

ISSN: 0798-1171 / e-ISSN: 2477-9598

Dep. Legal ppi 201502ZU4649

Esta publicación científica en formato digital
es continuidad de la revista impresa
Depósito legal pp 197402ZU34 / ISSN 0798-1171



REVISTA DE FILOSOFÍA

Universidad del Zulia
Facultad de Humanidades y Educación
Centro de Estudios Filosóficos
"Adolfo García Díaz"
Maracaibo - Venezuela

Nº 114
2025 - 4
Octubre-Diciembre

Revista de Filosofía

Vol. 42, N°114, 2025-4, (Oct-Dic) pp. 86-103
Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela
ISSN: 0798-1171 / e-ISSN: 2477-9598

**Efectividad de la gamificación para el desarrollo de competencias
en estudiantes de Contaduría Pública¹***Effectiveness of Gamification for the Development of Skills in Public
Accounting Students***María de los Angeles González-García**

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-4302-4297>
Universidad Rafael Urdaneta – Maracaibo -Venezuela
ma.delosangelesgg@gmail.com

Carlos Pérez

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-7794-4099>
Universidad Rafael Urdaneta – Maracaibo - Venezuela
carloseperezv24@gmail.com

Pablo Pérez

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-2582-8754>
Universidad Rafael Urdaneta – Maracaibo - Venezuela
pablo.29902610@uru.edu

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18111921>

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito analizar la efectividad de la gamificación para el desarrollo de competencias profesionales en estudiantes de Contaduría Pública de una Universidad Privada en Maracaibo. El enfoque metodológico fue mixto, descriptivo, de campo, transeccional. En la primera fase, se diseñó una entrevista validada por expertos que recogió la percepción de los docentes que utilizan gamificación sobre sus efectos en los estudiantes. En la segunda fase, se revisó el rendimiento académico de los jóvenes que cursaron materias gamificadas y se contrastó con las asignaturas que no utilizaron dicha técnica para evidenciar la efectividad de la misma. Los resultados sugieren que la gamificación es una técnica de la didáctica que promueve el desarrollo de competencias profesionales en contabilidad y finanzas sugiriendo un cambio paradigmático que transforma el proceso de enseñanza – aprendizaje en la educación superior, sin embargo, es importante considerar cómo se adapta a cada asignatura para maximizar su efectividad.

Palabras clave: Gamificación, competencias profesionales, estudiantes de contaduría pública.

Recibido 13-07-2025 – Aceptado 15-10-2025

¹Artículo de investigación derivado del Trabajo Especial de Grado titulado “Gamificación como herramienta de enseñanza en docentes de Administración y Contaduría para el rendimiento académico de los estudiantes” para optar al título de ³Licenciado en Administración de Empresas y ⁴Licenciado en Contaduría Pública por la Universidad Rafael Urdaneta.

Abstract

The purpose of this research was to analyze the effectiveness of gamification for the development of professional skills in Public Accounting students at a private university in Maracaibo. The methodological approach was mixed, descriptive, field-based, and cross-sectional. In the first phase, an interview validated by experts was designed to gather the perceptions of instructors who use gamification regarding its effects on students. In the second phase, the academic performance of students who took gamified courses was reviewed and compared with those in courses that did not use this technique to demonstrate its effectiveness. The results suggest that gamification is a teaching technique that promotes the development of professional skills in accounting and finance, suggesting a paradigm shift that transforms the teaching-learning process in higher education. However, it is important to consider how it adapts to each subject to maximize its effectiveness.

Keywords: Gamification, professional skills, public accounting students

Introducción

En una era de constantes cambios, el ejercicio del contador público se ha visto desafiado a actualizarse permanente, exigiendo el desarrollo de competencias profesionales que se adapten al entorno. En octubre de 2019, la Federación Internacional de Contadores (e inglés *International Federation of Accountants*, IFAC) actualizó las Normas Internacionales de Educación alegando el aumento de las expectativas del mercado en cuanto a las habilidades tecnológicas y escepticismo profesional, con el propósito de mejorar la pertinencia y calidad de la información contable, identificar actividades de aprendizaje y desarrollo que mejoren la competencia profesional de los profesionales actuales y los aspirantes a contador, así como, apoyar a la profesión en la presentación de informes de alta calidad en la era digital.

Dichas normas se encuentran en constante revisión y actualización, para garantizar que todos los contadores profesionales puedan cumplir con las expectativas cambiantes del entorno (IFAC 2025f). Esto significa un cambio en el panorama educativo actual de la Universidades, dónde la búsqueda de técnicas innovadoras para optimizar el aprendizaje debe ser constante. Para Pries et al. (2019) reconocen en su investigación que cada vez que la contabilidad internacional requiere la homologación de políticas y prácticas contables, las mismas conllevan un proceso complejo de implementación para el desarrollo de habilidades en los estudiantes, surgiendo la necesidad de que las universidades realicen cambios en las técnicas y estrategias del proceso de enseñanza – aprendizaje.

En este contexto, la gamificación se ha convertido en una herramienta crucial para transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva, divertida e interactiva, facilitando un aprendizaje más efectivo y significativo, fomentando así el desarrollo de competencias esenciales como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo en equipo.

Según Borrás (2015), la gamificación consiste en aplicar mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de involucrar a los usuarios y resolver problemas. Entre esos contextos no lúdicos se encuentra el caso de la

educación superior, donde se utiliza para enseñar contenidos complejos, desarrollar competencias profesionales y preparar a los estudiantes para el mercado laboral.

A nivel global, diversas universidades han implementado estrategias gamificadas con gran éxito, demostrando su potencial para incrementar el aprendizaje profundo y mejorar la experiencia educativa, algunas son la Universidad de Stanford (Estados Unidos), la Universidad de Queensland (Australia), el Instituto Tecnológico de Monterrey (México) y la Universidad de Los Andes (Colombia).

Además, en entornos empresariales, se utiliza la gamificación para capacitar a empleados en nuevas habilidades, mejorar su desempeño y aumentar su motivación. Según De Azkue (2025), el mercado laboral es un espacio en el que interactúan los empleadores y las personas que se encuentran en búsqueda de trabajo. Esta afirmación, resalta la importancia de que los graduandos posean no solo conocimientos técnicos, sino también competencias como la comunicación, colaboración, creatividad y pensamiento crítico, altamente demandadas en el mercado laboral actual del contador.

A pesar de los beneficios evidentes de la gamificación, en Venezuela hay escasas evidencias científicas sobre su uso en la educación superior, especialmente en Contaduría Pública. Sin embargo, algunas universidades han incursionado en su implementación, por ejemplo, la Universidad Central de Venezuela (UCV) ha implementado un curso gamificado en "Introducción a la programación", mientras que la Universidad Metropolitana (UNIMET) ha desarrollado una plataforma gamificada para su Facultad de Ingeniería. Estas iniciativas han demostrado que el uso de este tipo de técnicas puede mejorar significativamente la motivación y participación estudiantil para el desarrollo de sus competencias.

Consecuentemente, la gamificación puede ser particularmente beneficiosa en los programas de Contaduría Pública, puesto que la carrera no solo exige conocimientos técnicos, sino también habilidades analíticas y de resolución de problemas, haciendo pertinente la implementación de técnicas que sean atractivas y participativas para contribuir en el desarrollo de las competencias profesionales en los estudiantes, entendiendo que cada alumno es único y asimila la información de manera diferente, permitiendo personalizar y diversificar las experiencias de aprendizaje.

En este contexto, Gómez (2020) destaca cómo la gamificación puede ser utilizada para mejorar la enseñanza de conceptos complejos dentro del ámbito contable, facilitando así una comprensión más profunda por parte de los estudiantes. Su estudio resalta cómo estas estrategias pueden ser implementadas para enseñar Normas Internacionales de Información Financiera (NIIF), área relevante para el ejercicio de la contaduría hoy en día, proporcionando ejemplos concretos sobre cómo los elementos lúdicos pueden hacer más accesibles estos contenidos técnicos.

En tal sentido, el presente estudio se propone analizar la efectividad de la gamificación para el desarrollo de competencias en estudiantes de Contaduría Pública de

una Universidad Privada en Maracaibo, lo que pudiera ser un cambio paradigmático en la forma en que se enseña y se aprende en la formación de los futuros profesionales.

Fundamentación teórica

1. La Gamificación

La gamificación ha emergido como una técnica educativa innovadora que utiliza elementos de diseño de juegos para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Según Borrás (2015), la gamificación se refiere a la aplicación de mecánicas, elementos y técnicas del diseño de juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de involucrar a los usuarios y resolver problemas. Este enfoque busca transformar la experiencia educativa al hacerla más interactiva y atractiva para los estudiantes. Werbach y Hunter (2013) argumentan que la gamificación es un potente conjunto de herramientas aplicables a diversos objetivos empresariales y educativos, independientemente del contexto. Esto resalta su versatilidad y potencial para mejorar procesos en múltiples áreas, incluyendo la educación superior.

La aplicación de estos principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje, se puede influir en el comportamiento, incrementando la motivación y favoreciendo la participación de los estudiantes (Sánchez 2022). Al introducir dinámicas lúdicas en las aulas, se busca aumentar el interés y la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Borrás (2015), destaca se trata del uso de principios y elementos de los juegos, no el uso de juegos en sí mismos, cuyo propósito es motivar aprendizajes significativos.

2. Ventajas de la gamificación en el aprendizaje

Para Medina (2024), el uso de gamificación en la educación superior mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes enriqueciendo el proceso de aprendizaje y el clima del aula, haciéndolo más interactivo. En su estudio, refiere que la técnica promueve la resolución de problemas a través de la creatividad, favoreciendo el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones y el trabajo en equipo (cuando aplica), además, al ser un proceso divertido, la experiencia de aprendizaje es positiva. Por otro lado, según Atlantis University (2023), la gamificación mejora la retención de información e incrementa el interés de los temas tratados, ofreciendo fundamentalmente cuatro ventajas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes:

- Incrementa la motivación. A través de elementos como recompensas y competencias, los estudiantes se ven motivados a participar de forma activa.
- Mejora del compromiso. Los estudiantes se comprometen más al convertir el aprendizaje en una experiencia atractiva y dinámica.
- Desarrollo de habilidades. La gamificación fomenta competencias de colaboración, pensamiento crítico y resolución de problemas.

- *Feedback* instantáneo. La gamificación proporciona una retroalimentación rápida y clara, esencial para el proceso de aprendizaje.

3. Competencia profesional

Según la Federación Internacional de Contadores (en inglés *International Federation of Accountants* IFAC, 2025c), en el Estándar Internacional de Educación (en inglés *International Education Estándar*) 2 (IES 2), la competencia profesional es la capacidad que tiene el contador para desempeñar una función según un estándar definido. El estudiante de contaduría necesita desarrollar competencias técnicas para poder desempeñarse como contador, en áreas como: a. Contabilidad financiera y presentación de informes, b. Contabilidad de gestión, c. Finanzas y gestión financiera, d. Impuestos, e. Auditoría y aseguramiento, f. Gobernanza, gestión de riesgo y control interno, g. Leyes y reglamentos comerciales, h. Tecnologías de la información y las comunicaciones, i. Entorno empresarial y organización, j. Economía, k. Estrategia y gestión empresarial.

Por otro lado, el mismo IFAC, en el IES 3 (IFAC, 2025d), establece las habilidades profesionales que los aspirantes a contadores profesionales necesitan desarrollar y demostrar al final del programa de Contaduría Pública, entendiendo que ellas son: a. Intelectuales, b. Relaciones interpersonales y comunicación, c. Personal y d. Organizacional. Asimismo, el organismo internacional, en el IES 4 destaca la importancia de formar a los estudiantes en valores profesionales, ética y actitudes para que los futuros contadores apliquen: a. Escepticismo profesional y juicio profesional, b. Principios éticos, c. Compromiso con el interés público (IFAC 2025e).

De manera particular, la formación de los contadores públicos para el desarrollo de competencias profesionales debe incluir los elementos técnicos del ejercicio del contador, así como, habilidades blandas, principios éticos y escepticismo profesional que van a regular el quehacer del futuro profesional representan un compromiso importante que asumen las instituciones de Educación Superior en Maracaibo.

4. Evaluación de la competencia profesional

Según la Federación Internacional de Contadores (en inglés *International Federation of Accountants* IFAC, 2025a), la competencia profesional se demuestra mediante el logro de resultados de aprendizaje. Esto implica evaluar los resultados de aprendizaje alineados con las áreas de competencia para garantizar que el aspirante a contador haya alcanzado el nivel requerido de competencia profesional al finalizar su formación, convirtiendo a las evaluaciones en un elemento clave en el camino hacia la profesión de contador (IFAC 2025b). Para efectos de esta investigación, se consideró el rendimiento académico como parámetro para medir la competencia profesional, ya que representa un constructo multifactorial que refleja el nivel de aprendizaje y competencias alcanzado por los estudiantes.

Según Pérez y Merina (2021), el rendimiento académico se refiere a la relación entre los recursos utilizados y los resultados obtenidos en un proceso determinado. Esta definición

implica que no solo se deben considerar los resultados finales, sino también los medios empleados para alcanzarlos. Por su parte, Nováez (1986) sostiene que el rendimiento académico representa el resultado obtenido por un individuo en una actividad académica específica, vinculado a su aptitud y a factores volitivos, emocionales y afectivos que influyen en su desempeño. Esta visión integral destaca que el rendimiento no es simplemente una cuestión numérica; está influenciado por diversos factores personales y contextuales. Y para Kaczynska (1986) el rendimiento académico es el resultado final de todos los esfuerzos e iniciativas realizadas por maestros, padres y alumnos.

Lo anterior, lleva a considerar cómo la colaboración entre estos actores puede ser fortalecida mediante estrategias gamificadas para el desarrollo de competencias profesionales siendo analizadas a través del rendimiento académico de los jóvenes estudiantes de contaduría pública de una Universidad Privada de Maracaibo.

Metodología

El estudio se enmarcó en un enfoque mixto, de campo, utilizando un diseño transversal no experimental. En la primera fase, con una perspectiva cualitativa, se inició la recolección de datos mediante entrevistas a cuatro (4) docentes de Contaduría Pública que implementaron técnicas de gamificación en sus aulas en una Universidad Privada de Maracaibo. Para los efectos del instrumento fue utilizado un cuestionario de cuarenta y dos (42) preguntas abiertas, validado por tres expertos en el área, y diseñado para explorar las experiencias, perspectivas y opiniones de los docentes en relación con la gamificación y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. La información suministrada fue analizada a través de un análisis sistémico sobre las respuestas de los sujetos informantes, contrastándolas con los postulados de los autores.

Consecuentemente, en la segunda fase, con una orientación cuantitativa, para analizar el rendimiento académico de los estudiantes de Contaduría Pública en una Universidad Privada de Maracaibo, al aplicar técnicas gamificadas en las asignaturas de los sujetos informantes, se recolectaron datos objetivos y medibles sobre el impacto que la gamificación tiene en el aprendizaje de los estudiantes a través de las planillas de notas cargadas en el sistema de información de la universidad.

Se realizó un análisis documental, comparando exhaustivamente las calificaciones obtenidas en las materias que incorporaron estrategias de gamificación con aquellas que no lo hicieron, para evaluar la significancia de los resultados obtenidos y contrastarlos con la percepción de los docentes. La población objeto de estudio estuvo conformada por las notas de los estudiantes que cursaron materias en las cuales se aplicaron técnicas de gamificación durante el segundo periodo académico del 2024.

Esta selección es crucial, ya que permite observar el rendimiento académico en un contexto específico donde se implementaron cambios en la didáctica de la educación superior. A través de esta metodología, se buscó determinar si la inclusión de elementos lúdicos en la enseñanza podría influir positivamente en el desempeño académico de los

estudiantes. Este diseño metodológico no solo facilita la evaluación del efecto inmediato de la gamificación en el aprendizaje, sino que también proporciona un marco para analizar tendencias a lo largo del tiempo.

Las calificaciones obtenidas por los estudiantes en las materias con gamificación fueron contrastadas con las calificaciones obtenidas en el resto de las materias cursadas durante el mismo periodo, ofreciendo así una visión integral del rendimiento académico. Además, se emplearon análisis estadísticos para determinar si las diferencias observadas en las calificaciones eran estadísticamente significativas. Esto es fundamental para validar los resultados y asegurar que cualquier mejora en el rendimiento académico pueda ser atribuida a la implementación de técnicas gamificadas y no a otros factores externos. La aplicación rigurosa de estos métodos estadísticos garantiza la fiabilidad y validez de los hallazgos, contribuyendo así a una comprensión más profunda del impacto de la gamificación para el desarrollo de competencias profesionales en el ámbito educativo.

Este enfoque cuantitativo no solo se limita a medir calificaciones; también busca entender cómo la gamificación puede transformar la experiencia educativa en su conjunto. Al identificar patrones y relaciones entre la implementación de estas técnicas y el rendimiento académico, se espera proporcionar recomendaciones concretas para futuras prácticas didácticas dentro del Programa de Contaduría Pública. En última instancia, esta investigación pretende demostrar que la gamificación no solo es una herramienta innovadora para mejorar el aprendizaje, sino que también puede ser un cambio paradigmático en la forma en que se enseña y se aprende en la educación superior.

Discusión y Análisis de Resultados

La gamificación se refiere a la aplicación de mecánicas de juego en entornos no lúdicos, como el ámbito de la educación superior, para fomentar el desarrollo de competencias profesionales. Este enfoque se basa en la premisa de que la gamificación no solo incrementa el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también mejora su rendimiento académico al transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y participativa, que fomenta el desarrollo de competencias profesionales. Al incorporar mecánicas de juego en el currículo, se fomenta la interacción y el compromiso, lo que resulta crucial en ciencias donde los conceptos pueden ser abstractos y complejos, con un nivel de exigencia cada vez mayor.

1. Percepción y experiencia de los docentes que emplean gamificación

En la primera fase de la investigación, se entrevistó a cuatro docentes de Contaduría Pública de una Universidad Privada en Maracaibo, que a través de un análisis sistemático de la información recopilada en las entrevistas se pudo extraer los hallazgos más relevantes sobre las percepciones y experiencias de los sujetos informantes en torno al uso de la gamificación en el contexto de la educación superior. En primera instancia se indagó sobre el concepto de gamificación, el ambiente de aplicación y el tiempo empleando la técnica (Cuadro 1).

Cuadro 1. La gamificación				
Criterio	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
Definición	Didáctica que transforma contenidos en juegos	Proceso de enseñanza donde se aprende jugando	Dinámica de grupo para el aprendizaje	Transmitir conocimiento de forma lúdica
Aplicación	Ambientes de aprendizaje flexibles	Romper la rutina, aumentar retención de información, divertir	Diversas actividades docentes	Materias como inteligencia artificial y videojuegos
Experiencia	22 años	No se menciona	Desde 1997	Mucha experiencia

Los participantes del análisis coinciden en definir la gamificación como una técnica de la didáctica que transforma los contenidos y procesos de enseñanza-aprendizaje en dinámicas de juego. Todos ellos han aplicado la gamificación en sus clases, aunque en diferente medida y con distintas estrategias y objetivos, buscando generar entornos de aprendizaje más flexibles, lúdicos y motivadores para los estudiantes.

En cuanto a las experiencias, el Sujeto 1, con 22 años de experiencia, utiliza juegos específicamente diseñados para la enseñanza de contenidos, mientras que el Sujeto 2 emplea diversas estrategias (según la materia), con el objetivo de facilitar el aprendizaje a través del juego. Por su parte, el Sujeto 3 ha implementado la gamificación desde el inicio de su carrera docente en 1997, señalando su existencia histórica como técnica grupal, y el Sujeto 4 utiliza la gamificación en sus cursos de tecnologías de la información.

De acuerdo con los participantes, la gamificación tiene como meta crear entornos de aprendizaje más flexibles, lúdicos y motivadores, con el propósito de desarrollar las competencias pertinentes a cada una de las asignaturas. Esto concuerda con los resultados de Pries et al. (2019), quienes afirman que la educación superior se encuentra en un proceso de transformación, planteando que la gamificación genera escenarios dinámicos y atractivos que permiten aprendizajes significativos en los estudiantes.

Lo anterior implica que el uso de la gamificación en la educación superior, especialmente en programas de Contaduría Pública cuyos contenidos son cada vez más exigentes, es una técnica útil que favorece el proceso enseñanza – aprendizaje de los futuros contadores. Reconociendo sus beneficios a lo largo del tiempo, de acuerdo a la percepción de los sujetos informantes y con el propósito de lograr el desarrollo de la competencia, es importante adaptar las estrategias de implementación para cada asignatura.

Ahora bien, Ripol y Pujolá (2024) afirman que la gamificación debe proporcionar una experiencia de aprendizaje más allá de los premios, siendo necesario emplear elementos del juego en el diseño del proceso formativo teniendo en cuenta cuatro pilares fundamentales: la relación (necesidad de estar conectados), autonomía (necesidad de sentirse independiente), maestría (deseo de aprender nuevos conceptos y habilidades) y propósito (que las acciones tengan sentido). Al indagar sobre la influencia de la gamificación en la obtención de resultados académicos de una Universidad Privada de Maracaibo más allá de las recompensas, los profesores expresaron su percepción alegando (Cuadro 2):

Cuadro 2. Percepción sobre los resultados académicos				
Criterio	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
Opinión sobre la influencia de la gamificación en la motivación	Reduce el nerviosismo y da más tiempo	Mejora la comprensión y facilita la retroalimentación	Motiva, pero depende la disposición	Produce aprendizaje significativo y motiva a volver a aprender
Fundamento de la opinión	Preferencia por la gamificación	Intercambio de conocimientos y retroalimentación	Diversión y aprendizaje simultáneo	
Énfasis en la evaluación	Reducción del nerviosismo	Compresión de teorías	Disposición del estudiante	Aprendizaje significativo

Con respecto a las experiencias de los docentes, el Sujeto 1 señala que la gamificación puede ser beneficiosa para los alumnos, ya que les permite tener más tiempo y flexibilidad para idear respuestas, comparado con los exámenes escritos u orales que suelen generarles más nerviosismo. Por otro lado, el Sujeto 2 afirma que la gamificación permite a los estudiantes comprender mejor las teorías, ya que les brinda la oportunidad de compartir conocimientos, contrastar ideas y recibir retroalimentación del docente, fomentando así la colaboración y el aprendizaje entre pares.

Asimismo, el Sujeto 3 reconoce que la gamificación tiene un efecto motivador, pero también señala que depende de la disposición y las preferencias de cada estudiante. Por su parte, el Sujeto 4 destaca que la gamificación permite a los estudiantes tener un aprendizaje significativo, ya que les genera diversión y los incentiva a volver a participar en las actividades, contribuyendo a una mayor implicación y compromiso con su propio proceso de aprendizaje.

Las respuestas de los sujetos revelan que la gamificación puede tener efectos positivos en la motivación, la colaboración, la comprensión de contenidos y el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje para el desarrollo de las competencias profesionales, aunque su impacto puede variar en función de las características individuales de los alumnos. En relación a ello, Gómez (2020) afirma que la gamificación permite crear un ambiente

relajado, proporcionando a los docentes las herramientas necesarias para dirigir y motivar a sus estudiantes a través de resultados de aprendizajes positivos a la vez que aborda muchas de las limitaciones de la enseñanza tradicional.

Sin embargo, la percepción de los docentes entorno al efecto de las evaluaciones en un ambiente de juegos para aumentar la predisposición a aprender y no generar rechazo en los alumnos, resultó encontrada. Para algunos docentes la gamificación puede generar rechazo por parte de algunos estudiantes, puesto que no todos responden a los mismos intereses ni modos de aprendizaje, pero, por otro lado, permite reducir el estrés facilitando el aprendizaje en la mayoría de los aspirantes a contadores (Cuadro 3).

Cuadro 3. Percepción sobre las evaluaciones				
Criterio	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
Influencia de la gamificación en la predisposición para aprender	Depende del tipo de alumno	Reduce el estrés	Depende de la implementación	Facilita el aprendizaje y reduce la presión
Fundamento de la opinión	Algunos alumnos rechazan la gamificación	Los estudiantes emplean diferentes estrategias	Algunas aplicaciones permiten una evaluación tranquila	Los estudiantes se encuentran más relajados
Énfasis en la evaluación	Diferencias individuales	Reducción del estrés	Implementación adecuada	

Por un lado, el sujeto 1 señala que la efectividad de la gamificación depende del tipo de alumno. Indica que algunos estudiantes pueden rechazar esta metodología porque sienten que se pierden del estudio de los conceptos, mientras que otros alumnos pueden lograr un equilibrio entre el desarrollo de roles y el aprendizaje racional. No obstante, este sujeto afirma que los docentes que practican la gamificación siempre brindarán a los estudiantes la opción de desarrollarse mediante exámenes escritos tradicionales. Por otro lado, el Sujeto 2 considera que la gamificación permite a los estudiantes evitar el estrés que suelen generar los exámenes, ya que en lugar de estudiar "al caletre" (sic), emplean otras estrategias durante el juego que les ayudan a llevar a cabo la evaluación de manera más relajada.

Esto guarda relación con los resultados de Pries et al. (2019) quienes refieren que el uso de la gamificación para interpretar las Normas Internacionales de Información Financiera en estudiantes de contaduría del primer semestre, promovió actividades que evaluaban las destrezas y conocimientos de los jóvenes revelando que ellos se mostraban

interesados por captar más información y reforzar los conceptos. Además, Gómez (2020) afirma que la interactividad de la gamificación promueve un aprendizaje activo entre pares, facilitando la interacción social y la colaboración.

Para el Sujeto 3, el impacto de la gamificación en las evaluaciones depende de cómo se implemente. Señala que existen aplicaciones que permiten evaluar de manera tranquila, mientras que otras pueden generar estrés en los estudiantes, como aquellas que incluyen cronómetros o presión de tiempo. El Sujeto 4 expresa su acuerdo con la idea de que las evaluaciones en un ambiente de juego aumentan la predisposición a aprender, ya que los estudiantes se sienten más relajados y con la mente más abierta a nuevos aprendizajes, en comparación con situaciones de mayor presión, como exámenes o exposiciones. Al respecto, Gómez (2020) refiere que la gamificación es una manera diferente de fomentar el aprendizaje, haciéndolo más atractivo, divertido, incrementando el compromiso y satisfacción de los estudiantes.

En este sentido, las respuestas de los sujetos revelan que la efectividad de la gamificación en las evaluaciones y la predisposición de los estudiantes hacia el aprendizaje puede variar en función de factores como las características individuales de los alumnos, la forma de implementar las actividades gamificadas y el nivel de estrés que estas generen. Algunos docentes destacan los beneficios de la gamificación para reducir la ansiedad y promover estrategias de aprendizaje más relajadas, mientras que otros reconocen la necesidad de ofrecer opciones tradicionales para aquellos estudiantes que prefieren este tipo de evaluación.

Lo anterior conlleva a cuestionar la efectividad de la gamificación en el desarrollo de competencias de los estudiantes de contaduría pública, si realmente es favorable su aplicación y se adapta al modo de aprendizaje de los estudiantes de una Universidad Privada de Maracaibo. Consecuentemente, al indagar sobre la cantidad y calidad de la participación activa de los estudiantes en ambientes gamificados frente a otros tipos de entornos educativos se obtuvo (Cuadro 4):

Cuadro 4. Percepción sobre la cantidad y calidad de la participación estudiantil				
Criterio	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
Observó diferencias en la cantidad y calidad de la participación de los estudiantes en ambientes gamificados frente a otros tipos de entornos educativos	Sí	Sí	Sí	Sí

Factores que influyen en las diferencias en la participación activa en ambientes gamificados	Diseño de la gamificación, características de los estudiantes, contexto educativo	Participación activa vs. pasividad, necesidad de mantener la atención de los estudiantes	Tipo de gamificación, estructuración adecuada, papel del docente	Iniciativa de los estudiantes, percepción de facilidad de aprendizaje
--	---	--	--	---

De acuerdo a su experiencia el Sujeto 1 relata, que al principio los estudiantes de su curso mostraron rechazo ante la metodología gamificada, pero que, con el tiempo, fueron aceptándola y prefiriéndola por sobre los exámenes tradicionales. Esto sugiere que la gamificación puede generar cierta resistencia inicial, pero que, una vez que los alumnos se familiarizan con ella, puede convertirse en una técnica motivadora y preferida.

Por otro lado, el Sujeto 2 afirma que la gamificación mantiene a los estudiantes más atentos y participativos en comparación con las clases tradicionales, en las que algunos se pueden aburrir. Esta respuesta resalta la capacidad de la gamificación para fomentar la participación activa y el compromiso de los alumnos con su propio aprendizaje. Sin embargo, el Sujeto 3 señala que la aceptación de la gamificación depende del tipo de actividad que se vaya a realizar. Indica que se puede encontrar con estudiantes que se nieguen a participar, mientras que otros se animen. Esto sugiere que el éxito de la gamificación puede estar relacionado con la forma en que se estructuren las actividades y con la habilidad del docente para implementarlas.

Por otro lado, el Sujeto 4 expresa su acuerdo con la idea de que la gamificación anima a los estudiantes, incluso a tal punto que ellos mismos proponen juegos para facilitar el aprendizaje de ciertos conceptos. Esta respuesta resalta la capacidad de la gamificación para generar entusiasmo y participación espontánea por parte de los alumnos. En resumen, las respuestas de los sujetos revelan que la aceptación y el impacto de la gamificación en el aula pueden variar. Mientras algunos docentes reportan una resistencia inicial que se transforma en preferencia por la metodología gamificada, otros señalan que el éxito depende del tipo de actividades y de la habilidad del docente para implementarlas.

En este sentido, Gómez (2020) alega que la escasez de trabajos donde se contraste la teoría con la práctica ha llevado a algunos fracasos en la implementación de la gamificación en el contexto de la educación superior. Considerando importante que el diseño gamificado promueva la motivación, autonomía, colaboración, retroalimentación, con parámetros de competencia equilibrados, proporcionando un espacio seguro para redefinir el fracaso, permitiendo el ensayo y error. Es por ello que se investigó la percepción de los docentes sobre la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes para aprender y alcanzar el objetivo del proceso académico que es el desarrollo de las competencias profesionales (Cuadro 5).

Cuadro 5. Percepción sobre la influencia de la gamificación en el logro de la competencia				
Criterio	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
Influencia de las mecánicas de gamificación en la motivación	Autoevaluación, reflexión, retroalimentación	Aprendizaje activo, asimilación del contenido, competencia	Conexión con intereses, contextualización del aprendizaje	Diversificación de estrategias, ruptura con la monotonía
Impacto de la motivación en el aprendizaje	Mayor participación, responsabilidad y autonomía en el aprendizaje	Comprensión más profunda de conceptos, retención del conocimiento y desarrollo de habilidades de pensamiento crítico	Aprendizaje significativo y contextualizado, conexión con el mundo real y desarrollo de la pasión por el aprendizaje	Mayor creatividad, innovación y resolución de problemas, desarrollo de habilidades sociales y emocionales

El Sujeto 1 reconoce que no sabe si estas mecánicas, influyen intrínsecamente en los estudiantes. Sin embargo, sugiere que podría implementar algún tipo de prueba o feedback para evaluar este aspecto. Según Ripol y Pujolá (2024) las mecánicas son la parte central de la gamificación, representando a los elementos que se pueden encontrar en el juego, tales como “insignia, puntos, avatares, narraciones, etc” (pág 29), los autores refieren que una parte crucial del diseño de la gamificación en entornos de educación superior es reconocer, seleccionar y utilizar estos elementos para impactar el compromiso y la motivación de los estudiantes, ello conlleva problemas y dificultades en la aplicación de los procedimientos trayendo como consecuencia que no se alcancen los objetivos propuestos.

Al respecto, Gómez (2020) expone que el énfasis debe ser el aprendizaje de los estudiantes, y no debe estar en adicionar elementos del juego a expensas del mismo, lo que podría llevar a implementar estrategias superficiales que lejos de contribuir, conllevan a la pérdida de interés y compromiso de los futuros contadores. Los objetivos del aprendizaje deben ser explícitos antes de incluir las mecánicas de la gamificación, y los elementos de la misma deben estar integrados con dichos objetivos.

Por otro lado, el Sujeto 2 afirma que la principal motivación de los estudiantes es ganar, lo que los lleva a prepararse y dominar el contenido. Incluso señala que, aunque no ganen, el proceso de preparación les permite asimilar los conocimientos. Esto indica que las mecánicas de competencia pueden tener un impacto positivo en la motivación intrínseca de los alumnos. Al respecto, Gómez (2020) enfatiza la necesidad de proporcionar espacios de andamiaje educativo, donde el estudiante se familiariza con conceptos básicos, observando

patrones simples y luego a través de la gamificación se exponga a un sistema más complejo, favoreciendo el aprendizaje significativo.

Asimismo, el sujeto 3 menciona que existen diferentes maneras de influenciar a los estudiantes. Esta respuesta sugiere que las mecánicas de gamificación pueden ser efectivas para captar la atención y el interés de los estudiantes. Finalmente, el sujeto 4 afirma que la gamificación influye mucho en la motivación de los estudiantes, ya que les permite abordar conceptos abstractos de una manera más conocida y familiar para ellos. Además, señala que la gamificación los motiva a aprender de una forma diferente a la tradicional, lo que puede contribuir a desarrollar nuevas habilidades.

Las respuestas de los sujetos informantes revelan diferentes perspectivas sobre la influencia de las mecánicas de gamificación en la motivación intrínseca de los estudiantes. Además, los cuatro docentes refieren el desarrollo de competencias profesionales, tanto técnicas como blandas, tales como comprensión profunda de conceptos, pensamiento crítico, autonomía, creatividad, innovación, resolución de problemas y habilidades sociales (liderazgo, trabajo en equipo, colaboración) fomentando un aprendizaje significativo que permitirá una vez egresado ser un contador más competitivo. Ello guarda relación con los resultados de Pries et al. (2019), quienes afirman que la gamificación permite que los estudiantes adquieran habilidades y competencias profesionales.

2. Efectividad de la gamificación en el desarrollo de competencias profesionales

Ahora bien, con el propósito de evidenciar el desarrollo de competencias de los estudiantes de Contaduría Pública de una Universidad Privada de Maracaibo, en la segunda fase de la investigación, se procedió a realizar la revisión documental del rendimiento académico de los jóvenes en las materias en las que se empleó la gamificación como técnica del proceso de enseñanza – aprendizaje durante el segundo período académico del 2024, en contraste con aquellas asignaturas que utilizaron métodos tradicionales, durante el mismo lapso de tiempo.

Tabla 1. Promedio de calificaciones de las materias del segundo período 2024

Eje de la Materia	Promedio de calificaciones del segundo período 2024	
	Con gamificación	Sin gamificación
Contable	17,13ptos	8,18ptos
Financiero	13ptos	11,77ptos

La distribución de calificaciones (Tabla 1), muestra diferencias significativas entre las materias con y sin gamificación. Las asignaturas de los docentes que sirvieron como sujetos informantes pertenecen a los ejes Contable y Financiero de la carrera de Contaduría Pública, de una Universidad Privada de Maracaibo, por ello se contrastaron los promedios de las calificaciones en sus asignaturas con materias de los mismos ejes.

Los programas objeto de estudio pretenden desarrollar competencias relacionadas con a. Contabilidad financiera y presentación de informes, b. Contabilidad de gestión, c. Finanzas y gestión financiera, d. Tecnologías de la información y las comunicaciones, i. Entorno empresarial y organización. Además, de promover habilidades a. Intelectuales, b. Relaciones interpersonales y comunicación, c. Personal y d. Organizacional. Así como formar a. Escepticismo profesional y juicio profesional, b. Principios éticos. Alineados con las Normas Internacionales de Educación IES 2, IES 3 e IES 4 promulgadas por el IFAC (2019).

Ante esto, los resultados en el eje contable refieren una tendencia significativamente superior, de 8,95ptos, lo que representa el 109%, en el aprendizaje y desarrollo de competencias en las asignaturas donde se utilizó gamificación, por sobre aquellas materias que mantuvieron técnicas tradicionales (fundamentalmente memorísticas con exámenes escritos y orales). Por su parte, en el eje financiero, la diferencia entre las asignaturas con gamificación y las que no aplicaron esta técnica es de 1,23ptos, que representa una tendencia positiva del 10%.

Estos resultados están relacionados con la percepción de los docentes quienes afirman que al utilizar técnicas de gamificación se proporcionan experiencias de aprendizaje significativas, con una comprensión profunda de conceptos, retención del conocimiento y desarrollo de competencias y habilidades en dos ejes fundamentales en el ejercicio profesional del contador público. Al respecto, el IFAC (2025g) reconoce que los resultados de los aprendizajes responden a la capacidad que tienen los estudiantes de contaduría para aplicar el conocimiento al desempeñar una función específica.

Ahora bien, en las materias gamificadas, el porcentaje de estudiantes que obtuvieron calificaciones sobresalientes (19-20) fue del 23.95%, mientras que solo el 13.56% logró este rango en las materias sin gamificación. Esto sugiere que la gamificación no solo mejora los promedios generales, sino que también promueve una mayor excelencia académica contribuyendo significativamente en el desarrollo de las competencias profesionales. Tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 2. Comparación del porcentaje de estudiantes por rango de notas en materias con gamificación y sin gamificación

Rango de Notas	% Estudiantes en materias con gamificación	% Estudiantes en materias sin Gamificación
Aplazados	16,90%	23,73%
10 a 12	8,45%	16,95%
13 a 16	26,76%	27,12%
17 a 18	23,94%	18,64%

19 a 20	23,95%	13,56%
Total	100,00%	100,00%

Los resultados reflejan un aumento significativo en los promedios de calificaciones de los estudiantes que participaron en cursos gamificados. Este incremento sugiere que la implementación de técnicas gamificadas no solo mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también se traduce en un mejor desempeño académico. La gamificación, al incorporar elementos lúdicos y dinámicas de juego, transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y participativa. Siendo particularmente relevante en los programas académicos de Contaduría Pública, donde los conceptos pueden ser complejos y desafiantes.

Al comparar los hallazgos con el estudio realizado por Gómez (2020), se observa una tendencia similar. En efecto, la autora encontró que las técnicas gamificadas en programas de contaduría pública a distancia resultaron en un aumento significativo del rendimiento académico, corroborando los resultados sobre promedios más altos y menores tasas de aplazamiento.

Este hallazgo respalda la hipótesis de que las estrategias educativas innovadoras, como la gamificación, son efectivas para revitalizar el interés por el aprendizaje y mejorar las calificaciones. La tabla también permite identificar diferencias entre las distintas áreas formativas dentro de cada carrera. Las materias del eje contable muestran un impacto positivo mayor que las materias del eje financiero, lo que pudiera deberse, o bien a la naturaleza del contenido o a cómo se implementaron las técnicas gamificadas. Esto sugiere que no solo es importante aplicar gamificación, sino también considerar cómo se adapta a cada asignatura para maximizar su efectividad.

El análisis del promedio de notas en la Tabla 2 subraya la importancia de incorporar la gamificación como un eje transversal en el currículo académico. Dado que este estudio demuestra que puede ser aplicado en todas las áreas de formación, se recomienda a las instituciones educativas considerar una mayor integración de estas estrategias en sus programas. La capacidad de la gamificación para fomentar un aprendizaje más dinámico y participativo podría ser clave para abordar problemas comunes como el desinterés y la desmotivación entre los estudiantes.

Además, los resultados sugieren que al implementar estrategias gamificadas, las universidades pueden no solo mejorar el rendimiento académico, sino también preparar mejor a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mercado laboral actual. La combinación de conocimientos técnicos con habilidades blandas desarrolladas a través de experiencias educativas interactivas puede resultar en egresados más competitivos.

En resumen, la Tabla 2 proporciona evidencia clara de la efectividad de la gamificación para el desarrollo de competencias profesionales en estudiantes de Contaduría Pública en una Universidad Privada de Maracaibo. Los resultados obtenidos refuerzan la

necesidad de seguir explorando y aplicando estas metodologías innovadoras para mejorar continuamente la calidad del aprendizaje y preparar a los estudiantes para su futuro profesional, significando un cambio paradigmático en la forma en que se enseña y se aprende en la educación superior.

Conclusiones

La investigación sobre la efectividad de la gamificación para el desarrollo de competencias profesionales en estudiantes de Contaduría Pública en una Universidad Privada de Maracaibo, se ejecutó en dos fases y tuvo como propósito comprender cómo estas estrategias pueden influir en el aprendizaje. En un contexto educativo donde las metodologías tradicionales a menudo no logran captar el interés de los alumnos, la gamificación se presenta como una técnica que transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia más interactiva.

En la primera fase, se adoptó un enfoque cualitativo, analizando las percepciones de los docentes sobre el rendimiento académico de los estudiantes que participaron en clases con técnicas de gamificación. Los docentes reportaron un aumento significativo en la participación y el interés, sugiriendo que estas estrategias no solo facilitan la comprensión de conceptos complejos, sino que también crean un ambiente de aprendizaje más dinámico. Elementos como recompensas y competencias amistosas fueron identificados como clave para esta efectividad.

La segunda fase del estudio utilizó un enfoque cuantitativo para comparar resultados académicos. Los datos mostraron que los estudiantes en materias con gamificación obtuvieron calificaciones significativamente más altas, corroborando la hipótesis inicial del estudio. Además, las asignaturas del eje contable muestran un impacto positivo mayor que las materias del eje financiero, siendo relevante no solo aplicar gamificación, sino también considerar cómo se adapta a cada asignatura para maximizar su efectividad.

En conclusión, este estudio subraya que la gamificación es una técnica valiosa para revitalizar el interés por materias claves en los programas académicos de Contaduría Pública. Se recomienda incentivar su uso dentro del ámbito universitario para mejorar el rendimiento académico y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes como profesionales competitivos. La adopción generalizada de estas metodologías innovadoras podría transformar radicalmente la educación superior en Venezuela, enfrentando así los retos contemporáneos del aprendizaje universitario.

Referencias bibliográficas

Atlantis University (2023). Aprendizaje Interactivo y Gamificación: Cómo Convertir el Aprendizaje en una Aventura. https://atlantisuniversity.edu/es/au_blog/aprendizaje-interactivo-y-gamificacion-como-convertir-el-aprendizaje-en-una-aventura/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20Gamificaci%C3%B3n?,desaf%C3%ADos%2C%20como%20en%20los%20videojuegos. (Consultado el 13/05/2025).

- Borrás, O (2015) Fundamentos de la gamificación. Universidad Politécnica de Madrid. https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf (Consultado el 13/05/2025)
- De Azkue, I. (22 de marzo de 2025). Mercado laboral. Enciclopedia Humanidades. <https://humanidades.com/mercado-laboral/> (consultado el 13/05/2025)
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*. vol.22 no.38 Bogotá Jan./June 2020 http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=SO124-46392020000100008 (consultado el 08/11/2024)
- International Federation of Accountants. (9 de mayo de 2025). IES 8 Project. <https://www.ifac.org/consultations-projects/ies-8-project> (2025a)
- International Federation of Accountants. (28 de marzo de 2025). IES 6 Updates. <https://www.ifac.org/consultations-projects/ies-6-updates> (2025b)
- International Federation of Accountants. (13 de marzo de 2025). IES 2 Technical Competence (2025c)
- International Federation of Accountants. (13 de marzo de 2025). IES 3 Professional Skills (2025d)
- International Federation of Accountants. (13 de marzo de 2025). IES 4 Professional Values, Ethics & Attitudes (2025e)
- International Federation of Accountants. (13 de marzo de 2025). Sustainability-Related Revisions to IES 2, 3, 4 Fact Sheet. <https://www.ifac.org/publications/sustainability-related-revisions-ies-2-3-4-fact-sheet> (2025f) (Consultado el 13/05/2025).
- International Federation of Accountants. (13 de marzo de 2025). International Education Standards 2, 3, and 4 (Revised) <https://www.ifac.org/publications/international-education-standards-2-3-and-4-revised> (2025g) (Consultado el 17/05/2025).
- International Federation of Accountants. (21 de octubre de 2019). Revisions to IES 2, 3, 4 and 8. <https://www.ifac.org/education/publications/revisions-ies-2-3-4-and-8> (Consultado el 13/05/2025).
- International Federation of Accountants. (2019). International Education Standard 2 Initial Professional Development – Technical Competence (2021).
- International Federation of Accountants. (2019). International Education Standard 3 Initial Professional Development – Professional Skills (2021).
- International Federation of Accountants. (2019). IES 4 Professional Values, Ethics & Attitudes.
- Medina, G. (2024). Beneficios de la gamificación como opción estratégica didáctica para mejorar el clima del aula universitaria. *Edu. Sup. Rev. Cient. Cepies* vol.11 no.2 La Paz Oct. 2024. <https://doi.org/10.53287/stsk2797qt20h>
- Pries, M., Rincón, D. & Vargas, L (2019) La Gamificación y las TIC como estrategia de aprendizaje de las NIIF en los estudiantes Contaduría Pública. Caso de estudio Universidad Cooperativa de Colombia. <https://repository.ucc.edu.co/entities/publication/25caec04-c79e-4573-9ced-7652892da074> (Consultado 08/11/2024).
- Ripol, O. & Pujolá, J. (edt) (2024) La gamificación en la educación superior. Teoría, práctica y experiencias didácticas. Universitat de Barcelona. Ediciones Octaedro, S.L.
- Sánchez, K. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. <https://www.formacionestrategica.com/60-Texto%20del%20articulo-61-1-10-20220614.pdf> (consultado el 13/05/2025)
- Werbach, K. & Hunter, D. (2013). Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos. Madrid: Pearson



REVISTA DE FILOSOFÍA

Nº 114 - 2025 - 4 OCTUBRE - DICIEMBRE

*Esta revista fue editada en formato digital y publicada en NOVIEMBRE de 2025
por el Fondo Editorial Serbiluz, Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela*

www.luz.edu.ve **www.serbi.luz.edu.ve**
www.produccioncientificaluz.org