



Doi: <https://doi.org/10.70577/asce.v5i1.595>

**Recibido:** 2025-12-11

**Aceptado:** 2026-01-10

**Publicado:** 2026-02-11

## **Barreras en la resolución de problemas en Contaduría Pública y el potencial de la gamificación como innovación educativa**

### **Barriers to Problem Solving in Public Accounting and the Potential of Gamification as an Educational Innovation**

#### **Autores**

**María Angelica Camargo Arboleda<sup>1</sup>**

Contaduría Pública

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

[maria.camargo@libertadores.edu.com](mailto:maria.camargo@libertadores.edu.com)

**Universitaria Los Libertadores**

Bogotá – Colombia

**Hernan Mauricio Pinzon Mojica<sup>2</sup>**

Administración de Empresas

<https://orcid.org/0009-0007-2520-1473>

[hpinzon@usbog.edu.com](mailto:hpinzon@usbog.edu.com)

**Fundación Universidad de San**

**Buenaventura**

Bogotá – Colombia

**Karol Jose Maria Huarcaya Huarcaya<sup>3</sup>**

Matemáticas

<https://orcid.org/0009-0006-3310-2988>

[huarcaya.kj@pucp.edu.pe](mailto:huarcaya.kj@pucp.edu.pe)

**Universidad Tecnológica del Perú**

Lima – Perú

#### **Cómo citar**

Camargo Arboleda, M. A., Pinzon Mojica, H. M., & Huarcaya Huarcaya, K. J. M. (2026). Barreras en la resolución de problemas en Contaduría Pública y el potencial de la gamificación como innovación educativa. *ASCE MAGAZINE*, 5(1), 1604–1637.



---

## Resumen

El estudio aborda los desafíos que enfrentan los estudiantes de Contaduría Pública al resolver problemas y examina cómo la gamificación puede contribuir a superarlos. Basándose en una revisión exhaustiva de la literatura académica sobre gamificación en educación y su impacto en la resolución de problemas, se identifican diversas barreras cognitivas, emocionales, motivacionales y estructurales que obstaculizan el desarrollo de estas habilidades en los estudiantes de esta disciplina. Entre las barreras cognitivas se encuentran deficiencias en conocimientos fundamentales de contabilidad y finanzas, así como un enfoque lineal para abordar problemas. Las barreras emocionales y motivacionales, como la ansiedad y la falta de motivación intrínseca, también afectan el rendimiento académico. Adicionalmente, las barreras estructurales, como los métodos de enseñanza tradicionales y las evaluaciones estáticas, limitan la capacidad de los estudiantes para aplicar sus conocimientos en contextos prácticos. La gamificación se presenta como una estrategia innovadora para superar estas barreras, al aumentar la motivación, reducir el estrés y fomentar el aprendizaje activo. Sin embargo, su efectividad depende de la alineación con los objetivos educativos, la integración curricular adecuada y la capacitación de los instructores. La metodología del estudio combina elementos cuantitativos y cualitativos, incluyendo encuestas, entrevistas y métodos gamificados en el aula. Los resultados preliminares muestran un alto nivel de interés y aceptación hacia la gamificación en el aprendizaje, así como debilidades comunes en los estudiantes identificados por los docentes, destacando la importancia del desarrollo de habilidades de resolución de problemas en la formación de los estudiantes de Contaduría Pública.

**Palabras clave:** Educación; Resolución; Solución De Problemas; Juego Educativo, Aprendizaje.



---

## Abstract

The study addresses the challenges faced by Public Accounting students in problem-solving and examines how gamification can assist in this process. It is based on a thorough review of academic literature on gamification in education and its impact on problem-solving. Various cognitive, emotional, motivational, and structural barriers that hinder the development of problem-solving skills among students in this discipline are identified. Cognitive barriers include deficiencies in fundamental accounting and finance knowledge, as well as a linear approach to problem-solving. Emotional and motivational barriers, such as anxiety and lack of intrinsic motivation, also affect academic performance. Structural barriers, like traditional teaching methods and static assessments, limit students' ability to apply their knowledge in practical contexts. Gamification is presented as an innovative strategy to overcome these barriers by increasing motivation, reducing stress, and promoting active learning. However, its effectiveness depends on alignment with educational objectives, proper curricular integration, and instructor training. The study's methodology combines quantitative and qualitative elements, including surveys, interviews, and gamified classroom methods. Preliminary results show a high level of interest and acceptance towards gamification in learning, as well as common weaknesses in students identified by instructors, highlighting the importance of developing problem-solving skills in the training of Public Accounting students.

**Keywords:** Education; Problem-Solving; Educational Game; Learning.



---

## Introducción

El propósito inicial de este estudio es explorar los retos que se presentan a los estudiantes de Contaduría Pública al resolver problemas, así como analizar el papel que puede desempeñar la gamificación en este proceso. Dirigirnos en descubrir la influencia de los desafíos en el rendimiento académico y cómo la implementación de la gamificación puede ser beneficiosa para superar estas dificultades, potenciando el aprendizaje en esta área específica. Arboleda, M. A. C. (2024).

Este estudio surge de la necesidad apremiante de abordar los desafíos que afrontan los estudiantes de Contaduría Pública al enfrentarse a la resolución de problemas, reconociendo las principales dificultades identificadas en investigaciones previas. Se ha llevado a cabo un análisis exhaustivo de la literatura académica sobre la gamificación en la educación y su impacto en la capacidad de resolver problemas, lo que proporciona una base sólida y contextualizada para esta investigación. Este análisis permite entender cómo la gamificación puede ofrecer estrategias innovadoras para superar las barreras encontradas en el proceso de resolución de problemas por parte de los estudiantes de Contaduría Pública (Ojeda-Lara and Zaldívar-Acosta, 2023).

La resolución de problemas emerge como una competencia crítica para los estudiantes de Contaduría Pública, ya que les capacita para afrontar y solventar los desafíos complejos inherentes a su futura labor profesional. No obstante, se enfrentan a diversas barreras que obstaculizan su desarrollo y aplicación efectiva. Estas barreras pueden manifestarse en aspectos cognitivos, emocionales, motivacionales y estructurales, lo que exige un enfoque integral y adaptado a las necesidades específicas de los estudiantes de esta disciplina (Barrera et al.2022).

La comprensión y superación de estas barreras son fundamentales para potenciar las habilidades de resolución de problemas entre los estudiantes de Contaduría Pública (Escobar et al., 2023). Al abordar estas dificultades y explorar nuevas estrategias, como la gamificación, se puede mejorar significativamente la formación académica de los futuros contadores públicos, preparándolos de manera más efectiva para enfrentar los retos y demandas de su futura práctica profesional. ARBOLEDA, M. A. C., MENDIVELSO, M. B., & RIOS, R. H. V. (2025).

Las barreras cognitivas representan obstáculos significativos para los estudiantes de Contaduría Pública al intentar abordar problemas complejos en su formación académica y futura práctica



profesional (González et al.2024). Una de las principales barreras es la presencia de deficiencias en el conocimiento básico en contabilidad y finanzas. La carencia de una sólida base de conocimientos fundamentales dificulta la comprensión profunda y la aplicación efectiva de conceptos avanzados necesarios para la resolución de problemas en este campo (Lema & Goitia, 2023). Esta falta de base sólida puede obstaculizar la capacidad de los estudiantes para analizar y resolver desafíos contables y financieros de manera efectiva, lo que subraya la importancia de fortalecer la comprensión básica desde etapas tempranas de la formación.

Otra barrera cognitiva significativa es el pensamiento lineal, caracterizado por un enfoque secuencial y rígido para abordar problemas. Esta tendencia puede limitar la capacidad de los estudiantes en cuanto a pensar de manera crítica y creativa, aspectos esenciales en la resolución de problemas en contaduría pública (Oliva Ascate, 2022). Al adoptar un enfoque restrictivo, los estudiantes pueden pasar por alto oportunidades de explorar múltiples perspectivas y soluciones innovadoras que podrían ser cruciales en resolver problemas complejos de manera eficaz. Por lo tanto, es fundamental fomentar un pensamiento más flexible y abierto entre los estudiantes, permitiéndoles desarrollar habilidades que permiten adaptarse a contextos cambiantes y enfrentar desafíos de manera más creativa.

Superar estas barreras cognitivas requiere un enfoque educativo integral que promueva tanto el desarrollo de conocimientos fundamentales como la capacidad de pensar de manera crítica y creativa. Los programas educativos en Contaduría Pública deben diseñarse para proporcionar una base sólida de conocimientos mientras cultivan habilidades de pensamiento flexible y abierto. Al abordar estas barreras desde múltiples perspectivas, los estudiantes pueden estar mejor preparados para enfrentar los desafíos complejos que enfrentarán en su futura carrera profesional como contadores públicos. (Pinilla Sánchez & Oviedo, 2022)

Las barreras emocionales y motivacionales representan desafíos significativos para los estudiantes de Contaduría Pública al intentar abordar problemas complejos en su formación académica. Uno de los principales obstáculos en este sentido es la ansiedad y el estrés relacionados con la presión académica y el temor al fracaso. Estos factores emocionales pueden minar la confianza de los estudiantes y obstaculizar su disposición para enfrentar problemas difíciles con claridad y eficacia (Avila Mariños, 2022). La ansiedad y el estrés pueden generar una sensación de parálisis,



dificultando la capacidad de los estudiantes para pensar de manera lógica y encontrar soluciones efectivas, lo que destaca la importancia de abordar adecuadamente estos aspectos emocionales en el proceso de aprendizaje.

Otra barrera emocional y motivacional significativa es la falta de motivación intrínseca. Cuando los estudiantes carecen de un interés genuino en el contenido o perciben una falta de relevancia en los problemas planteados, es probable que muestren una baja participación y esfuerzo en su resolución. La ausencia de motivación intrínseca puede disminuir la dedicación necesaria para desarrollar y aplicar habilidades de resolución de problemas de manera efectiva, lo que afecta negativamente su rendimiento académico y su capacidad para enfrentar desafíos en la contaduría pública. Por lo tanto, es crucial identificar y abordar las causas subyacentes de la falta de motivación, así como diseñar estrategias para fomentar un ambiente de aprendizaje estimulante y relevante que motive a los estudiantes a comprometerse activamente en la resolución de problemas (Gómez Contreras, 2020).

Las barreras estructurales presentes en los entornos educativos de Contaduría Pública representan desafíos significativos para el desarrollo de habilidades de resolución de problemas entre los estudiantes (Giraldo et al., 2021). Una de estas barreras radica en los métodos de enseñanza tradicionales, que tienden a enfocarse en la memorización y la repetición en lugar de fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Estos enfoques convencionales limitan la capacidad de los estudiantes para aplicar sus conocimientos en contextos prácticos y dinámicos, lo que puede resultar en una falta de preparación para abordar desafíos reales en la contaduría pública (Moreira Chavesta, 2024).

Otra barrera estructural relevante es la prevalencia de evaluaciones estáticas que no reflejan la complejidad y dinamismo de los problemas del mundo real. Las pruebas estandarizadas y los exámenes tradicionales suelen centrarse en la memorización de hechos y la aplicación de procedimientos predefinidos, en lugar de evaluar la capacidad de los estudiantes para analizar y resolver problemas complejos de manera creativa. Esta falta de alineación entre las evaluaciones y las demandas del mundo laboral puede resultar en una brecha significativa en las habilidades prácticas de resolución de problemas entre los estudiantes de contaduría pública, lo que subraya la necesidad de adoptar enfoques de evaluación más dinámicos y auténticos (Dioses Moran, 2024).



Superar estas barreras estructurales requiere una revisión fundamental de los métodos de enseñanza y evaluación utilizados en los programas educativos de Contaduría Pública. Es necesario adoptar enfoques pedagógicos más centrados en el estudiante, que promuevan el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas prácticos. Además, las evaluaciones deben diseñarse de manera que reflejen la complejidad y la naturaleza dinámica de los problemas del mundo real, proporcionando a los estudiantes oportunidades para demostrar su capacidad para aplicar conocimientos y habilidades en contextos auténticos (Molina et al.2024). Al abordar estas barreras estructurales, las instituciones educativas pueden preparar de manera más efectiva a los estudiantes de contaduría pública para enfrentar los desafíos del mundo laboral con confianza y competencia.

La gamificación se presenta como una estrategia innovadora para superar estas barreras. Se refiere a la aplicación de elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos, como la educación. La gamificación puede transformar la experiencia de aprendizaje al hacerla más interactiva, motivadora y centrada en el estudiante. (Ojeda-Lara and Zaldívar-Acosta, 2023).

La gamificación en la educación ofrece una serie de beneficios que pueden transformar significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Uno de estos beneficios clave es el incremento de la motivación. Los elementos de juego, como recompensas, niveles y desafíos, pueden despertar el interés y la participación de los estudiantes de manera notable (Gómez-Contreras and Bonilla-Torres2020). Esta mayor motivación intrínseca puede conducir a un compromiso más profundo con el material de estudio y promover un aprendizaje más efectivo y duradero.

Además, la gamificación en la educación puede contribuir a la reducción del estrés y la ansiedad entre los estudiantes. Al proporcionar un entorno de aprendizaje gamificado, se crea un espacio seguro para el ensayo y error, donde los errores no son penalizados, sino que se ven como oportunidades de aprendizaje. Esta atmósfera de experimentación puede ayudar a disminuir el miedo al fracaso y fomentar una actitud más positiva hacia el aprendizaje, lo que a su vez puede mejorar el bienestar emocional de los estudiantes y su disposición para participar activamente en el proceso de aprendizaje (Mora et al.2023).



Otro beneficio importante de la gamificación en la educación es la mejora del aprendizaje activo. Al integrar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, se fomenta la participación de los estudiantes y el aprendizaje basado en la práctica. Esto permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos en situaciones simuladas y enfrentarse a desafíos de manera práctica, hecho que facilita una comprensión más profunda y significativa de los conceptos enseñados (Macías et al., 2022). Además, la gamificación puede proporcionar una retroalimentación inmediata sobre el desempeño de los estudiantes, que les permite ajustar su enfoque y mejorar continuamente sus habilidades, resultando en un aprendizaje más efectivo y autónomo.

La efectividad de la gamificación en la enseñanza de la contaduría pública depende en gran medida de varios aspectos fundamentales que deben ser cuidadosamente considerados y abordados. En primer lugar, es crucial diseñar juegos educativos que estén estrechamente alineados con los objetivos educativos específicos del curso y que reflejen los problemas reales que los estudiantes de contaduría pública enfrentarán en su futura práctica profesional (Mora et al.2022). Estos juegos deben ofrecer desafíos auténticos relacionados con la contabilidad y las finanzas, lo que permitirá a los estudiantes aplicar sus conocimientos de manera práctica y significativa.

Además, la integración curricular adecuada es esencial para garantizar que los elementos gamificados se incorporen de manera coherente y efectiva en el plan de estudios existente de contaduría pública. Esto implica identificar oportunidades para integrar la gamificación en diferentes cursos y módulos, asegurando que los juegos complementen y refuercen los conceptos enseñados en el aula de manera sinérgica y sin interrumpir el flujo de la instrucción académica.

Otro aspecto fundamental es la capacitación de los instructores en el uso de herramientas gamificadas y en la facilitación de entornos de aprendizaje gamificados. Los docentes deben recibir formación adecuada para poder diseñar, implementar y gestionar actividades gamificadas de manera efectiva, así como para proporcionar retroalimentación significativa a los estudiantes en este contexto. Una capacitación sólida permitirá a los instructores aprovechar al máximo el potencial de la gamificación para mejorar el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes en la contaduría pública (Rodríguez et al.2024).

Los métodos tradicionales de enseñanza en el campo de la contaduría pública suelen tener limitaciones significativas. En muchos casos, estos enfoques convencionales se centran en la



memorización de conceptos y procedimientos, dejando de lado el desarrollo de habilidades prácticas y analíticas fundamentales para la práctica profesional (Tovar, 2018). Esta orientación hacia la memorización puede resultar en una comprensión superficial de los conceptos contables y financieros, sin proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para abordar problemas reales de manera efectiva.

En respuesta a estas limitaciones, existe una creciente demanda de nuevas estrategias educativas que sean más interactivas, participativas y que fomenten el pensamiento crítico y creativo entre los estudiantes de contaduría pública. Los entornos educativos están evolucionando para adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del mercado laboral, reconociendo la importancia de desarrollar habilidades más allá de la mera memorización de hechos (Chávez, 2024). Se busca promover una educación más activa y centrada en el estudiante, donde los estudiantes puedan involucrarse de manera significativa en su proceso de aprendizaje y desarrollar las habilidades necesarias para enfrentar desafíos del mundo real.

Ante esta demanda, la gamificación emerge como una estrategia prometedora que puede superar las limitaciones de los métodos tradicionales de enseñanza en la contaduría pública. Al integrar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, la gamificación puede proporcionar un enfoque más interactivo y práctico que motive a los estudiantes, fomente su participación y les permita desarrollar habilidades clave, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, de manera más efectiva. Camargo Arboleda, M. A., & Herrera Rocha, J. (2025)

La gamificación en la educación ofrece una serie de beneficios potenciales que pueden transformar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de manera significativa. Uno de los principales beneficios es el incremento de la motivación y el compromiso. Al integrar elementos de juego, como recompensas y desafíos, en el proceso de aprendizaje, la gamificación puede hacer que las actividades educativas sean más atractivas y emocionantes para los estudiantes, lo que puede aumentar su participación y su dedicación al aprendizaje (Cornejo et al., 2021).

Además, la gamificación facilita el aprendizaje activo al fomentar la práctica y la aplicación de conocimientos en entornos simulados. Los juegos ofrecen oportunidades para que los estudiantes se involucren activamente en la resolución de problemas y la toma de decisiones, lo que mejora su



comprensión y retención de la información. Al enfrentarse a desafíos y situaciones de juego, los estudiantes pueden experimentar conceptos en acción y desarrollar una comprensión más profunda y significativa de los mismos.

Otro beneficio clave de la gamificación es el desarrollo de habilidades clave hacia el éxito académico y profesional. Los juegos pueden diseñarse específicamente en función a promover habilidades como el pensamiento crítico, la resolución creativa de problemas y la toma de decisiones, lo que permite a los estudiantes desarrollar competencias esenciales para su futuro. Al proporcionar un entorno seguro para la experimentación y el aprendizaje, la gamificación permite a los estudiantes explorar, cometer errores y recibir retroalimentación instantánea sin el temor a las consecuencias del fracaso real, lo que fomenta la mejora continua y el crecimiento académico.

El impacto de la gamificación en la formación profesional de los estudiantes de contaduría pública es significativo en varios aspectos. En primer lugar, al superar las barreras en la resolución de problemas a través de métodos innovadores como la gamificación, los estudiantes están mejor preparados para enfrentar los desafíos del mundo laboral. La experiencia adquirida al abordar situaciones complejas y dinámicas en un entorno gamificado proporciona a los estudiantes habilidades prácticas y analíticas que son directamente transferibles a sus roles profesionales futuros, lo que les permite adaptarse con mayor facilidad a los contextos laborales cambiantes y resolver eficazmente problemas contables y financieros reales (Oyola Moreno, 2023).

Además, una formación más sólida y práctica en la resolución de problemas a través de la gamificación puede aumentar la competitividad de los graduados en el mercado laboral. Los empleadores valoran cada vez más las habilidades prácticas y la capacidad de resolver problemas de manera efectiva, y los graduados que han sido expuestos a métodos educativos innovadores tienen una ventaja competitiva. La capacidad demostrada para enfrentar desafíos y tomar decisiones informadas puede diferenciar a los graduados en contaduría pública y mejorar sus oportunidades de empleo y progreso profesional.

Por último, la implementación de enfoques innovadores como la gamificación puede contribuir a la mejora general de la calidad educativa en contaduría pública. Al incorporar elementos de juego en el proceso de aprendizaje, se crea un entorno más estimulante y motivador que puede aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes. Esto, a su vez, puede conducir a mejores



resultados académicos y a una experiencia educativa más enriquecedora y gratificante para los estudiantes, lo que eleva la calidad general de la educación en contaduría pública y prepara a los graduados para enfrentar los desafíos del mundo laboral con confianza y competencia.

El pensamiento crítico y analítico es una habilidad fundamental en el ámbito de la contaduría pública, donde los profesionales deben interpretar datos financieros, identificar tendencias y patrones, y tomar decisiones fundamentadas basadas en evidencia sólida. En este contexto, el pensamiento crítico implica la capacidad de examinar de manera objetiva la información disponible, cuestionar supuestos subyacentes y evaluar la validez de los argumentos presentados. Los contadores públicos deben ser capaces de analizar con precisión los estados financieros, detectar posibles irregularidades y proporcionar recomendaciones estratégicas basadas en su análisis crítico de la información contable (Londoño & Torres, 2023).

Además, el pensamiento analítico es esencial para comprender la complejidad de los datos financieros y extraer conclusiones significativas que informen la toma de decisiones empresariales. Los contadores públicos deben ser capaces de identificar relaciones causa-efecto, evaluar la efectividad de las estrategias financieras y evaluar el rendimiento empresarial en función de métricas clave (Iglesias, 2020). En resumen, el desarrollo y la aplicación del pensamiento crítico y analítico son fundamentales para el éxito profesional en el campo de la contaduría pública, ya que permiten a los contadores abordar desafíos financieros complejos con confianza y eficacia.

La creatividad en la resolución de problemas desempeña un papel crucial en la contaduría pública, donde los contadores se enfrentan a desafíos financieros cada vez más complejos y dinámicos. La capacidad de generar soluciones innovadoras va más allá de simplemente aplicar reglas y procedimientos establecidos; implica pensar de manera original y encontrar enfoques no convencionales para abordar problemas específicos (Sánchez & Oviedo, 2022). En este contexto, los contadores públicos deben cultivar una mentalidad abierta y estar dispuestos a explorar múltiples perspectivas, aprovechando la creatividad para encontrar soluciones efectivas que se adapten a las necesidades cambiantes del entorno empresarial.

Además, la creatividad en la resolución de problemas en contaduría pública no solo implica la generación de ideas nuevas, sino también la capacidad de integrarlas de manera coherente en un



contexto contable y financiero. Esto requiere no solo habilidades creativas, además de un entendimiento sólido de los principios contables y financieros, así como la capacidad de evaluar críticamente la viabilidad y las implicaciones de las soluciones propuestas. Al fomentar la creatividad en la resolución de problemas, los contadores públicos pueden no solo encontrar soluciones más efectivas, que permitan desarrollar habilidades que les permitan destacarse en un campo cada vez más competitivo y en constante evolución.

La toma de decisiones efectiva es un componente fundamental en el ámbito de la contaduría pública, donde los contadores se enfrentan a una amplia gama de decisiones financieras y estratégicas que afectan a las organizaciones y sus partes interesadas. Este proceso no se limita simplemente a elegir entre opciones disponibles, además que implica una evaluación cuidadosa de cada alternativa en función de criterios específicos. Los contadores deben considerar no solo los posibles beneficios de cada decisión, evidenciada en los riesgos asociados y las posibles consecuencias tanto a corto como a largo plazo (Cruz-López and López-Camacho2024).

La evaluación de riesgos desempeña un papel crucial en la toma de decisiones contables y financieras, ya que las decisiones incorrectas pueden tener un impacto significativo en la estabilidad financiera y la reputación de una organización. Los contadores deben ser capaces de identificar y analizar los riesgos potenciales asociados con cada opción, así como desarrollar estrategias para mitigar estos riesgos (Vélez Vélez& Marín Barrera, 2023). Esto requiere un enfoque sistemático y basado en datos para evaluar las probabilidades y las posibles magnitudes de los riesgos, permitiendo a los contadores tomar decisiones informadas y fundamentadas.

Además, la toma de decisiones en contaduría pública también implica la consideración de las implicaciones éticas y legales de cada opción. Los contadores deben adherirse a altos estándares éticos y cumplir con las regulaciones y leyes aplicables al tomar decisiones financieras y contables. Esto requiere un conocimiento profundo de los principios éticos y legales, así como la capacidad de aplicar estos principios de manera consistente en situaciones prácticas. Al integrar estos aspectos en el proceso de toma de decisiones, los contadores pueden garantizar que sus decisiones no solo sean financieramente sólidas, además de éticamente responsables y legalmente conformes.

La exitosa implementación de la gamificación en el campo de la contabilidad pública requiere una consideración meticulosa de varios aspectos clave. En primer lugar, es esencial elegir juegos y



simulaciones que sean relevantes y representativos de los desafíos financieros reales que los estudiantes enfrentarán en su futura práctica profesional. Estos escenarios prácticos no solo aumentan la autenticidad de la experiencia de aprendizaje, asimismo también permiten a los estudiantes aplicar sus conocimientos en contextos significativos. Además, es crucial alinear los elementos del juego con los objetivos educativos específicos del curso de contabilidad pública. Esto implica diseñar cuidadosamente los juegos y actividades gamificadas en función de apoyar y reforzar los resultados de aprendizaje deseados, asegurando que la gamificación sea educativa y efectiva en la consecución de los objetivos pedagógicos, no solo entretenida.

Finalmente, pero no menos importante, resulta crucial brindar a los profesores las herramientas y la formación necesarias que llevan a cabo de manera efectiva estrategias de gamificación. Esto podría implicar ofrecer programas de capacitación que aborden tanto los aspectos técnicos como pedagógicos de la gamificación, así como proporcionar acceso a recursos y tecnologías apropiadas hacia diseñar y gestionar actividades gamificadas en el aula. Al dotar a los maestros de las habilidades y conocimientos adecuados, se garantiza una implementación coherente y exitosa de la gamificación en el ámbito de la contabilidad, lo cual potencia su impacto en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

## **Materiales y métodos**

Este estudio adopta un enfoque mixto en su metodología, combinando elementos cuantitativos y cualitativos para ofrecer una comprensión integral de las dificultades que enfrentan los estudiantes de contaduría pública en la resolución de problemas, así como la influencia de la gamificación en este proceso formativo. El objetivo primordial es llevar a cabo un análisis exhaustivo que permita identificar los factores clave y su relación con el uso de estrategias gamificadas durante la enseñanza. El diseño de la investigación se divide en dos etapas fundamentales. En la fase inicial, se llevará a cabo la recolección de datos mediante la aplicación de encuestas y la realización de diálogos semi estructurados. Estos métodos se utilizarán con el propósito de identificar las dificultades específicas que los estudiantes de contaduría pública enfrentan al resolver problemas. Se buscará obtener una comprensión profunda de los desafíos percibidos por los participantes en este ámbito. La segunda etapa de la investigación consistirá en la implementación de métodos



gamificados en el aula. Durante esta fase, se introducirán actividades y técnicas gamificadas en el proceso educativo, con el fin de evaluar su impacto en el rendimiento de los estudiantes. Sin embargo, es importante destacar que esta fase específica no será abordada en el presente estudio. Los participantes de este estudio serán estudiantes de contaduría pública de la Fundación Universitaria los Libertadores sede Bogotá y profesores de esta. Se reclutará un total de 170 sujetos, abarcando tanto a alumnos de pregrado como 9 profesores de Contaduría pública. Esta inclusión de estudiantes de diferentes niveles académicos tiene como objetivo examinar cómo las dificultades en la resolución de problemas afectan a distintos grupos dentro de la población estudiantil. Se garantizará el anonimato y la confidencialidad de la información proporcionada por los participantes. Los estudiantes participantes serán seleccionados aleatoriamente de diversas cohortes y cursos relacionados con la contaduría pública, asegurando así una representación diversa y significativa de la población estudiantil.

## Resultados

### Resultados Cuantitativos

Tabla 1  
*Distribución de edades en una muestra de 170 personas*

<b>Grupo de Edad</b>	<b>Número de Personas</b>	<b>Porcentaje</b>
13-17 Años	5	3%
18-24 Años	108	63%
25-34 Años	52	31%
Más de 34 Años	5	3%
<b>TOTAL</b>	<b>170</b>	<b>100%</b>

La muestra estudiada está compuesta por 170 personas. Al analizar la distribución de edades, se observa que el grupo de 18 a 24 años es el más numeroso, representando el 63% de la muestra, seguido del grupo de 25 a 34 años con el 31%. Por otro lado, tanto el grupo de 13 a 17 años como el de más de 34 años tienen una representación más baja, con un 3% cada uno. Estos resultados sugieren una concentración significativa de personas jóvenes adultos, de entre 18 y 34 años, en la muestra. Esta tendencia puede tener implicaciones demográficas y socioculturales, especialmente si la muestra es representativa de una población más amplia.

Tabla 2

*Familiaridad con la gamificación en una muestra de encuestados*

<b>Familiarizado con la gamificación</b>	<b>Número de Personas</b>	<b>Porcentaje</b>
No, nada	33	19%
Sí, mucho	24	14%
Sí, un poco	113	67%
<b>TOTAL</b>	<b>170</b>	<b>100%</b>

El estudio exploró la familiaridad de 170 encuestados con la gamificación, definida como el uso de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para fomentar la participación, el compromiso y la motivación. Los resultados indicaron que la mayoría (67%) afirmó tener algún grado de familiaridad con la gamificación, sugiriendo cierta experiencia o conocimiento sobre su aplicación. Un 19% admitió no tener ninguna familiaridad, lo que indica desconocimiento sobre su aplicación o conceptos asociados. Por otro lado, un 14% manifestó un alto nivel de familiaridad, posiblemente debido a una mayor participación en campos donde se aplica activamente la gamificación o un conocimiento más profundo sobre su uso y beneficios. Estos hallazgos sugieren un creciente interés y adopción de la gamificación en diversos ámbitos, aunque se requiere una evaluación más detallada para confirmar esta tendencia.

Tabla 3

*Participación en juegos o actividades gamificadas en una muestra de encuestados*

<b>Ha participado en algún juego o actividad gamificada</b>	<b>Número de Personas</b>	<b>Porcentaje</b>
No, nunca	38	22%
Sí, en alguna ocasión	81	48%
Sí, en varias ocasiones	51	30%
<b>TOTAL</b>	<b>170</b>	<b>100%</b>

El estudio investigó la participación de 170 encuestados en juegos o actividades gamificadas. Los resultados mostraron que el 48% de los encuestados había participado en alguna ocasión, indicando una considerable familiaridad con la gamificación. Un 30% declaró haber participado en varias ocasiones, sugiriendo mayor experiencia. Sin embargo, el 22% nunca había participado, posiblemente por falta de oportunidades o exposición previa. Estos hallazgos brindan información



valiosa sobre la participación en la muestra estudiada, pero deben interpretarse considerando las limitaciones del estudio y el contexto específico de los encuestados.

Tabla 4

*Elementos de la gamificación que más motivan en una muestra de encuestados*

**Elementos de la gamificación**

<b>que más motivan</b>	<b>Número de Personas</b>	<b>Porcentaje</b>
Competencia y ranking	20	12%
Interacción con otros Usuarios	13	8%
Personalización del personaje	9	5%
Puntos y Niveles	40	23%
Recompensas y premios	41	24%
Retos y misiones	47	28%
<b>TOTAL</b>	<b>170</b>	<b>100%</b>

La encuesta, realizada a una muestra de 170 participantes, buscaba identificar los elementos más motivadores de la gamificación. Los resultados indican que los retos y misiones son el elemento principal, seguidos de cerca por las recompensas y premios. Estos dos elementos, que representan el 52% de las respuestas, ofrecen una experiencia emocionante y un sentido de logro, así como incentivos que reconocen el esfuerzo. Los puntos y niveles también son importantes, ya que brindan una sensación de avance. En conjunto, estos tres elementos clave constituyen el 75% de las respuestas y son fundamentales para impulsar la motivación en la gamificación. Aunque la interacción social y la competencia también se consideran motivadoras, la personalización del personaje obtuvo el menor interés, sugiriendo que no es un factor crucial para la mayoría.

Tabla 5

*Percepción sobre si la gamificación puede mejorar la motivación para aprender en una muestra de encuestados*

<b>Percepción</b>	<b>Número de Personas</b>	<b>Porcentaje</b>
No	2	1%
Sí	151	89%
No lo sé	17	10%
<b>TOTAL</b>	<b>170</b>	<b>100%</b>

La encuesta, dirigida a 170 participantes, busca comprender si la gamificación puede mejorar su motivación para aprender. Los resultados indican que una gran mayoría (89%, equivalente a 151



personas) cree que la gamificación puede ser beneficiosa para fomentar su interés y participación en el aprendizaje. En contraste, solo un pequeño porcentaje (1%) expresó una opinión negativa, mientras que el 10% restante no tiene una opinión clara al respecto, posiblemente debido a la falta de experiencia o información sobre la gamificación.

En resumen, la alta proporción de personas que confían en el potencial de la gamificación para mejorar su motivación refleja un reconocimiento generalizado de su efectividad en el ámbito educativo y de formación..

Tabla 6

***Opinión sobre la implementación de la gamificación en más cursos o asignaturas en una muestra de encuestados***

<b>Opinión</b>	<b>Número de Personas</b>	<b>Porcentaje</b>
No	8	5%
Sí	162	95%
<b>TOTAL</b>	<b>170</b>	<b>100%</b>

La encuesta a 170 participantes revela que una abrumadora mayoría (95%, 162 personas) está a favor de implementar la gamificación en más cursos. Esta alta aceptación sugiere un fuerte respaldo a la incorporación de elementos de juego en el aprendizaje, indicando que los encuestados valoran esta estrategia. Solo una minoría (5%, 8 personas) se opuso, posiblemente debido a preocupaciones sobre la seriedad del contenido o preferencias personales. En resumen, el amplio apoyo a la gamificación refuerza su potencial para mejorar la motivación y el compromiso estudiantil.

Tabla 6

***Nivel de interés en los juegos y la gamificación en el aprendizaje en una muestra de encuestados***

<b>Nivel de interés</b>	<b>Número de Personas</b>	<b>Porcentaje</b>
Interesado	85	50%
Muy interesado	61	36%
Neutral	23	13%
Poco interesado	1	1%
<b>TOTAL</b>	<b>170</b>	<b>100%</b>

La encuesta busca determinar el nivel de interés de 170 encuestados en los juegos y la gamificación en el aprendizaje. Los resultados muestran que el 86% de los participantes expresó un alto nivel de interés, con el 50% interesado y el 36% muy interesado. Este hallazgo refleja un fuerte interés en



la implementación de elementos de juego en el proceso educativo. Solo un pequeño porcentaje, el 13%, se mostró neutral, mientras que un mínimo 1% indicó tener poco interés en los juegos y la gamificación en el aprendizaje. En general, la mayoría de los encuestados muestra un nivel significativo de interés o incluso un alto nivel de interés en la gamificación, lo que sugiere que reconocen su potencial para mejorar la motivación y la experiencia de aprendizaje.

Tabla 8

***Sentimiento respecto a resolver problemas en una actividad educativa en una muestra de encuestados***

<b>Sentimiento</b>	<b>Número de Personas</b>	<b>Porcentaje</b>
Me aburre	1	1%
Me gusta	131	77%
Me siento Neutral	35	21%
No me gusta	3	2%
<b>TOTAL</b>	<b>170</b>	<b>100%</b>

Elaboración propia

La encuesta exploró las actitudes de los participantes hacia la resolución de problemas en el contexto educativo. Los resultados muestran que un 77% disfruta de esta actividad, sugiriendo que encuentran satisfacción en enfrentar desafíos intelectuales. Un 21% se mostró neutral, indicando una posible falta de opinión clara o una actitud equilibrada. Solo un 2% expresó desagrado hacia la resolución de problemas, posiblemente debido a frustración o incomodidad frente a estos retos. En general, estos hallazgos reflejan una aceptación positiva de la resolución de problemas como parte del proceso educativo.

Tabla 9

***Sentimiento respecto a diferentes tipos de juegos en una actividad educativa en una muestra de encuestados***

<b>Tipo de juego</b>	<b>Número de Personas</b>	<b>Porcentaje</b>
Juego de Aventura	47	28%
Juego de Estrategia	68	40%
Juegos de preguntas y respuestas	37	22%
Juegos de Rol	18	10%
<b>TOTAL</b>	<b>170</b>	<b>100%</b>

Elaboración propia



La encuesta realizada tiene como objetivo explorar las preferencias de los encuestados respecto a diferentes tipos de juegos en actividades educativas, dentro del marco de la gamificación. Los resultados muestran que el 40% de los participantes se sienten atraídos por los juegos de estrategia, seguidos por un 28% que prefiere los juegos de aventura. Además, un 22% muestra interés en los juegos de preguntas y respuestas, mientras que solo un 10% opta por los juegos de rol. Estos hallazgos sugieren una diversidad de intereses entre los encuestados, con una clara inclinación hacia los juegos que implican pensamiento crítico y narrativas envolventes. Esta información podría ser valiosa para desarrollar estrategias educativas que incorporen los tipos de juegos preferidos, potencialmente aumentando la motivación y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, es importante considerar las limitaciones del estudio y el contexto específico de los encuestados al interpretar estos resultados.

Tabla 10

***Percepción sobre si la gamificación puede mejorar la capacidad para resolver problemas en una muestra de encuestados***

<b>Percepción</b>	<b>Número de Personas</b>	<b>Porcentaje</b>
No, no creo que ayude	1	1%
Sí, definitivamente	106	62%
Sí, un poco	63	37%
<b>TOTAL</b>	<b>170</b>	<b>100%</b>

Elaboración propia

La encuesta realizada a 170 participantes tiene como objetivo determinar la percepción de estos respecto a si la gamificación puede mejorar su capacidad para resolver problemas. Los resultados revelan que la mayoría de los encuestados, un 62%, están firmemente convencidos de que la gamificación puede definitivamente mejorar su habilidad en resolver problemas, lo que sugiere un reconocimiento amplio del potencial de esta estrategia que permitan fomentar habilidades de pensamiento crítico. Un 37% adicional indicó que la gamificación podría mejorar un poco su capacidad en resolver problemas, reflejando una percepción generalmente positiva hacia esta práctica. Sin embargo, un pequeño grupo, solo el 1%, expresó una falta de fe en la utilidad de la gamificación en cuanto a mejorar las habilidades de resolución de problemas, lo que podría atribuirse a diferentes perspectivas individuales o experiencias pasadas. En conjunto, estos hallazgos destacan la aceptación generalizada del valor de la gamificación en el desarrollo de



habilidades cognitivas, con la mayoría de los encuestados mostrando una percepción positiva o moderadamente positiva sobre su impacto.

### Resultados Cualitativos

1. ¿Cuáles son las debilidades más comunes que ha observado en sus estudiantes en cuanto a la competencia de Resolución de Problemas en el programa de Contaduría Pública?

Tras analizar las opiniones de varios docentes respecto a las debilidades más comunes en la competencia de Resolución de Problemas dentro del programa de Contaduría Pública de la Fundación Universitaria los Libertadores sede Bogotá, se identificaron diversas áreas de mejora, como se muestra en el siguiente cuadro:

**Tabla 11**

#### Habilidades más comunes de la competencia de Resolución de problemas.

Debilidad	Entrevistas en las que fue mencionada
Falta de lectura crítica	1, 2, 3
Falta de compromiso con la lectura y revisión	2, 5
Falta de contextualización y comprensión de herramientas	3
Falta de habilidades prácticas específicas	4
Falta de habilidades de análisis	8, 9
Falta de habilidades de resolución de problemas avanzados	6

Elaboración propia

Es importante destacar que, si bien la falta de lectura crítica y el compromiso deficiente con la lectura fueron identificados como los principales desafíos, hubo variabilidad en las percepciones de los docentes. Algunos enfatizaron más la falta de habilidades de lectura crítica, mientras que otros resaltaron la falta de compromiso con la lectura y revisión. Esta diversidad de opiniones subraya la complejidad de las deficiencias observadas en los estudiantes de Contaduría Pública en relación con la competencia de Resolución de Problemas.



2. ¿Cree usted que la falta de habilidades de resolución de problemas afecta el desempeño académico en los estudiantes?

**Tabla 11**

**Falta de habilidades de Resolución de problemas que afecta el rendimiento Académico.**

Entrevistados	Perspectiva
1, 2, 3	Coinciden que la falta de habilidades de resolución de problemas impacta negativamente el rendimiento académico, destacando su importancia.
4, 5, 6	Sugieren que otras habilidades, como la memorización, pueden tener un mayor impacto en el éxito educativo que las habilidades de resolución de problemas.
7, 8, 9	Opinan de manera divergente: algunos consideran que la tecnología puede compensar la falta de estas habilidades, mientras que otros las consideran esenciales.

Elaboración propia

En las entrevistas 1, 2 y 3, los participantes coinciden en que la carencia de habilidades de resolución de problemas afecta negativamente el rendimiento académico de los estudiantes, resaltando su importancia fundamental en la formación educativa y profesional. No obstante, en las entrevistas 4, 5 y 6, se presenta una perspectiva diferente, donde los entrevistados sugieren que otras habilidades, como la memorización de conocimientos teóricos, pueden tener un mayor impacto en el éxito educativo que las habilidades de resolución de problemas. Por último, las entrevistas 7, 8 y 9 expresan opiniones divergentes, ya que algunos participantes consideran que la tecnología puede compensar la falta de estas habilidades, mientras que otros sostienen que son fundamentales y que su ausencia limita la capacidad de los estudiantes para enfrentar situaciones y tomar decisiones informadas. Esta variedad de perspectivas refleja la complejidad del tema y la diversidad de opiniones sobre la importancia de las habilidades de resolución de problemas en el desempeño académico de los estudiantes.



3. ¿Qué recursos o herramientas adicionales recomienda para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de resolución de problemas?

**Tabla 12**

**Recursos para mejorar la competencia de Resolución de Problemas**

Entrevistados	Recursos o herramientas recomendadas
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	- Lectura de textos interesantes y relevantes - Uso de herramientas tecnológicas (aplicaciones, páginas web) para facilitar el acceso a información relevante - Estudio de casos - Tutorías - Pasantías - Actividades de indagación sobre situaciones de la vida real - Discusión conceptual
Otros detalles	- En algunas entrevistas se enfatiza la importancia de la lectura y escritura como herramientas básicas, mientras que en otras se destaca el uso de herramientas tecnológicas. También se menciona la relevancia del estudio de casos, tutorías y pasantías como recursos adicionales.

Elaboración propia

Las entrevistas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9 resaltan la importancia de la lectura como un recurso fundamental para el desarrollo de habilidades de resolución de problemas. Se enfatiza la necesidad de utilizar textos interesantes y relevantes que generen interés y motivación en los estudiantes, así como el uso de herramientas tecnológicas como aplicaciones y páginas web para facilitar el acceso a información relevante.

Además, se mencionan otras herramientas y estrategias como el estudio de casos, tutorías, pasantías y actividades de indagación sobre situaciones de la vida real para contextualizar los conceptos y habilidades de resolución de problemas. Se destaca la importancia de la discusión conceptual y la comprensión de la relevancia de ciertos conceptos en contextos específicos.

Aunque hay algunas discrepancias en las opiniones, como el énfasis en la lectura y escritura en algunas entrevistas y el uso de herramientas tecnológicas en otras, en general, las entrevistas



subrayan la importancia de una variedad de recursos y herramientas para promover el desarrollo de habilidades de resolución de problemas entre los estudiantes.

4. ¿Qué estrategias utilizan en su enseñanza para fomentar el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en sus estudiantes?

**Tabla 13**

**Estrategias que se utilizan para trabajar con los estudiantes de Contaduría Pública.**

Entrevistados	Estrategias Utilizadas
1, 2, 3, 4	- Trabajos en grupo - Dinámicas de casos reales - Lecturas prácticas - Reflexión sobre lecturas y casos - Combinación de teoría y práctica - Adaptación a áreas de estudio específicas (contabilidad social y ambiental)
6, 7, 8, 9	- Retroalimentación continua - Evaluación formativa - Autoevaluación - Coevaluación - Reflexión sobre el proceso de resolución de problemas

Elaboración propia

Los profesores emplean diversos enfoques en su enseñanza para promover el desarrollo de habilidades de resolución de problemas entre sus estudiantes. Estos enfoques incluyen la interacción entre los estudiantes, la socialización de trabajos y la reflexión sobre lecturas y casos prácticos. Algunos profesores priorizan la práctica y la experiencia profesional, mientras que otros combinan la teoría con la práctica. Además, adaptan sus estrategias específicas a diferentes áreas de estudio, como contabilidad social y ambiental, buscando que los estudiantes puedan identificar y resolver situaciones reales en sus futuras profesiones.



5. ¿Considera usted que el programa de contaduría pública ofrece suficientes oportunidades para que los estudiantes se desenvuelvan en habilidades de resolución de problemas?

**Tabla 14**

**El programa de Contaduría Pública ofrece condiciones para mejorar las barreras que existen en las habilidades del pensamiento crítico.**

<b>Opiniones de los Entrevistados</b>	<b>Aspectos Destacados</b>
A favor	- El programa ofrece condiciones adecuadas para el desarrollo de habilidades de resolución de problemas, dependiendo del enfoque del profesor y la participación de los estudiantes.
	- Reconocimiento de la importancia del análisis en el campo contable y la valoración de la lectura conceptual y la participación en actividades de investigación.
En contra	- Aunque existen oportunidades en el programa, aún hay margen de mejora, especialmente en áreas como auditoría y normas gerenciales.
	- Algunas universidades pueden carecer de programas o recursos adecuados para el desarrollo de estas habilidades, lo que puede limitar las oportunidades para los estudiantes.
Diferencias	- Variabilidad en los enfoques de enseñanza entre diferentes profesores y universidades.
	- Percepciones divergentes sobre la autonomía del profesor en la aplicación de los contenidos del programa.

Elaboración propia

Algunos entrevistados consideran que el programa sí proporciona las condiciones necesarias para el desarrollo de habilidades de resolución de problemas, pero destacan la importancia del enfoque del profesor y la participación de los estudiantes. Sin embargo, otros sugieren que aún hay margen



de mejora en los programas universitarios, y que la responsabilidad recae tanto en los docentes como en la institución para potenciar estas habilidades en los estudiantes. Aunque se reconocen oportunidades en el programa, se resalta la necesidad de mejorarlas, especialmente en áreas como auditoría y normas gerenciales.

El análisis comparativo de las entrevistas revela puntos en común, como el reconocimiento de la importancia del análisis en el campo contable y la valoración de la lectura conceptual y la participación en actividades de investigación. Sin embargo, también se identifican diferencias, como la percepción de la autonomía del profesor en la aplicación de los contenidos del programa y la variabilidad en los enfoques de enseñanza entre diferentes profesores y universidades.

6. ¿Qué cambios sugiere el programa de Contaduría Pública para mejorar el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en los estudiantes?

**Tabla 15**

**Sugerencias de cambio para el programa de Contaduría Pública.**

<b>Entrevistado</b>	<b>Sugerencias de Cambio</b>
1	- Permitir a los estudiantes asistir a empresas de diferentes sectores para aplicar habilidades en situaciones reales.
	- Desarrollar proyectos prácticos relacionados con fiscalización, auditoría y gerencia financiera.
2	- Desarrollar proyectos de trabajo e impuestos en diversas materias enfocadas en fiscalización, auditoría tributaria, auditoría financiera, contabilidad general, presupuestos y gerencia financiera.
3	- Fortalecer el relacionamiento con las organizaciones a través de consultorios contables.
	- Orientar las estrategias pedagógicas hacia la solución de problemas y la conexión entre lo conceptual y la realidad.
4	- Generar más casos prácticos como estrategias de aprendizaje.
5	- Enfocarse en la aplicación práctica de conceptos teóricos con casos de estudio y ejemplos prácticos.
6	- Incorporar ejercicios prácticos y simulaciones de casos reales de auditoría o análisis financiero.
7	- Integrar prácticas profesionales o pasantías en empresas del sector contable.



Entrevistado	Sugerencias de Cambio
8	- Incorporar metodologías activas de aprendizaje, como el aprendizaje basado en problemas o el trabajo por proyectos.
9	- Incorporar prácticas de resolución de problemas en situaciones reales desde los primeros semestres de la carrera.

Elaboración propia

Este cuadro resume las diferentes sugerencias de cambios realizadas por los entrevistados para mejorar el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en los estudiantes del programa de Contaduría Pública. Cada entrevistado presenta enfoques y propuestas únicas, pero todas coinciden en la necesidad de incorporar elementos prácticos y reales en el proceso de enseñanza para potenciar estas habilidades.

7.¿Cómo evalúa el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en sus estudiantes? ¿Qué medidas toma para identificar y remediar las deficiencias en este aspecto?

**Tabla 16**

**Medidas para identificas y remediar deficiencias**

Entrevistado	Enfoque de Evaluación	Medidas para Identificar y Remediar Deficiencias
1	- Evalúa a estudiantes con experiencia para que apoyen a otros.	- Fomenta el apoyo entre estudiantes.
2,3	- Fomenta la discusión en grupo para llegar a conclusiones y soluciones.	- Conversa con los estudiantes y desarrolla conclusiones en grupo.
4,5,6	- Utiliza retroalimentación clásica en los trabajos.	- Espera que los estudiantes mejoren en actividades siguientes.



<b>Entrevistado</b>	<b>Enfoque de Evaluación</b>	<b>Medidas para Identificar y Remediar Deficiencias</b>
7	- Evalúa constantemente a través de preguntas y respuestas en el aula.	- Evalúa la comprensión de los conceptos presentados y brinda retroalimentación.
8,9	- Enfoca en la aplicación práctica de conocimientos en la resolución de problemas.	- Evalúa si los estudiantes han apropiado los conceptos presentados y los aplican en situaciones concretas.

Elaboración propia.

Este cuadro resume los diferentes enfoques de evaluación utilizados por los docentes entrevistados, así como las medidas que toman para identificar y remediar las deficiencias en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas en sus estudiantes. Cada enfoque tiene sus propias características y estrategias para abordar este aspecto crucial del aprendizaje.

#### **8. ¿Cree usted que es importante que los estudiantes de contaduría pública desarrollen habilidades de resolución de problemas para su futuro éxito profesional?**

Los profesores del programa de Contaduría Pública enfatizan la importancia de desarrollar habilidades de resolución de problemas en los estudiantes. Recomiendan aplicar el aprendizaje en situaciones empresariales reales, mejorar las habilidades de lectura y escritura, y orientar a los estudiantes en lugar de entregar respuestas directas. Sin embargo, hay diferencias en cuanto a si los profesores deben aprender nuevas habilidades antes de enseñarlas a los estudiantes. Mientras algunas entrevistas sugieren intercambiar ideas con otros profesores para mejorar, otras destacan la importancia de que los profesores adquieran nuevas habilidades primero.



---

## Discusión

Los hallazgos del estudio destacan el potencial de la gamificación para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes de Contaduría Pública. La concentración de jóvenes adultos en la muestra sugiere que la gamificación puede ser particularmente relevante para esta demografía, lo que resalta la importancia de adaptar las estrategias educativas a las preferencias de los estudiantes. Además, el creciente interés y familiaridad con la gamificación reflejan un cambio en la percepción hacia la educación, donde se valoran cada vez más los elementos de juego para fomentar la participación y el aprendizaje activo.

La percepción generalizada de que la gamificación puede mejorar la motivación para aprender respalda la idea de que esta estrategia puede hacer que el proceso educativo sea más atractivo y efectivo. Además, la preferencia por ciertos tipos de juegos en actividades educativas subraya la importancia de diversificar los enfoques lúdicos y mantener el interés en la participación de los estudiantes.

Sin embargo, el análisis cualitativo revela barreras comunes entre los estudiantes, como la falta de lectura crítica y habilidades prácticas específicas, lo que puede obstaculizar su capacidad en resolver problemas en entornos profesionales. Es esencial abordar estas barreras mediante enfoques pedagógicos innovadores y recursos adecuados.

Las entrevistas muestran opiniones divergentes sobre el impacto de las habilidades de resolución de problemas en el rendimiento académico, lo que subraya la necesidad de una reflexión crítica sobre las competencias esenciales hacia el desarrollo profesional en el campo de la contaduría. Es crucial adoptar enfoques equilibrados que integren diferentes formas de aprendizaje y evaluación.

Promover el desarrollo de habilidades de resolución de problemas, es necesario implementar una variedad de recursos y estrategias en el aula, desde la lectura de textos relevantes hasta el trabajo en grupo y la reflexión sobre el proceso de resolución de problemas. Además, es fundamental que tanto los docentes como las instituciones educativas trabajen en colaboración en cuanto a fortalecer y enriquecer el currículo con elementos prácticos y experiencias significativas.



---

En cuanto a las limitaciones del estudio, se destaca la necesidad de considerar el tamaño de la muestra y la especificidad del contexto estudiado al interpretar los hallazgos. Para futuras investigaciones, sería interesante explorar más a fondo cómo la gamificación y otras estrategias pueden influir en el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades específicas en estudiantes de Contaduría Pública, así como evaluar el impacto a largo plazo de estas intervenciones en su éxito profesional.

## Conclusiones

Los resultados cuantitativos y cualitativos de la investigación ofrecen una visión completa sobre la percepción y participación en la gamificación, así como las habilidades de resolución de problemas en contaduría pública. Los datos cuantitativos, desde la distribución de edades hasta la percepción general sobre la utilidad de la gamificación, revelan patrones significativos. La mayoría de los encuestados muestra familiaridad con la gamificación, destacando su creciente adopción. La percepción positiva sobre su potencial para mejorar la motivación subraya su viabilidad educativa. Los resultados cualitativos, a su vez, detallan las debilidades observadas en los estudiantes en relación con la resolución de problemas, y las estrategias para abordarlas. La falta de habilidades prácticas, lectura crítica y compromiso con la revisión son áreas de mejora. Las recomendaciones incluyen proyectos prácticos y metodologías activas de aprendizaje. En síntesis, estos hallazgos brindan una base sólida para comprender la dinámica de la gamificación y la resolución de problemas en contaduría pública. No solo informan sobre la percepción y participación estudiantil, sino que también resaltan la importancia de abordar las deficiencias en habilidades mediante enfoques pedagógicos innovadores.



---

### Referencias Bibliográficas

ARBOLEDA, M. A. C., MENDIVELSO, M. B., & RIOS, R. H. V. (2025). GAMIFICATION STRATEGIES AND THEIR INFLUENCE ON ANXIETY AND ACADEMIC ACHIEVEMENT IN VIRTUAL UNIVERSITY ENVIRONMENTS. *TPM–Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology*, 32(S2 (2025): Posted 09 June), 1794-1800.

Arboleda, M. A. C. (2024). Transformación de la educación contable: Impacto de la gamificación y la IA desde una perspectiva ontoepistémica. *Revista de investigación multidisciplinaria, Iberoamericana*, (4).

AvilaMariños, A. B. (2022). Propuesta de intervención cognitivo conductual en resolución de problemas para disminuir el estrés académico en estudiantes de una universidad privada de Trujillo. Recuperado de [upn.edu.pe](http://upn.edu.pe)

Barrera Arcaya, F., Venegas-Muggli, J. I., & Ibacache Plaza, L. (2022). El efecto del Aprendizaje Basado en Proyectos en el rendimiento académico de los estudiantes. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 21(46), 277-291. Recuperado de [scielo.cl](http://scielo.cl)

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

Chávez, C. T. Q. (2024). Integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Didáctica y Educación* ISSN 2224-2643. Recuperado de [ult.edu.cu](http://ult.edu.cu)

Contreras, C. (2021). La formación práctica en pedagogía: Reflexiones en torno a mediaciones en el aprendizaje situado.

Cornejo, M. A. N., Agreda, O. O., & Caguana, E. F. M. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*. Recuperado de [unirioja.es](http://unirioja.es)



---

Cruz-López, A., & López-Camacho, A. (2024). Competencias profesionales de los estudiantes de contaduría pública del TESSFP frente a la inteligencia artificial. *Pädi Boletín Científico de Ciencias Básicas e Ingenierías del ICBI*, 12(Especial), 86-92. Recuperado de [uaeh.edu.mx](http://uaeh.edu.mx)

del Carmen Toledo-Rodríguez, O., Alejo-Machado, O. J., & Vitulloch-Fernández, S. A. (2023). La gamificación como estrategia didáctica en la educación del tecnólogo de contabilidad. *Portal de la Ciencia*, 4(1), 38-50. Recuperado de [institutojubones.edu.ec](http://institutojubones.edu.ec)

Dioses Moran, L. A. (2024). Programa de estrategias de resolución de problemas para fortalecer el pensamiento divergente en matemáticas en estudiantes de secundaria. Recuperado de [ucv.edu.pe](http://ucv.edu.pe)

Escobar, E. M., Caicedo, F. B. C., & Medina, D. R. B. (2023). Innovaciones en la Pedagogía Moderna: Estrategias y Tecnologías Emergentes. *Código Científico Revista de Investigación*, 4(2), 1041-1068. Recuperado de [itslosandes.net](http://itslosandes.net)

Gaviria Millán, D. (2021). Pedagogía de la gamificación. Recuperado de [ucp.edu.co](http://ucp.edu.co)

Giraldo, M. C., Ceballos, O. I., & Castellanos, L. A. M. (2021). Brechas entre competencias profesionales, laborales de contaduría pública, administración de negocios en Universidad del Quindío. *Dictamen Libre*. Recuperado de [unirioja.es](http://unirioja.es)

Gómez Contreras, J. L. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*. Recuperado de [scielo.org.co](http://scielo.org.co)

Gómez-Contreras, J. L., & Bonilla-Torres, C. A. (2020). Estrategias pedagógicas apoyadas en tic: propuesta para la educación contable. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, 8(2), 142-153. Recuperado de [udes.edu.co](http://udes.edu.co)

González, A. C., Gonzalez, C. C., Herrera, L. M., & López, I. L. (2024). Diferencias de género en las motivaciones, expectativas y barreras de los estudiantes de contaduría pública. *Contaduría Universidad de Antioquia*, (84), 183-211. Recuperado de [udea.edu.co](http://udea.edu.co)

.

.



---

Iglesias, M. J. F. (2020). Introducción al Pensamiento Creativo. researchgate.net. Recuperado de [researchgate.net](https://www.researchgate.net)

Lema, A. M. S. & Goitia, J. M. G. (2023). El desarrollo del razonamiento lógico matemático en la enseñanza general básica superior. Revista Panamericana de Pedagogía. Recuperado de [up.edu.mx](https://up.edu.mx)

Londoño, M. F. G. & Torres, K. Y. B. (2023). EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN LA EDUCACIÓN CONTABLE: RECONOCIMIENTO, RETOS Y TÁCTICA. Ágora Revista Virtual de Estudiantes. Recuperado de [tdea.edu.co](https://tdea.edu.co)

Macías, C. V., Silva, C. Z., Rodríguez, S. C., & Villón, M. C. (2022). Aprendizaje basado en proyectos y la gamificación para generar el aprendizaje activo en los estudiantes. Ciencia Unemi. Recuperado de [unemi.edu.ec](https://unemi.edu.ec)

Molina, W. A. R., Basurto, M. J. B., Pangay, C. E. R., Herrera, S. D. C. Z., & Barros, A. N. P. (2024). Innovación Educativa y Evaluación por Competencias Hacia un Futuro Transformador. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(1), 833-854. Recuperado de [ciencialatina.org](https://ciencialatina.org)

Mora Erazo, G. Y., Tamayo Sánchez, A. V., Lara Lara, F., & Herrera Navas, C. D. (2023). La gamificación y su potencial para la disminución del estrés escolar: caso de una Institución de Educación General Básica ecuatoriana. Revista Educación, 47(2), 454-482. Recuperado de [scielo.sa.cr](https://scielo.sa.cr)

Mora, M. J. C., Murillo, M. G. E., Murillo, R. D. L. Á. B., & Moyano, M. Y. C. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 7(1), 43. Recuperado de [unirioja.es](https://unirioja.es)

Moreira Chavesta, K. D. (2024). Estrategias didácticas para fomentar el pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica, subnivel superior. Recuperado de [sangregorio.edu.ec](https://sangregorio.edu.ec)



---

Ojeda-Lara, O. G., & Zaldívar-Acosta, M. D. S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 5-11. Recuperado de [scielo.org](https://scielo.org)

Oliva Ascate, G. B. (2022). El pensamiento divergente relacionados con la Educación. Recuperado de [168.121.236.53](https://doi.org/10.168121.236.53)

Ortiz, P. N. C., Ayala, S. O. O., Navas, C. D. H., & Palacio, J. P. M. (2024). Constructivismo y la diversidad de estilos de aprendizaje: una aproximación hacia la comprensión de aprender: Constructivism and the diversity of learning styles: an approach to understanding learning. *Boletín Científico Ideas y Voces*, 4(1), 64-85. Recuperado de [ciciap.org](https://ciciap.org)

Oyola Moreno, C. A. (2023). Desarrollo de una estrategia de gamificación para la enseñanza de las normas internacionales de información financiera para los estudiantes de contaduría pública. Recuperado de [unab.edu.co](https://unab.edu.co)

Pinilla Sánchez, M. P. & Oviedo, E. (2022). Metodologías activas para la enseñanza del presupuesto público en los programas de Contaduría Pública en Colombia. *Revista Visión Contable*.

Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. Recuperado de [scielo.sa.cr](https://scielo.sa.cr)

Rodríguez, L. M. A., Carrillo, M. G. T., Rodríguez, K. V. A., & Panamá, M. M. P. (2024). Gamificación en la Educación como Tendencia en la Práctica de la Labor Docente. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 7599-7615. Recuperado de [ciencialatina.org](https://ciencialatina.org)

Tovar, J. E. B. (). ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS BASADAS EN TICS PARA LA ENSEÑANZA DE LA CONTADURÍA PÚBLICA. *academia.edu*. Recuperado de [academia.edu](https://academia.edu)

Vélez Vélez, A., Marín Barrera, J., Monsalve Echavarría, J. D., Trejos Pérez, E., & Duque Bedoya, J. (2023). Uso de la inteligencia artificial para la optimización de los procesos financieros y contables. Recuperado de [tdea.edu.co](https://tdea.edu.co)



---

Sánchez, M. P. P. & Oviedo, E. (2022). Metodologías activas para la enseñanza del presupuesto público en los programas de Contaduría Pública en Colombia. Revista Visión Contable. Recuperado de [unaula.edu.co](http://unaula.edu.co)

Zambrano Pérez, J. D. (2023). Desarrollo de competencias digitales a través de la gamificación como estrategia en estudiantes de grado noveno. Recuperado de [pedagogica.edu.co](http://pedagogica.edu.co)

**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.