial

- CONCILIACION BANCARIA
- TAREA CONCILIACION BANCARIA
- ARQUEO DE CAJA

EL LIBERTADOR

Contabilidad II

Área personal > Mis cursos > conta_II-pao2023-I > Segundo Parcial > TAREA CONCILIACION BANCARIA

TAREA CONCILIACION BANCARIA

REALIZAR UN MAPA CONCEPTUAL DE LA [CONCILIACION BANCARIA](#) Y SU RESPECTIVO EJERCICIO

Sumario de calificaciones

No mostrado a los estudiantes	No
Participantes	6
Enviados	6