



Programa de doctorado en Administración y Dirección de Empresas

TESIS DOCTORAL

**Percepción de los estudiantes sobre la
gamificación en la enseñanza de la
contabilidad: actitudes e intención de uso**

Autora: CARMEN MARÍA QUEIRO AMEIJERAS

Director: ELIES SEGUÍ MAS

Codirector: JOSÉ MARTÍ PARREÑO

Valencia, 2025

INDICE

3.1	Introducción	73
3.2	Objetivos de la revisión de la literatura	73
3.3	Metodología	75
3.3.1	Descripción de la muestra.....	75
3.4	Resultados bibliométricos: patrón de distribución	79
3.4.1	Categorías de codificación	80
3.5	Resultados del análisis de contenido	81
3.5.1	Principales enfoques metodológicos	81
3.5.2	Principales variables independientes y dependientes.....	82
3.5.3	Principales técnicas de análisis de datos	83
3.5.4	Principales hallazgos (efectos) de los estudios	87
3.5.5	Tipo de gamificación	89
3.6	Discusiones de la revisión.....	89
CAPÍTULO 4. CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN: ACTIVIDAD GAMIFICADA EN EL ENTORNO SIMULADO CON BUGAMAP		92
4.1	Introducción	93
4.2	Justificación del método	93
4.3	Fundación Mapfre	96
4.4	Descripción del juego	98
4.5	Material utilizado en la experiencia de gamificación.....	102
CAPÍTULO 5. FACTORES DETERMINANTES DE LA ACEPTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR CONTABLE: MODELOS OBJETO DE ESTUDIO Y METODOLOGÍA.....		107
5.1	Introducción	108
5.2	Marco teórico.....	110
5.2.1	Teoría de la autodeterminación	110
5.2.2	Teoría del flujo	112
5.2.3	Modelo de aceptación de la tecnología.....	114
5.3	Metodología	118
5.3.1	Descripción de la muestra.....	118

5.3.2	Procedimiento.....	120
5.3.3	Diseño de la investigación: instrumentos de medida	121
5.3.4	Hipótesis y modelos de investigación	124
5.3.4.1	Hipótesis comunes basadas en el TAM	124
5.3.4.2	Modelo 1: SDT y TAM.....	128
5.3.4.3	Modelo 2: Flujo y TAM	130
5.3.4.4	Perspectiva comparativa de los modelos.....	133
5.3.5	Técnica de análisis.....	134
CAPÍTULO 6. FACTORES DETERMINANTES DE LA ACEPTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR CONTABLE: ANÁLISIS Y RESULTADOS		138
6.1	Introducción	139
6.2	Modelo SDT y TAM.....	139
6.2.1	Validez y fiabilidad del modelo de medida	139
6.2.2	Valoración del modelo estructural	142
6.2.3	Discusión de modelo SDT y TAM	144
6.3	Modelo Flujo y TAM	148
6.3.1	Validez y fiabilidad del modelo de medida	148
6.3.2	Valoración del modelo estructural	152
6.3.3	Discusión del modelo Flujo y TAM.....	154
6.4	Discusión: complementariedad o divergencia en los modelos.....	155
CAPITULO 7. CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....		159
7.1	Contextualización de objetivos y aportación general más significativa.	160
7.2	Conclusiones y Recomendaciones para la Innovación Curricular y Metodológica.....	162
7.2.1	Desafíos en la educación contable y potencial de la gamificación como metodología innovadora.	162
7.2.2	Revisión de la literatura.	164
7.2.3	Factores determinantes de la aceptación de la gamificación.....	165

7.2.4	Recomendaciones.....	166
7.3	Limitaciones y futuras líneas de investigación.....	167
8	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	169
9	ANEXOS.....	200
	ANEXO A. MUESTRA DE DESCRIPTORES	201
	ANEXO B. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS.....	202
	ANEXO C. MODELO 1: SDT-TAM. CONSTRUCTOS, ÍTEMS Y FUENTES.....	205
	ANEXO D. MODELO 2: FLUJO-TAM. CONSTRUCTOS, ÍTEMS Y FUENTES.....	208

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Combinación de habilidades y estrategias de aprendizaje.....	30
Figura 2. Tipos de jugadores.....	45
Figura 3. Tipología de juegos en la educación	50
Figura 4. Deborah Games	64
Figura 5. ACE.....	65
Figura 6. AccountinGame	66
Figura 7. Easy cost.....	66
Figura 8. MG	67
Figura 9. Platform Wars Simulation.....	68
Figura 10. Escape room sobre principios contables	69
Figura 11. Esquema de PRISMA.....	78
Figura 12. Patrón de distribución según el año de publicación.....	79
Figura 13. Objetivos estratégicos por ramo	102
Figura 14. Objetivos técnicos.....	103
Figura 15. Decisiones de reaseguro.....	103
Figura 16. Partidas de gastos	104
Figura 17. Decisiones de inversión	104
Figura 18. Información adicional para la toma de decisiones	106
Figura 19. Esquema del procedimiento seguido en la dinámica y toma de datos.....	121
Figura 20. Modelo SDT y TAM	130
Figura 21. Modelo Flujo y TAM.....	133
Figura 22. Coeficientes de regresión (β) con p-valores y R2 ajustado para cada variable latente exógena	143
Figura 23. Coeficientes de regresión (β) con p-valores y R2 ajustado para cada variable latente exógena	153

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cuadro de competencias del contable por Instituciones	35
Tabla 2. Competencias del contable trabajadas con la gamificación	59
Tabla 3. Principales enfoques metodológicos y diseños de investigación	82
Tabla 4. Principales variables dependientes e independientes.....	83
Tabla 5. Técnicas de análisis de datos	85
Tabla 6. Principales efectos de los estudios	87
Tabla 7. Características de la muestra	119
Tabla 8. Fiabilidad y convergencia de los modelos de medida (SDT-TAM)	140
Tabla 9. Valores HTMT (valores divergentes).....	142
Tabla 10. Resultados del modelo estructural (coeficientes de regresión y R^2 . Modelo SDT-TAM)	144
Tabla 11. Fiabilidad individual y validez convergente de las escalas de medida (Flujo-TAM)	149
Tabla 12. Criterio Fornell-Larcker	151
Tabla 13. VIF for the inner model.....	152
Tabla 14. Resultados del modelo estructural (Flujo-TAM)	154