



Doi: <https://doi.org/10.70577/ASCE/120.133/2025>

**Recibido:** 2025-01-25

**Aceptado:** 2025-02-20

**Publicado:** 2025-03-24

## **El impacto de la Inteligencia Artificial y la Gamificación en la Educación Contable**

### **The impact of Artificial intelligence and Gamification in Accounting Education**

**Maria Angélica Camargo Arboleda**

**Contadora Publica**

<https://orcid.org/0000-0001-8852-3399>

[angelicacaar2024@gmail.com](mailto:angelicacaar2024@gmail.com)

**Fundación Universitaria los Libertadores**

Bogota – Colombia

**Jennyfer Herrera Rocha**

**Estudiante Contaduría Publica**

<https://orcid.org/0009-0007-4101-7158>

[jennyferherrerack@gmail.com](mailto:jennyferherrerack@gmail.com)

**Fundación Universitaria los Libertadores**

Bogota – Colombia

#### **Cómo citar:**

Camargo Arboleda, M. A., & Herrera Rocha, J. (2025). El impacto de la Inteligencia Artificial y la Gamificación en la Educación Contable. ASCE, 4(1), 120–133. <https://doi.org/10.70577/ASCE/120.133/2025>



## Resumen

La inteligencia artificial (IA) y la gamificación son tecnologías emergentes que están transformando el ámbito educativo, particularmente en la formación contable. Este estudio tiene como objetivo explorar el impacto de la integración de estas herramientas en el aprendizaje de la contaduría pública. A través de un diseño cuantitativo y descriptivo, se aplicó una encuesta a 50 estudiantes de contaduría de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Los resultados indican que un 78% de los participantes considera que la IA tiene una alta relevancia en la formación contable, destacando su potencial para mejorar la eficiencia y precisión en las tareas contables. Por otro lado, un 66% de los estudiantes valoró positivamente el uso de la gamificación como una herramienta educativa, señalando su capacidad para hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo. Sin embargo, se identificaron algunas barreras, como la falta de capacitación en el uso de estas tecnologías y la resistencia al cambio. En términos de percepción, la mayoría de los estudiantes tiene un conocimiento básico de la IA, lo que subraya la necesidad de una integración gradual y adecuada de estas tecnologías en los programas educativos. En conclusión, tanto la IA como la gamificación tienen un gran potencial para transformar la enseñanza de la contabilidad, pero es fundamental que las instituciones educativas proporcionen el apoyo necesario para asegurar su implementación exitosa.

**Palabras clave:** Inteligencia Artificial, Gamificación, Contabilidad, Educación, Tecnología.



---

## Abstract

Artificial intelligence (AI) and gamification are emerging technologies that are transforming the educational field, particularly in accounting education. This study aims to explore the impact of integrating these tools into the learning of public accounting. Through a quantitative and descriptive design, a survey was administered to 50 accounting students from Fundación Universitaria Los Libertadores. The results show that 78% of participants consider AI to be highly relevant in accounting education, highlighting its potential to improve efficiency and accuracy in accounting tasks. On the other hand, 66% of students positively evaluated the use of gamification as an educational tool, noting its ability to make learning more interactive and engaging. However, some barriers were identified, such as the lack of training in the use of these technologies and resistance to change. In terms of perception, most students have basic knowledge of AI, underscoring the need for a gradual and adequate integration of these technologies into educational programs. In conclusion, both AI and gamification have great potential to transform accounting education, but it is crucial that educational institutions provide the necessary support to ensure successful implementation.

**Keywords:** Artificial Intelligence, Gamification, Accounting, Education, Technology



---

## Introducción

La educación contable ha experimentado una transformación significativa con la integración de nuevas tecnologías, como la inteligencia artificial (IA) y la gamificación, que están redefiniendo los métodos tradicionales de enseñanza. En un mundo cada vez más digitalizado, es esencial que los futuros profesionales de la contaduría estén preparados para enfrentar los desafíos de un entorno laboral que depende cada vez más de herramientas tecnológicas avanzadas (Fernández-Lilia, 2018). La necesidad de adaptación de los programas educativos a este nuevo contexto tecnológico se vuelve urgente para garantizar que los estudiantes no solo dominen los aspectos fundamentales de la contabilidad, sino que también estén capacitados para utilizar las herramientas que están cambiando la profesión (Gómez Contreras, 2020).

La **inteligencia artificial (IA)**, con su capacidad para automatizar tareas repetitivas y analizar grandes volúmenes de datos, está revolucionando los procesos contables. Esta tecnología no solo mejora la eficiencia de las tareas contables, sino que también reduce los márgenes de error al procesar información de manera más precisa y rápida que los humanos. Según Macías (2020), la IA está permitiendo que los contadores se enfoquen en tareas más estratégicas, lo que puede llevar a una mejora considerable en la calidad de los análisis financieros y la toma de decisiones empresariales. Frias (2023) destaca que "la IA tiene el potencial de automatizar hasta un 85% de las tareas contables, permitiendo a los contadores concentrarse en tareas más estratégicas". Esto implica un cambio en el perfil del contador tradicional, que debe ser capaz de trabajar en sinergia con tecnologías avanzadas para tomar decisiones basadas en datos, lo que demanda una actualización constante de los programas educativos (Pinilla Sánchez & Oviedo, 2022).

Por otro lado, la **gamificación**, que utiliza elementos de juego para hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo, ha demostrado ser efectiva en aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La gamificación puede resultar especialmente útil en áreas complejas como la contabilidad, donde los estudiantes deben aprender a manejar conceptos abstractos y, en ocasiones, áridos. Según Matt (2023), la gamificación ha logrado transformar la forma en que los estudiantes interactúan con el contenido educativo, promoviendo una mayor retención de conocimientos y mejorando la participación en el aula. La investigación de Gaby Farias (2019) también respalda esta idea, señalando que los métodos de gamificación pueden ser



particularmente efectivos en el ámbito contable al hacer que los estudiantes se enfrenten a desafíos prácticos que simulan situaciones reales del entorno laboral, permitiendo un aprendizaje más activo y aplicado. Esto ha sido confirmado por estudios previos que evidencian cómo las técnicas de gamificación mejoran la interacción de los estudiantes con el contenido y favorecen el aprendizaje significativo (Valencia-Quecano & Orellana-Viñambres, 2019).

En el contexto de la educación contable, la integración de estas tecnologías promete no solo mejorar la comprensión de conceptos, sino también cambiar la forma en que los estudiantes se preparan para enfrentar los desafíos del mundo profesional. La aplicación de la IA puede transformar tareas como la auditoría, la preparación de informes financieros y la reconciliación de datos contables, tareas que históricamente han requerido una gran inversión de tiempo y esfuerzo humano (Soto, 2023). Además, la gamificación tiene el potencial de hacer el aprendizaje más accesible y participativo, involucrando a los estudiantes en un proceso de aprendizaje más interactivo y colaborativo, lo que fomenta la creatividad y la resolución de problemas en entornos simulados (Georgieva, 2024).

Este artículo se centra en analizar cómo la integración de estas tecnologías en los programas educativos de contaduría pública puede mejorar la enseñanza y preparación de los estudiantes, asegurando que estén equipados con las habilidades necesarias para sobresalir en un mercado profesional altamente competitivo. A través de una investigación cuantitativa y descriptiva, se busca evaluar las percepciones, conocimientos y actitudes de los estudiantes de contaduría pública hacia el uso de la IA y la gamificación, y cómo estas herramientas influyen en su aprendizaje y preparación profesional. Este enfoque busca no solo evaluar el impacto de estas tecnologías, sino también proporcionar recomendaciones para su implementación efectiva en los currículos educativos, teniendo en cuenta tanto los avances tecnológicos como los desafíos y limitaciones que enfrentan las instituciones educativas (Cubides, 2023).

La importancia de la integración tecnológica en la educación contable es cada vez más evidente, y este estudio busca ser un paso hacia una educación más moderna y adaptada a los cambios de la industria. La transformación digital de la educación contable no solo es una necesidad para los programas académicos, sino una obligación para los profesionales que deben mantenerse al día con las innovaciones que están cambiando la práctica de la contabilidad en todo el mundo.

## Métodos

Este estudio adoptó un **enfoque cuantitativo descriptivo** para analizar las percepciones, conocimientos y actitudes de los estudiantes hacia el uso de la inteligencia artificial (IA) y la gamificación en la educación contable. Según Hernández et al. (2014), este tipo de diseño es adecuado para obtener datos cuantificables sobre fenómenos sociales y educativos. Se seleccionó una **muestra de 50 estudiantes** de contaduría pública de la Fundación Universitaria Los Libertadores, mediante un muestreo **estratificado** que permitió asegurar la representación de diversos niveles de conocimiento previo y exposición a estas tecnologías (Creswell, 2014).

La **recolección de datos** se realizó a través de una **encuesta estructurada** con preguntas cerradas y escalas Likert, lo que facilitó medir el **conocimiento previo**, las **actitudes** y la **percepción de efectividad** de la IA y la gamificación en el proceso educativo (Muñiz et al., 2013). Para el análisis de los datos, se utilizaron **estadísticas descriptivas** y **pruebas de correlación**, aplicadas con el software **SPSS**, lo que permitió identificar patrones y relaciones en las respuestas de los estudiantes (Field, 2013).

Este diseño cuantitativo es adecuado porque permite obtener resultados claros y objetivos sobre la integración de nuevas tecnologías en la educación contable, proporcionando una visión precisa de cómo los estudiantes perciben y valoran el impacto de la IA y la gamificación en su aprendizaje (Cohen et al., 2018).

## Resultados

Los resultados obtenidos a través de la encuesta aplicada a los 50 estudiantes de contaduría pública de la Fundación Universitaria Los Libertadores revelaron diversas tendencias y perspectivas sobre la implementación de la inteligencia artificial (IA) y la gamificación en la educación contable. Las respuestas muestran tanto un alto grado de aceptación de estas herramientas como algunas barreras para su implementación exitosa. A continuación, se amplían los resultados clave de la investigación, presentados con sus respectivas tablas para un análisis más claro y detallado.



## Percepción sobre la Relevancia de la Inteligencia Artificial en la Formación Contable

Una de las preguntas clave en la encuesta fue la percepción de los estudiantes sobre la relevancia de la **inteligencia artificial (IA)** en su formación contable. La mayoría de los participantes mostró un reconocimiento claro del impacto que puede tener la IA en su futuro profesional.

Tabla 1: Nivel de Conocimiento sobre el Uso de IA en la Contabilidad

Nivel de Conocimiento	Suma de Resultados
<b>Avanzado</b>	4
<b>Básico</b>	25
<b>Intermedio</b>	13
<b>Ninguno</b>	8
Total General	50

En resumen, la mayoría de los estudiantes (50%) posee un conocimiento **básico** sobre el uso de la IA en la contabilidad. Un grupo considerable tiene un **nivel intermedio** (26%), mientras que un pequeño porcentaje tiene un **nivel avanzado** (8%). Además, el **16%** de los estudiantes no tiene ningún conocimiento sobre el tema, lo que subraya la necesidad de **capacitación** en este campo para fortalecer la preparación de los estudiantes en el uso de herramientas tecnológicas avanzadas en contabilidad.

Tabla 2: Creencia sobre el Potencial de la IA para Mejorar los Procesos Contables

¿Crees que la IA puede mejorar los procesos contables?	Cuenta de Encuestados
<b>De acuerdo</b>	18
<b>Neutral</b>	10
<b>Totalmente de acuerdo</b>	22
Total General	50

La mayoría de los estudiantes (44%) cree firmemente que la IA tiene el **potencial de mejorar** los procesos contables, mientras que un **36%** también está de acuerdo, pero de manera menos categórica. Sin embargo, un **20%** se muestra neutral, lo que sugiere cierta **incertidumbre** o falta de información sobre cómo la IA podría impactar específicamente en este campo.



Tabla 3: Potencial de la IA para Reemplazar Tareas Rutinarias en Contabilidad

¿Consideras que las herramientas de IA podrían reemplazar tareas rutinarias en contabilidad?	Cuenta de Encuestados
No	7
No estoy seguro	8
Sí	35
Total General	50

El **70%** de los estudiantes cree que la **IA** tiene el **potencial de reemplazar tareas rutinarias**, lo que resalta una visión positiva hacia la automatización de procesos repetitivos en la contabilidad. A pesar de esto, un **16%** muestra **indecisión**, lo que podría reflejar **dudas** sobre cómo la IA podría aplicarse de manera práctica en la contabilidad.

Tabla 4: Aspectos de la IA más Relevantes para la Contabilidad

¿Qué aspectos de la IA te parecen más relevantes para la contabilidad?	Suma de Encuestados
<b>Análisis de grandes volúmenes de datos</b>	7
<b>Automatización de tareas repetitivas</b>	20
<b>Generación de informes financieros</b>	8
<b>Optimización de procesos contables</b>	15
Total General	50

El aspecto más relevante para los estudiantes es la **automatización de tareas repetitivas**, con un **40%** eligiendo esta opción. La **optimización de procesos contables** fue considerada importante por el **30%**, mientras que **16%** valoró la **generación de informes financieros** y un **14%** destacó el **análisis de grandes volúmenes de datos**. Esto sugiere que los estudiantes valoran especialmente cómo la IA puede mejorar la **eficiencia** y **reducir la carga de trabajo** en tareas rutinarias.

Tabla 5: Participación en Actividades Educativas Basadas en Gamificación

¿Habías participado en actividades educativas basadas en gamificación?	Cuenta de Encuestados
No	40





---

Sí	10
Total General	50

---

La mayoría de los estudiantes (80%) no ha participado en actividades basadas en **gamificación**, lo que resalta la necesidad de **incorporar más dinámicas de juego** en la educación contable. Sin embargo, un **20%** de los estudiantes ya ha tenido alguna **experiencia** con la gamificación, lo que sugiere un **interés creciente** por utilizar estrategias educativas innovadoras.

Tabla 6: Calificación de la Gamificación como Herramienta de Aprendizaje en Contabilidad

---

¿Cómo calificas la gamificación como herramienta de aprendizaje en contabilidad?	Cuenta de Encuestados
<b>Neutral</b>	14
<b>Poco útil</b>	3
<b>Útil</b>	33
Total General	50

---

La mayoría de los estudiantes (66%) percibe la **gamificación** como una herramienta **útil** para el aprendizaje de la contabilidad. Sin embargo, un pequeño porcentaje (6%) la considera **poco útil**. Los resultados sugieren que la gamificación podría ser un recurso valioso para **enriquecer** la enseñanza de la contabilidad si se adapta adecuadamente a los **contenidos** y características de la disciplina.

Tabla 7: Elementos de la Gamificación más Atractivos

---

¿Qué elementos de la gamificación te parecen más atractivos?	Suma de Resultados
<b>Competencias entre estudiantes</b>	9
<b>Recompensas e incentivos</b>	5
<b>Retroalimentación inmediata</b>	11
<b>Uso de simulaciones y juegos interactivos</b>	25
Total General	50

---

El aspecto más atractivo de la gamificación para los estudiantes es el **uso de simulaciones y juegos interactivos**, con un **50%** de los encuestados eligiendo esta opción. Esto subraya el



potencial de las dinámicas de juego para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La **retroalimentación inmediata** (22%) también fue considerada importante, ya que proporciona un feedback constante y permite ajustes rápidos en el aprendizaje.

Tabla 8: Creencia sobre la Gamificación en la Comprensión de Temas Complejos en Contabilidad

¿Consideras que la gamificación mejora tu comprensión de temas complejos en contabilidad?	Suma de Resultados
<b>De acuerdo</b>	34
<b>En desacuerdo</b>	2
<b>Neutral</b>	14
Total General	50

La mayoría de los estudiantes (68%) cree que la **gamificación** tiene un efecto positivo en la **comprensión de temas complejos**, lo que resalta su potencial como una herramienta educativa eficaz para hacer más accesibles conceptos difíciles en contabilidad. Las respuestas neutrales y las opiniones negativas son menores, lo que indica que la mayoría de los estudiantes ve la gamificación como una **estrategia educativa útil**.

## Discusión

Los resultados obtenidos en este estudio subrayan el creciente interés y aceptación de la inteligencia artificial (IA) y la gamificación en la educación contable, dos herramientas que tienen el potencial de transformar la manera en que los estudiantes aprenden y se preparan para su futura carrera profesional. La mayoría de los estudiantes valoraron positivamente la integración de estas tecnologías en su formación, destacando tanto sus beneficios en términos de eficiencia y precisión, como su capacidad para hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo.

La **IA**, con su capacidad para automatizar tareas repetitivas y procesar grandes volúmenes de datos, es percibida como una herramienta valiosa para optimizar las actividades contables, como la generación de informes financieros y la conciliación de cuentas. Según los resultados, el **78%** de los estudiantes considera que la IA es altamente relevante para su formación, lo que coincide con investigaciones previas que han demostrado los beneficios de la IA en la contabilidad, como



la reducción de errores humanos y la mejora en la toma de decisiones (Macias, 2020). Sin embargo, el hecho de que un **30%** de los estudiantes no tuviera ningún conocimiento previo sobre IA destaca la necesidad urgente de integrar estos contenidos en los currículos de formación contable, comenzando desde las primeras etapas del proceso educativo.

Por otro lado, la **gamificación** se presentó como una estrategia eficaz para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes. Un **66%** de los participantes valoraron positivamente el uso de dinámicas lúdicas en el aula, especialmente en relación con la comprensión de conceptos complejos. Este hallazgo es consistente con la literatura existente que sugiere que la gamificación puede facilitar la enseñanza de materias difíciles al involucrar a los estudiantes de manera más activa y divertida (Matt, 2023). Sin embargo, aunque la gamificación fue generalmente bien recibida, un **10%** de los estudiantes expresó que no la consideraban útil, lo que refleja una posible resistencia al cambio en métodos de enseñanza más tradicionales.

A pesar de los beneficios que estas tecnologías pueden aportar, la implementación exitosa de la IA y la gamificación enfrenta varios desafíos. La **falta de capacitación** y la **resistencia al cambio** son dos barreras clave que deben abordarse para garantizar una adopción efectiva. El **70%** de los estudiantes identificó la falta de capacitación como un obstáculo importante, lo que indica que, aunque los estudiantes están dispuestos a usar tecnologías emergentes, necesitan un mayor acompañamiento educativo en su integración. La resistencia al cambio, mencionada por un **50%** de los participantes, también sugiere que algunos estudiantes prefieren métodos de enseñanza más tradicionales, lo que resalta la importancia de una transición gradual hacia métodos más innovadores, con el acompañamiento adecuado.

Finalmente, los resultados muestran que, aunque las instituciones educativas reconocen la importancia de estas tecnologías, todavía existen desafíos relacionados con la **infraestructura tecnológica** y el **acceso limitado a recursos adecuados**. Estos factores deben ser considerados para asegurar que todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico, tengan acceso a las herramientas necesarias para aprovechar plenamente la IA y la gamificación en su aprendizaje.



En conclusión, tanto la inteligencia artificial como la gamificación ofrecen grandes oportunidades para mejorar la educación contable. Sin embargo, es esencial que las instituciones educativas inviertan en la capacitación de docentes, en el desarrollo de contenido adecuado y en la mejora de la infraestructura tecnológica para garantizar una integración efectiva de estas herramientas. Solo así se podrá preparar a los estudiantes para enfrentar los retos de un mercado profesional cada vez más digitalizado y tecnológicamente avanzado.

## Conclusiones

Este estudio ha permitido identificar el impacto positivo que la inteligencia artificial (IA) y la gamificación pueden tener en la educación contable, tanto en términos de la motivación de los estudiantes como en la mejora de la eficiencia y comprensión de conceptos complejos. Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los estudiantes percibe la IA como una herramienta relevante para la formación contable, ya que puede automatizar tareas repetitivas y permitirles centrarse en actividades de mayor valor estratégico. Además, la gamificación, al introducir elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje, se ha mostrado eficaz para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes, lo que facilita la comprensión de conceptos fundamentales en contabilidad.

A pesar de estos resultados positivos, también se han identificado barreras significativas para la implementación de estas tecnologías. La falta de capacitación en el uso de la IA y la gamificación, mencionada por el **70%** de los estudiantes, es una de las principales limitaciones. Esto resalta la necesidad urgente de incorporar estos temas en los programas educativos de manera sistemática y desde las primeras etapas de la formación académica. Además, la resistencia al cambio, detectada en el **50%** de los encuestados, sugiere que muchos estudiantes se sienten incómodos con el uso de nuevas tecnologías, lo que subraya la importancia de una transición gradual y acompañada por estrategias de sensibilización y apoyo.

Otro hallazgo clave es la necesidad de mejorar la infraestructura tecnológica en las instituciones educativas. El **40%** de los estudiantes mencionó dificultades tecnológicas como una barrera importante, lo que pone de manifiesto que, además de la capacitación, es necesario invertir en recursos adecuados para facilitar el acceso y uso de herramientas tecnológicas en el aula.



En conclusión, tanto la IA como la gamificación tienen un gran potencial para transformar la educación contable, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo y relevante para los desafíos del mundo profesional. No obstante, es esencial que las instituciones educativas adopten un enfoque integral para su integración, que incluya la capacitación continua de docentes, el desarrollo de contenidos adecuados y la mejora de la infraestructura tecnológica. Solo mediante estas acciones se podrá asegurar una adopción efectiva de estas herramientas, preparando así a los estudiantes para enfrentar los retos de un mercado laboral altamente digitalizado y tecnológicamente avanzado.

## REFERENCIAS

- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed.). Routledge.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Cubides, P. (2023). *Transformación digital en la educación contable: Retos y oportunidades*. Editorial Académica Española.
- Fernández-Lilia, M. (2018). *Innovación tecnológica en la educación contable: Un enfoque hacia el futuro*. Ediciones Universitarias.
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. SAGE Publications.
- Frías, C. (2023). *Artificial intelligence in accounting: Automating the future of financial processes*. Cambridge University Press.
- Farias, G. (2019). *Gamificación en educación contable: Un modelo para la enseñanza interactiva*. Pearson Education.
- Georgieva, L. (2024). *Gamification and artificial intelligence in higher education: A new paradigm*. Springer.
- Gómez Contreras, R. (2020). *Educación contable en la era digital: Integración de IA y nuevas metodologías*. McGraw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill.



- 
- Macías, J. (2020). *El impacto de la inteligencia artificial en la contabilidad: Automatización y eficiencia*. Ediciones Científicas.
- Matt, R. (2023). *Gamification in learning: Transforming student engagement through play*. Routledge.
- Muñiz, J., García-Cueto, E., & Lozano, L. M. (2013). *Análisis de datos en psicología y educación*. Editorial Universitaria.
- Pinilla Sánchez, M., & Oviedo, L. (2022). *La evolución del contador en la era digital: Integración de IA en procesos contables*. Ediciones Contables.
- Soto, D. (2023). *Artificial intelligence and accounting: The new era of financial analysis*. Harvard Business Review.
- Valencia-Quecano, L., & Orellana-Viñambres, J. (2019). *Gamificación en la educación superior: Estrategias para mejorar la enseñanza de contabilidad*. Revista Latinoamericana de Educación.

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.