

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA ENSEÑAR ECONOMÍA: UN ESTUDIO DE CASO

William Guillermo Naranjo Acosta¹

Universidad del Tolima, Colombia

william.naranjo@esap.edu.co

<https://orcid.org/0000-0002-0223-931X>

DOI: 10.37594/dialogus.v1i15.1554

Fecha de recepción: 30/12/2024

Fecha de revisión: 08/02/2025

Fecha de aceptación: 21/04/2025

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de conceptos económicos en estudiantes de Administración Pública. A través de una encuesta aplicada a los participantes, se recopilieron datos sobre su percepción de la actividad gamificada y su impacto en su comprensión de los conceptos económicos. Los resultados obtenidos muestran una valoración altamente positiva de la experiencia gamificada por parte de los estudiantes. Estos reportaron un aumento significativo en su interés por la economía, una mayor comprensión de los conceptos abordados y una mejor capacidad para aplicarlos a situaciones reales. Estos hallazgos concuerdan con las críticas de autores como Currie y Bejarano respecto a la excesiva formalidad y abstracción en la enseñanza tradicional de la economía. La gamificación, al presentar los conceptos económicos de manera lúdica y experiencial, ofrece una alternativa atractiva y efectiva a los métodos tradicionales. Al transformar el aprendizaje en un juego, se fomenta la participación activa de los estudiantes, se aumenta su motivación y se mejora su comprensión de los contenidos. Por último, esta investigación sugiere que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para la enseñanza de la economía, especialmente en un contexto donde los estudiantes a menudo encuentran la disciplina compleja y poco atractiva. Al combinar elementos lúdicos con contenidos académicos, la gamificación puede contribuir a una educación económica más inclusiva y efectiva. Sin embargo, se requieren investigaciones adicionales para explorar a fondo el potencial de la gamificación y para identificar las mejores prácticas para su implementación en diferentes contextos educativos.

Palabras clave: Gamificación, enseñanza de la economía, aprendizaje activo, educación, economía.

¹ Economista, especialista en dirección para el desarrollo de la gestión pública, docente catedrático, Escuela Superior de Administración Pública ESAP, líder del semillero de investigación SEDI UNAD. Ibagué- Colombia.

GAMIFICATION AS A TOOL FOR TEACHING ECONOMICS: A CASE STUDY.

ABSTRACT

The objective of this research was to evaluate the impact of gamification on the learning of economic concepts in Public Administration students. Through a survey applied to the participants, data was collected on their perception of the gamified activity and its impact on their understanding of economic concepts. The results obtained show a highly positive evaluation of the gamified experience by the students. They reported a significant increase in their interest in economics, a greater understanding of the concepts addressed and a better ability to apply them to real situations. These findings are consistent with the criticisms of authors such as Currie and Bejarano regarding the excessive formality and abstraction in the traditional teaching of economics. Gamification, by presenting economic concepts in a playful and experiential way, offers an attractive and effective alternative to traditional methods. By transforming learning into a game, students' active participation is encouraged, their motivation is increased, and their understanding of the content is enhanced. Finally, this research suggests that gamification can be a valuable tool for teaching economics, especially in a context where students often find the discipline complex and unappealing. By combining playful elements with academic content, gamification can contribute to a more inclusive and effective economics education. However, further research is needed to fully explore the potential of gamification and to identify best practices for its implementation in different educational contexts.

Keywords: Gamification, economics teaching, active learning, education, economics.

INTRODUCCIÓN

El método didáctico, entendido como un conjunto de estrategias y técnicas empleadas para facilitar el aprendizaje, ha experimentado una evolución significativa a lo largo del tiempo. A partir de enfoques tradicionales enfocados en la transmisión de conocimientos hacia modelos más participativos y enfocados en el estudiante, la educación ha buscado adaptarse a las exigencias de una sociedad cada vez más compleja y cambiante. Este documento exhibe un análisis histórico de las corrientes pedagógicas más influyentes en la evolución de los métodos didácticos, desde los planteamientos de autores clásicos hasta las tendencias más contemporáneas.

La ciencia de la enseñanza desempeña un papel fundamental en la emisión efectiva de conocimientos económicos. Al comprender los principios pedagógicos, los docentes pueden diseñar estrategias de aprendizaje que faciliten la comprensión de conceptos abstractos

y complejos, tales como los que se encuentran en la economía. La didáctica posibilita la selección de los métodos, técnicas y recursos más apropiados para cada temática y grupo de estudiantes, adaptándose a sus diversos estilos de aprendizaje y necesidades. Asimismo, la didáctica brinda herramientas para evaluar el progreso de los estudiantes y ajustar las estrategias de enseñanza en consecuencia, lo que garantiza un aprendizaje significativo y asimilación del conocimiento para la vida profesional de los estudiantes.

En lo que respecta a la economía, la didáctica es fundamental para impedir que la materia sea percibida como estéril y abstracta. Al incorporar elementos prácticos, tales como simulaciones, estudios de casos y proyectos, la didáctica puede propiciar una mayor relevancia y proximidad en la vida cotidiana de los estudiantes. Asimismo, al fomentar la discusión y el debate, la didáctica promueve el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones, competencias altamente valoradas en el ámbito económico. Por tal razón, una sólida formación en didáctica permite a los docentes de economía transformar la enseñanza de esta disciplina en una experiencia enriquecedora y motivadora para los estudiantes.

Al abordar la enseñanza de la economía, resulta imperativo considerar los principios de aprendizaje significativos, tal como sugieren Ausubel (1978) y Moreira (2020). Estos autores sostienen la necesidad de establecer una conexión entre los nuevos conocimientos y las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes, *“de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante consiste en lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto, y enséñese consecuentemente”* (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1983). En consecuencia, los docentes de economía deben diseñar actividades que permitan a los estudiantes desarrollar su propio conocimiento de manera activa y significativa. Asimismo, resulta imperativo fomentar el pensamiento crítico, desafiando a los estudiantes a examinar problemáticas económicas desde diversas perspectivas y proponer soluciones innovadoras. Para alcanzarlo, es preciso disponer de materiales didácticos relevantes y atractivos para los estudiantes, y que fomenten la participación y la colaboración.

Para el caso colombiano, *“La enseñanza formal de la economía en Colombia comenzó en la década de los cuarenta”* (Sarmiento Espinel & Silvia Arias, 2014), sin embargo, el debate sobre enseñanza de la economía inicia en los años 60, un momento donde no existía facultades de economía en el país, el principal referente es Currie (1965), en una de sus ponencias expresa una profunda insatisfacción con los métodos tradicionales de enseñanza de la economía. Argumenta que el excesivo énfasis en modelos matemáticos y

la memorización de conceptos teóricos aleja a los estudiantes de una comprensión profunda y práctica de la disciplina. Critica la pasividad que fomenta el modelo tradicional de conferencias magistrales, donde el estudiante se limita a recibir información sin participar activamente. Además, señala que la acumulación excesiva de material dificulta la asimilación de los conceptos clave. En su lugar, propone un enfoque más activo y participativo, que estimule el pensamiento crítico y la resolución de problemas, utilizando métodos como el socrático y reduciendo el número de conferencias.

En segundo lugar, se destaca el debate inicia en el seminario de enseñanza de la economía realizado en el EAFIT en 1980, para ello Kalmanovitz (1999) afirma que la enseñanza de la economía es crucial para entender la relación entre la historia y la teoría económica, facilitando un enfoque pedagógico que relativiza las teorías y evita la formación de economistas con un conocimiento limitado a una sola escuela de pensamiento. Además, se enfatiza la necesidad de una mayor formalización matemática y la capacidad de modelar, lo que permite a los estudiantes enfrentar problemas económicos de manera más efectiva. Finalmente, se destaca la importancia de mantener un debate continuo sobre las ideas y enfoques en la enseñanza de la economía. En ese sentido, la educación debe fomentar la curiosidad y el desarrollo de habilidades en libertad, en lugar de imponer disciplina y represión. Se aboga por un enfoque que permita al alumno elegir su propia disciplina de trabajo, promoviendo un aprendizaje activo y crítico. Esta perspectiva contrasta con la creencia de que el niño nace malo y necesita ser disciplinado sistemáticamente.

En ese sentido, la Universidad Nacional de Colombia fue pionera en analizar este tipo de tensiones en la educación superior en la formación de economistas, Currie (1993b) propone un enfoque innovador para la enseñanza de la economía, enfatizando la participación activa del estudiante y la aplicación de los conocimientos a problemas del mundo real. En lugar de una enseñanza teórica y memorística, Currie (1993b) defiende un aprendizaje experiencial que fomente el pensamiento crítico. Sugiere que los estudiantes deben ser expuestos a problemas económicos reales y complejos, lo que les permitirá desarrollar habilidades analíticas y aplicar los conceptos económicos de manera práctica.

Además, Currie critica la excesiva especialización y matematización en la enseñanza de la economía. Argumenta que una formación general en economía, que incluya una sólida base en los conceptos fundamentales, es esencial antes de adentrarse en temas más específicos. Por lo anterior dicho, Currie genera las bases que permitirá a los estudiantes comprender mejor el funcionamiento de la economía en su conjunto y tomar decisiones informadas.

El debate de la enseñanza de la economía ya desde el siglo pasado evidenciaba la preocupación por los teóricos, en ese sentido, Jaramillo Uribe (1994) afirmó, que la promoción de metodologías de enseñanza innovadoras es necesaria para despertar el interés y la capacidad crítica en los estudiantes. Esto incluye fomentar un ambiente en el que se valore la investigación y el pensamiento autónomo, elementos que son fundamentales para el desarrollo de profesionales competentes que puedan contribuir eficazmente al manejo de las complejidades económicas del país.

Continuando con el componente histórico de la enseñanza de la economía, a principios del presente siglo, los estudiantes de economía de la Universidad Nacional de Colombia y junto a los profesores, realizaron serias críticas al modelo, el cual quedó registrado en las cartas publicadas por Cataño (2001). En ellas los estudiantes de economía han expresado una serie de demandas críticas que apuntan a una transformación profunda en la forma en que se enseña esta disciplina. En primer lugar, rechazan el enfoque excesivamente formal y matemático que predomina en la enseñanza actual, argumentando que limita la comprensión de la complejidad de los fenómenos económicos. En su lugar, proponen un enfoque más pluralista que incorpore diversas teorías y métodos de análisis, reflejando así la diversidad de la disciplina.

Además, los estudiantes enfatizan la importancia de contextualizar la economía histórica y socialmente. Consideran fundamental comprender cómo las estructuras institucionales y los procesos históricos influyen en los fenómenos económicos actuales. Esta perspectiva permitiría a los estudiantes desarrollar una visión más completa y realista de la economía, más allá de los modelos teóricos abstractos.

Otro aspecto clave de las demandas estudiantiles es el desarrollo de habilidades críticas. Los estudiantes desean ser capaces de analizar los problemas económicos desde múltiples perspectivas, conectando diferentes disciplinas y enfoques. Esta capacidad crítica es esencial para comprender los desafíos económicos contemporáneos y participar activamente en los debates públicos.

Asimismo, los estudiantes demandan una enseñanza más relevante y atractiva, que responda a los desafíos y debates económicos actuales. Sienten que la formación actual no satisface sus expectativas y que es necesario un enfoque más dinámico y conectado con la realidad.

Al finalizar la carta, los estudiantes rechazan el dogmatismo en la enseñanza de la economía. Piden un enfoque más abierto y flexible que permita la inclusión de diferentes teorías y métodos, en lugar de limitarse a un único paradigma dominante. Esta demanda refleja un deseo de una educación económica más plural y diversa.

Por otro lado, la universidad, como institución social, cumple un papel fundamental en la formación de profesionales integrales. La docencia, la investigación y la proyección social son pilares clave en esta misión. Según González Agudelo (2010), el propósito de la docencia universitaria trasciende la mera transmisión de conocimientos; busca formar ciudadanos capaces de intervenir activamente en el desarrollo social y humano.

Ahora bien, la formación en economía, en particular, adquiere una relevancia especial en el contexto de la actualidad de los retos económicos que necesita la sociedad. Como señalan Lora & Ñopo (2009), la complejidad de los desafíos económicos contemporáneos exige profesionales sólidamente formados, no solo en herramientas analíticas, sino también en la comprensión de las realidades económicas, sociales e institucionales. Sin embargo, la práctica docente en economía presenta diversos desafíos, para lo cual Lora y Ñopo (2009), revelan una marcada insatisfacción entre los estudiantes con respecto a los métodos de enseñanza empleados. Esta insatisfacción no se debe a un desinterés por la materia, sino a la percepción de una enseñanza tradicional, poco innovadora y desvinculada de la realidad.

En otro sentido, Lauchlin Currie revolucionó la enseñanza de la economía en la Universidad Nacional de Colombia al proponer un enfoque más flexible y riguroso. Su propuesta se centró en formar economistas capaces de comprender y analizar los problemas económicos de los países en desarrollo. Sus principales argumentos incluían la necesidad de una formación generalista que permitiera a los estudiantes desarrollar un pensamiento crítico y una comprensión integral del sistema económico. Currie también abogó por una diferenciación clara entre la economía y la administración de negocios, así como por un enfoque más práctico y menos especializado en los primeros años de la carrera. Además, propuso que la especialización se realizara en etapas posteriores de la formación, con mayor flexibilidad y autonomía por parte de los estudiantes.

La enseñanza de la economía exige una constante evolución para adaptarse a las complejidades del mundo contemporáneo. Si bien existen diversas propuestas pedagógicas, es necesario avanzar hacia un modelo integral que considere tanto los aspectos teóricos como prácticos, y que promueva el desarrollo de competencias profesionales y ciudadanas.

Tobón (2008) propone un marco de referencia sólido al identificar cuatro esferas clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la economía: la cátedra magistral, el trabajo académico en el aula, el trabajo académico fuera del aula y la asesoría. Sin embargo, este modelo puede enriquecerse al incorporar elementos que respondan a las demandas actuales de la disciplina. La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es fundamental para facilitar el acceso a información actualizada, fomentar la colaboración y desarrollar habilidades digitales.

Por lo anterior expuesto, la falta de innovación en los métodos de enseñanza, la escasa incorporación de tecnologías y la persistencia de modelos pedagógicos obsoletos dificultan la motivación y el aprendizaje activo de los estudiantes. Como señala Reinoso Lastra (2011), los cambios culturales y tecnológicos demandan nuevas estrategias pedagógicas que se adapten a las necesidades y estilos de aprendizaje de las nuevas generaciones.

En este sentido, resulta imperativo explorar y adoptar nuevas estrategias de enseñanza que promuevan un aprendizaje más activo, crítico y significativo. La incorporación de tecnologías de la información y la comunicación, así como el diseño de actividades que fomenten la resolución de problemas reales, pueden contribuir a hacer la enseñanza de la economía más atractiva y relevante para los estudiantes.

La investigación tuvo como objetivo principal analizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo de la enseñanza de la economía, buscando identificar si esta metodología innovadora contribuye a mejorar las competencias de los estudiantes en el contexto educativo actual.

La gamificación, un concepto acuñado por Nick Pelling en 2003, consiste en aplicar elementos propios de los juegos a contextos no lúdicos. Esta estrategia, que tiene sus orígenes en los trabajos de Richard Bartle en la década de 1980, busca fomentar la participación y motivación de los usuarios a través de mecánicas como la competencia, la cooperación y la recompensa.

Ahora bien, distinguir entre un juego y una actividad gamificada es fundamental para aplicar correctamente esta última en el ámbito educativo. Mientras que un juego es un producto acabado diseñado para el entretenimiento, la gamificación consiste en añadir elementos lúdicos a actividades ya existentes, con el objetivo de motivar y mejorar el aprendizaje, en otras palabras, la gamificación actúa como un complemento pedagógico,

potencializando las actividades de aprendizaje con elementos lúdicos. A diferencia de los videojuegos que sumergen al estudiante en un mundo ficticio, la gamificación equilibra el contenido académico con mecánicas de juego, motivando y facilitando la adquisición de conocimientos.

La revisión sistemática de la literatura sobre gamificación revela un creciente interés en esta metodología en los últimos cinco años, con más de 1.989 publicaciones identificadas. Sin embargo, al focalizar la búsqueda en la aplicación de la gamificación a la enseñanza de la economía, el corpus de investigación se reduce significativamente a tan solo 17 documentos en el mismo período. Esta brecha evidencia un amplio margen para profundizar en la exploración de las potencialidades de la gamificación en este campo específico. Los resultados más relevantes de la revisión bibliográfica sobre gamificación en la enseñanza de la economía se presentan en la tabla 1.

Tabla 1. Beneficios de la gamificación

Autor, Año	Título	Resultados
Moral Pajares, Barreda Tarrazona, Gallego Valero, Pedrosa Ortega, & Martínez Arcalá, (2024)	Aprendizaje activo y TIC en la enseñanza de Economía en la universidad	Las TIC representan una herramienta valiosa para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en las ciencias económicas. Sin embargo, su implementación debe ser estratégica y complementaria a los métodos tradicionales. Es fundamental diseñar actividades que promuevan la colaboración y el trabajo en equipo, evitando el aislamiento del estudiante. De esta manera, se podrá aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías digitales sin descuidar los aspectos sociales y colaborativos inherentes a la formación universitaria.
Cantarero Prieto, D., Blázquez Fernández, C., Lanza León, P., & Lera, J. (2024)	Ted Talks como recurso docente en la asignatura de “Economics of social expenditure” del grado en Economía	El uso de TED Talks como recurso didáctico en la enseñanza de la economía se presenta como una práctica prometedora que puede contribuir a mejorar la calidad de la educación superior. Al combinar el rigor académico con un formato atractivo y dinámico, las TED Talks ofrecen una oportunidad única para conectar a los estudiantes con el mundo real y fomentar un aprendizaje más significativo y durader.
Arroyo, 2023	Enseñar Economía en la Escuela Secundaria Orientada. Un estudio sobre los materiales curriculares en la provincia de Santa Fe, Argentina	Los materiales curriculares son fundamentales en la educación económica, pero predominan aquellos que limitan la flexibilidad pedagógica y perpetúan nociones hegemónicas. Se destaca la necesidad de revisarlos críticamente y de involucrar a los docentes en su creación para promover un currículo más inclusivo y dinámico.

Autor, Año	Título	Resultados
King Domínguez, Ortega Martínez, & Améstica Rivas, 2023	TICs en la enseñanza de la economía y la administración	El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en la educación superior ha aumentado significativamente en los últimos años, especialmente después de la pandemia de COVID-19. Sin embargo, a pesar de este crecimiento generalizado, la investigación sobre la implementación de TICs en la enseñanza de las Ciencias Económicas y Administrativas (CEAs) es aún incipiente.
Delgado-Borrego, T. R., & Hijuelos-Pupo, N. J. (2023)	Mejoramiento de la Calidad del Aprendizaje de la Economía de Empresas en Estudiantes de Licenciatura en Educación	Actividades educativas diseñadas para fomentar el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes de Economía de Empresas han demostrado mejorar significativamente su rendimiento. Estas actividades, que promueven la resolución de problemas reales y la colaboración, han sido clave para desarrollar competencias profesionales y habilidades cognitivas en los estudiantes, gracias a una adecuada preparación docente y atención individualizada.
Diez Matallana, R. (2023)	El aprendizaje basado en problemas para el aprendizaje de la macroeconomía 2018	El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) tiene efectos positivos en la comprensión y redacción en macroeconomía en estudiantes de la Universidad Nacional Agraria La Molina, con resultados estadísticamente significativos. Se confirma la hipótesis de que el ABP es una mejor estrategia de aprendizaje en comparación con la enseñanza tradicional. Se recomienda investigar esta estrategia en otros cursos de Economía.
Vides & Álvarez Díaz, (2023)	Una experiencia de aprendizaje basada en el juego para la educación superior: El Escape room para la Economía pública.	Este estudio exploró la implementación de una estrategia de aprendizaje basada en juegos, específicamente un escape room, en un contexto educativo relacionado con la economía. El objetivo principal era evaluar si esta metodología innovadora podía aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje de conceptos complejos como la regulación de mercados por parte de las autoridades monetarias.
Avilés Ramírez, (2022)	Aprendizaje significativo en la enseñanza de la economía	Para lograr un aprendizaje significativo en economía, es crucial relacionar los contenidos con la vida real de los estudiantes y motivarlos a reflexionar sobre su contexto. La actitud del docente y el uso de herramientas digitales son clave para lograr este objetivo.
Díaz García, González Herrera, Santiago Roque, Hernández Lozano, & Soto Ojeda, (2022)	Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos de aprendizaje en la Educación Superior	El estudio demuestra la efectividad de integrar la gamificación y las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al utilizar plataformas como Genially y aplicar elementos lúdicos, se ha logrado aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, quienes han mostrado una gran receptividad a estas nuevas metodologías. Los resultados obtenidos respaldan la necesidad de innovar en la educación superior, adaptando las estrategias pedagógicas a las características de los estudiantes nativos digitales. Esta investigación sienta un precedente importante para futuras investigaciones y para la implementación de prácticas educativas más dinámicas y efectivas.

Autor, Año	Título	Resultados
Díaz Espitia, González Santos, & Torres, (2021)	Aprendizaje disruptivo del impuesto de renta a través de la gamificación “impuestos y la economía de la mano”	La implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza del impuesto de renta resultó en un aprendizaje más efectivo y significativo para los estudiantes, superando las limitaciones del enfoque tradicional.

Fuente: Elaboración propia

METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló bajo un enfoque metodológico mixto, combinando elementos cualitativos y cuantitativos para ofrecer una visión integral del impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del curso política económica. Con un diseño exploratorio, se buscó descubrir nuevas perspectivas sobre el tema, mientras que el diseño descriptivo permitió caracterizar las experiencias de los estudiantes.

Se empleó un diseño cuasi-experimental para evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de la economía. La clase de política económica fungió como el grupo experimental, donde se implementó una estrategia de enseñanza basada en la gamificación.

Dada la imposibilidad de contar con un grupo de control equivalente, se complementó el diseño con elementos de estudio de caso, realizando un seguimiento detallado de las experiencias de los estudiantes a través de una encuesta y observaciones cualitativas. Este enfoque mixto permitió obtener tanto datos cuantitativos sobre el rendimiento académico y la motivación, como datos cualitativos sobre las percepciones de los estudiantes respecto a la gamificación, lo que enriqueció la comprensión de los efectos de la intervención

El estudio se llevó a cabo en un curso de Política Económica de sexto semestre, en la Escuela Superior de Administración Pública (ESAP), Regional Tolima, con un grupo de 14 estudiantes del programa de Administración Pública Territorial. Inicialmente, se realizó una evaluación diagnóstica para identificar los conocimientos previos de los estudiantes en temas de microeconomía y macroeconomía, lo cual permitió adaptar las actividades de gamificación a sus necesidades y nivel de comprensión.

La actividad central de la investigación consistió en la implementación de un juego digital denominado Escalada Económica, desarrollado en la plataforma Genially. Este recurso lúdico, diseñado a partir de una lectura previa sobre un tema específico de política económica, permitió a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos de manera práctica

y colaborativa. La elección de Genially se justificó por su versatilidad para crear actividades interactivas y atractivas visualmente.

Para recopilar datos sobre la percepción de los estudiantes y el impacto de la gamificación, se emplearon diversas técnicas. Inicialmente, aplicó un cuestionario para obtener información cuantitativa sobre aspectos como la satisfacción, la motivación y el aprendizaje adquirido. Además, se realizaron entrevistas semiestructuradas a cada uno de los participantes para profundizar en sus experiencias y obtener una visión cualitativa del proceso.

La combinación de métodos cuantitativos y cualitativos permitió triangular la información y obtener una visión más completa del fenómeno estudiado. El diseño exploratorio facilitó la identificación de nuevas perspectivas, mientras que el diseño descriptivo permitió caracterizar las experiencias de los estudiantes. La elección de un juego digital como herramienta de gamificación se seleccionó por su potencial para motivar, facilitar la colaboración y promover el aprendizaje activo.

RESULTADOS

Inicialmente, se presenta algunas características propias de la población en objeto de estudio, se destaca que el 64% de la población su género biológico es femenino con el 36% masculino, ahora bien, el 55,6% de los participantes tiene edades entre los 31 a los 40 años, seguido por el 22% para el rango de 15 a 20 años, y finalmente, el rango entre 41 a 50 y los mayores de 50 obtuvieron 11% cada uno, es importante destacar que el 66,7% tienen hijos.

Tabla 2. Estadísticos descriptivos

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Desviación	Varianza
Genero biológico	14	0	1	,36	,497	,247
¿Qué tan divertida y entretenida te pareció la actividad gamificada?	14	3	5	4,36	,745	,555
¿Consideras que la actividad contribuyó significativamente a tu comprensión de los conceptos económicos?	14	4	5	4,64	,497	,247
¿Crees que la actividad te permitió aplicar los conceptos económicos a situaciones de la vida real de manera más efectiva?	14	3	5	4,43	,756	,571

Antes de la actividad, ¿cómo calificarías tu nivel de conocimiento sobre los conceptos económicos abordados?	14	1	4	2,50	,855	,731
Después de la actividad, ¿cómo evaluarías tu comprensión de los conceptos económicos abordados?	14	3	4	3,71	,469	,220
¿La actividad despertó tu interés por profundizar en el estudio de la economía?	14	3	5	4,36	,842	,709
¿Estarías dispuesto a participar en otras actividades gamificadas relacionadas con la economía?	14	3	5	4,29	,825	,681
¿Consideras que la gamificación es una metodología efectiva para enseñar conceptos económicos?	14	4	5	4,57	,514	,264
N válido (por lista)	14					

Fuente: Elaboración propia en SPSS

Los resultados obtenidos a partir del análisis de los estadísticos descriptivos revelan una valoración altamente positiva de la actividad gamificada por parte de los estudiantes. La mayoría de los participantes consideraron que la actividad fue divertida y entretenida, lo que sugiere un alto nivel de compromiso. Además, los estudiantes percibieron que la actividad contribuyó significativamente a mejorar su comprensión de los conceptos económicos, lo cual es un indicador del éxito de la intervención.

Un aspecto destacado es que la actividad permitió a los estudiantes aplicar los conocimientos teóricos a situaciones reales, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. La alta disposición de los estudiantes a participar en futuras actividades gamificadas sugiere que esta metodología generó un gran interés y motivación en los estudiantes. Asimismo, la valoración positiva de la actividad como una metodología efectiva para enseñar conceptos económicos refuerza la idea de que esta puede ser una herramienta pedagógica útil en el ámbito de la economía.

Sin embargo, es importante considerar las limitaciones del estudio. El tamaño de la muestra es relativamente pequeño, lo que limita la generalización de los resultados a otras

poblaciones. Además, la ausencia de un grupo de control dificulta establecer una relación causal entre la gamificación y los resultados obtenidos.

A pesar de estas limitaciones, los resultados obtenidos son prometedores y abren nuevas líneas de estudio. Futuras investigaciones podrían explorar la efectividad de la gamificación en diferentes contextos educativos, utilizando muestras más grandes y diseños experimentales más robustos. Asimismo, sería interesante investigar el impacto de la gamificación en el aprendizaje a largo plazo y su relación con otras variables, como el estilo de aprendizaje de los estudiantes.

Por lo anterior expuesto, los resultados de este estudio sugieren que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje de los conceptos económicos. La combinación de elementos lúdicos y contenidos académicos parece haber generado un alto nivel de compromiso y motivación en los estudiantes. Sin embargo, se necesitan más investigaciones para confirmar estos hallazgos y explorar su potencial en diferentes contextos educativos.

Ahora bien, los resultados obtenidos a través de las entrevistas a los estudiantes revelan una percepción altamente positiva respecto a la implementación de la estrategia gamificada. Al indagar sobre sus experiencias, los participantes coincidieron en que esta metodología representó una ruptura significativa con las prácticas pedagógicas tradicionales, generando un mayor nivel de interés y motivación. En particular, destacaron que el juego les proporcionó un contexto de aprendizaje más dinámico y significativo, facilitando la comprensión de conceptos teóricos complejos. Asimismo, los estudiantes reportaron un incremento notable en su participación activa durante las clases posteriores a la intervención, lo cual sugiere que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales como la colaboración y la comunicación.

DISCUSIÓN

Los resultados de este estudio corroboran los hallazgos de Alvarez Flores (2024), quien también encontró un impacto positivo de la gamificación en la motivación y participación de los estudiantes. Al igual que en su investigación, nuestros resultados sugieren que la dinámica lúdica inherente a la gamificación promueve un mayor compromiso y una experiencia de aprendizaje más enriquecedora.

De la misma manera, la implementación de estrategias gamificadas en el proceso de

enseñanza del impuesto de renta arrojó resultados sumamente positivos en diversos aspectos del aprendizaje. En este sentido, los resultados obtenidos son similares a la investigación de Díaz Espitia, González Santos, & Torres (2021), en tres aspectos específicos, en primer lugar, se observó una notable mejora en la estructuración del conocimiento. Los estudiantes demostraron una mayor capacidad para organizar y relacionar los conceptos aprendidos, lo que se tradujo en un aprendizaje más significativo y duradero.

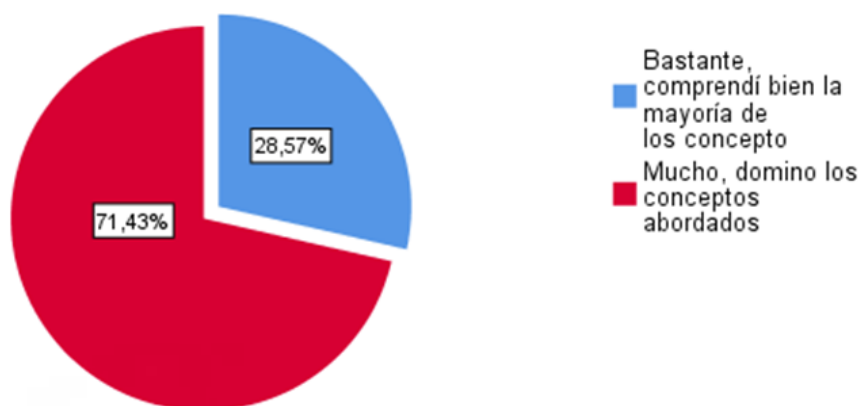
En segundo lugar, las herramientas digitales y los juegos de rol utilizados en la actividad fomentaron una mayor interacción y participación entre los estudiantes. Este nivel de compromiso resultó fundamental para mantener su atención y motivación durante todo el proceso de aprendizaje. A pesar de que inicialmente se identificó una necesidad de refuerzo en algunos conceptos básicos, la gamificación permitió superar esta barrera y lograr que la gran mayoría de los estudiantes alcanzara una comprensión profunda de los temas tratados.

En tercer lugar, es importante destacar el impacto positivo de la gamificación en la motivación y el compromiso de los estudiantes. El ambiente lúdico y colaborativo generado durante la actividad contribuyó a que los participantes se sintieran más satisfechos y comprometidos con su propio aprendizaje. Los resultados de la evaluación posterior a la actividad confirmaron que los estudiantes habían logrado asimilar y aplicar los conocimientos adquiridos de manera efectiva en diferentes contextos.

Ahora bien, es fundamental que los estudiantes adquieran una comprensión básica de los principios económicos y del funcionamiento del sistema económico en el que viven. Esto les permite tomar decisiones informadas y participar activamente en la sociedad, en este sentido, los resultados obtenidos están en la línea con el debate inicial de la enseñanza de la economía en la Universidad Nacional de Colombia, donde se afirmó que “El mayor número posible de personas en la pequeña clase culta debería tener algún entendimiento sobre el funcionamiento del sistema económico en el que viven.” (Currie, La enseñanza de la economía (i): la economía de un país en desarrollo, 1993), esta afirmación realizada hace décadas, cobra una vigencia renovada a la luz de los hallazgos de nuestra investigación. Los resultados obtenidos demuestran que es posible lograr un alto nivel de comprensión de los conceptos de política económica en un grupo de estudiantes, reconociendo así la importancia de una educación económica básica, tal como lo propuso Currie. De hecho, el 100% de los participantes afirmó haber adquirido un alto o muy alto nivel de comprensión de los conceptos evaluados. Estos resultados no solo validan la perspectiva de Currie, sino que, también subrayan la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que

permitan a un mayor número de personas desarrollar las competencias económicas necesarias para participar de manera activa en la sociedad.

**Gráfico 1. Después de la actividad,
¿Cómo evaluarías tu comprensión de los conceptos económicos abordados?**



Fuente: Elaboración propia en SPSS

Los resultados observados en la investigación evidencian la necesidad de nuevas didácticas para la enseñanza de la economía, en donde los estudiantes en su totalidad afirmaban la necesidad de hacer más énfasis en reconocer los conceptos económicos en clase, y no, en la formalización matemática de la realidad económica, en este sentido, los hallazgos evidenciados van en la misma discusión de Currie (1965) propone un giro radical en la enseñanza de la economía, alejándose de los métodos tradicionales que privilegian la exposición teórica y la memorización, como también, lo afirmó Cataño (2001) los estudiantes y críticos rechazan el dogmatismo en la enseñanza de la economía, pidiendo un enfoque más flexible y adaptado a la complejidad de los problemas económicos, es importante enfatizar que no se trata de eliminar la formalización, sino de equilibrarla con otros enfoques que reflejen la realidad económica. *“Lo que han venido haciendo los economistas matemáticos en los últimos cuarenta años no son soluciones a problemas económicos sino a problemas matemáticos”* (Bejarano, 1999). Se cuestiona, por un lado, la desconexión entre lo que se enseña en las aulas y las problemáticas económicas actuales. Por otro, se critica el exceso de formalización matemática que, en ocasiones, aleja a los estudiantes de la comprensión de los fenómenos económicos reales y no aporta soluciones prácticas a los debates contemporáneos. (Gómez Rios, Laverde Rojas, & Díaz Niño, 2016).

Tobón (2008) propuso un modelo pedagógico para la enseñanza de la economía, dividiendo el proceso educativo en cuatro esferas interrelacionadas: la cátedra magistral

renovada, el trabajo académico en el aula, el trabajo académico fuera del aula y la asesoría. Esta propuesta, al enfatizar la interacción entre docente y estudiante y la importancia del aprendizaje activo, ofrece un marco sólido para la integración de nuevas estrategias pedagógicas como la gamificación.

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos propios del juego en contextos no lúdicos, puede enriquecer significativamente cada una de las esferas propuestas por Tobón. En la cátedra magistral renovada, la gamificación puede utilizarse para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y motivadoras, mediante la incorporación de elementos como retos, recompensas y niveles de dificultad. Por ejemplo, se pueden diseñar juegos de rol en los que los estudiantes asuman roles de distintos actores económicos y tomen decisiones estratégicas.

En el trabajo académico en el aula, la gamificación puede fomentar la participación activa de los estudiantes y la construcción colaborativa del conocimiento. Se pueden implementar dinámicas de grupo basadas en juegos de simulación, donde los estudiantes trabajen en equipo para resolver problemas económicos reales. Asimismo, el uso de herramientas digitales gamificadas puede facilitar la comprensión de conceptos complejos y hacer que el aprendizaje sea más divertido.

El trabajo académico fuera del aula también se beneficia de la gamificación. Plataformas de aprendizaje online pueden incorporar elementos gamificados, como la obtención de insignias o puntos al completar tareas o alcanzar determinados objetivos. Además, se pueden organizar concursos y desafíos entre estudiantes para fomentar la creatividad y la competencia sana.

Últimamente, la asesoría puede ser enriquecida con la gamificación a través de la creación de planes de desarrollo personalizados para cada estudiante, con metas claras y recompensas por alcanzarlas. Los tutores pueden utilizar herramientas digitales para monitorear el progreso de los estudiantes y ofrecer feedback personalizado.

Los resultados de la encuesta evidencian una alta satisfacción de los estudiantes con la actividad gamificada, lo cual coincide con la necesidad expresada por autores como Currie (1993), Bejarano (1998) y Cataño (2004) de buscar métodos más atractivos y comprensibles para enseñar economía. La gamificación, al presentar los conceptos económicos de manera lúdica y experiencial, puede mitigar la percepción de que la economía es una disciplina

excesivamente matemática. Los estudiantes valoraron positivamente la capacidad de la actividad para hacer que los conceptos económicos fueran más tangibles y aplicables a situaciones reales, lo que sugiere que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para desmitificar la economía y hacerla más accesible a un público más amplio.

En este sentido, la gamificación no solo complementa las metodologías tradicionales, sino que también puede ofrecer una alternativa a los enfoques excesivamente matemáticos. Al combinar elementos lúdicos con contenidos académicos, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una comprensión más profunda y significativa de los conceptos económicos, sin sacrificar el rigor académico. Sin embargo, es importante destacar que la gamificación no debe reemplazar por completo las herramientas matemáticas, sino más bien complementarlas para ofrecer una experiencia de aprendizaje más rica y completa.

CONCLUSIONES

La enseñanza de la economía necesita un cambio hacia un enfoque más pluralista y conectado con la realidad, evitando el dogmatismo y la excesiva formalización matemática. En su lugar, apoya por un enfoque que sitúe al estudiante en el centro del aprendizaje, fomentando su participación activa y crítica.

La implementación de una estrategia gamificada en el aula generó una respuesta altamente positiva entre los estudiantes. Al ser una experiencia novedosa para ellos, la actividad logró captar su atención y fomentar un mayor nivel de motivación. Los estudiantes destacaron que la gamificación les permitió salir de la tradicional clase magistral, brindándoles un contexto práctico y significativo para aplicar los conocimientos teóricos. Esta nueva dinámica no solo facilitó la comprensión de los conceptos, sino que también motivó una participación más activa en las sesiones posteriores, evidenciando un incremento en su proactividad y curiosidad intelectual. Los resultados obtenidos sugieren que la gamificación puede ser una herramienta pedagógica eficaz para transformar el aprendizaje, haciendo que los estudiantes se sientan más involucrados y comprometidos con su propio proceso de aprendizaje.

La enseñanza de la economía en los últimos años está en crisis, en gran parte por la falta de innovación en la manera de aprender la realidad económica, como reflejo de ello es de resaltar el debate de la escuela francesa realizado en Colombia, las duras observaciones del profesor Salomón Kalmanovitz y las apreciaciones de Eduardo Lora en el Banco Mundial, donde se evidencia la falta de evolución de la enseñanza de la economía y donde se reconoce la baja participación de la tecnología en el proceso de aprendizaje, como resultado de ello

solo la asignatura de econometría es la única la cual posee acompañamiento tecnológico para el desarrollo de la clase, evidenciando sin duda alguna que gran parte de la enseñanza de la economía aún esta tal cual aprendió Keynes a principios del siglo pasado. Es decir, la gamificación no solo es una herramienta innovadora para enseñar economía, sino que también fomenta el interés continuo y mejora significativamente la comprensión de los estudiantes, como se evidencia en este análisis.

Finalmente, la gamificación ofrece un gran potencial para complementar y enriquecer el modelo pedagógico propuesto por Tobón (2008). Al integrar elementos lúdicos en las diferentes esferas del proceso educativo, se puede aumentar la motivación de los estudiantes, mejorar su comprensión de los conceptos económicos y desarrollar habilidades clave para el siglo XXI, como la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo.

Es importante destacar que la implementación exitosa de la gamificación en la enseñanza de la economía requiere una planificación cuidadosa y la selección adecuada de herramientas y recursos. Los docentes deben estar capacitados para diseñar actividades gamificadas que sean coherentes con los objetivos de aprendizaje y que se adapten a las características de sus estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez Flores, D. A. (2024). La Gamificación en la Educación Física: Revisión Sistemática. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 3(7), 225-246. doi:<https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6800>
- Arroyo, H. G. (2023). Enseñar Economía en la Escuela Secundaria Orientada. Un estudio sobre los materiales curriculares en la provincia de Santa Fe, Argentina. *Clío & Asociados. La Historia enseñada*, 36(e0019), 1-13. doi:<https://doi.org/10.14409/cya.2023.36.e0019>
- Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1983). *Psicología Educativa: Un Punto de Vista Cognoscitivo*. México: Editorial Trillas.
- Avilés Ramírez, H. M. (2022). Aprendizaje significativo en la enseñanza de la economía. *Revista Dialogus*(9), 32-40. doi:<https://doi.org/10.37594/dialogus.vi9.711>
- Bejarano, J. A. (1999). Los nuevos dominios de la ciencia económica. *Cuadernos de Economía*, 18(31), 78-91. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4934878>
- Cantarero Prieto, D., Blázquez Fernández, C., Lanza León, P., & Lera, J. (2024). Ted

- Talks como recurso docente en la asignatura de “Economics of social expenditure” del grado en Economía. *Revista de Estudios Empresariales*. Segunda Época, 109-124. doi:<https://doi.org/10.17561/ree.n1.2024.8206>
- Cataño, J. F. (2001). Discusión francesa sobre la enseñanza de la economía. *Cuadernos de Economía*, 20(35), 287-296. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/ceco/v20n35/v20n35a09.pdf>
 - Cataño, J. F. (2004). La ciencia económica actual y la enseñanza de la Economía: el debate francés. *Lecturas de economía*(60), 121-139. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=155217798005>
 - Currie, L. (1965). La enseñanza de la economía en Colombia. *Revista Institucional | UPB*(96), 129-138. Obtenido de <https://revistas.upb.edu.co/index.php/revista-institucional/article/view/3083>
 - Currie, L. (1993). La enseñanza de la economía (i): la economía de un país en desarrollo. *Cuadernos de economía*, 13(18), 329-344. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/38785>
 - Currie, L. (1993b). La enseñanza de la economía (ii): extractos de informes sobre algunas facultades. *Cuadernos de Economía*, 13(18), 345-354. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/38786>
 - Delgado Barrego, T. R., & Hijuelos Pupo, N. J. (2024). Mejoramiento de la Calidad del Aprendizaje de la Economía de Empresas en Estudiantes de Licenciatura en Educación. *Economía Y Negocios*, 14(2), 161-173. doi: <https://doi.org/10.29019/eyn.v14i2.1146>
 - Díaz Espitia, G. P., González Santos, D., & Torres, G. L. (2021). Aprendizaje disruptivo del impuesto de renta a través de la gamificación “impuestos y la economía de la mano”. *Revista Colombiana de Contabilidad - ASFACOP*, 9(17), 93-106. doi:<https://doi.org/10.56241/asf.v9n17.199>
 - Díaz García, A. K., González Herrera, S. L., Santiago Roque, I., Hernández Lozano, M., & Soto Ojeda, G. A. (2022). Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos de aprendizaje en la Educación Superior. *Eduscientia. Divulgación de la ciencia educativa*, 5(10), 129-139. Obtenido de <https://www.eduscientia.com/index.php/journal/article/download/197/114>
 - Díez Matallana, R. (2023). El aprendizaje basado en problemas para el aprendizaje de la macroeconomía 2018. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(4), 989-1003. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v4i4.1276>
 - Gómez Rios, J. J., Laverde Rojas, H., & Díaz Niño, Á. (2016). Tendencias actuales de la educación superior en Colombia. *Revista CIFE*, 18(28), 19-42. doi:<https://doi.org/10.15446/rce.v18n28.1276>

org/10.15332/s0124-3551.2016.0028.01

- González Agudelo, E. M. (2010). La investigación formativa como una posibilidad para articular las funciones universitarias de la investigación, la extensión y la docencia. *Revista Educación Y Pedagogía*, 18(46), 101-109. Obtenido de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaecyp/article/view/6938>
- Jaramillo Uribe, J. (1994). En torno a la enseñanza de la economía. *Revista Colombiana De Educación*, 28, 1-6. doi:<https://doi.org/10.17227/01203916.5320>
- Kalmanovitz, S. (1999). El debate debe continuar. Jesús A. bejarano y la enseñanza de la economía. *Cuadernos de economía*, 173-198. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/25199>
- King Domínguez, A., Ortega Martínez, R. M., & Améstica Rivas, L. (2023). TICs en la enseñanza de la economía y la administración. *Revista Científica de la UCSA*, 10(2), 67-79. doi:<https://doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2023.010.02.067>
- Lora, E., & Ñopo, H. (2009). *La Formación de los Economistas en América Latina*. Washington D.C.: Banco Interamericano de Desarrollo. Obtenido de <https://publications.iadb.org/es/publications/spanish/viewer/La-Formaci%C3%B3n-de-los-Economistas-en-Am%C3%A9rica-Latina.pdf>
- Moral Pajares, E., Barreda Tarrazona, R., Gallego Valero, L., Pedrosa Ortega, C., & Martínez Arcalá, C. (2024). Aprendizaje activo y TIC en la enseñanza de Economía en la universidad. *Revista de Estudios Empresariales*. Segunda Época, 1, 39-53. doi:<https://doi.org/10.17561/ree.n1.2024.8245>
- Moreira, M. A. (2020). Aprendizaje Significativo: la Visión Clásica, otras Visiones e Interés. *Proyecciones*, 14(10), 22-30. doi:<https://doi.org/10.24215/26185474e010>
- Neidenbach , S. F., Cepellos, V. M., & Pereira, J. J. (2020). Gamificação nas organizações: processos de aprendizado e construção de sentido. *CADERNOS EBAPE*. BR, 18, 729-741. doi:<https://doi.org/10.1590/1679-395120190137>
- Reinoso Lastra, J. F. (2011). *Formación Empresarial en Ambientes Virtuales : Concepto, Diseño, Aplicación y Evaluación*. Ibagué: Universidad del Tolima.
- Sarmiento Espinel, J. A., & Silvia Arias, A. C. (2014). La formación del economista en Colombia. *Revista Facultad de Ciencias Económicas*, 22(1), 231-262. doi:<https://doi.org/10.18359/rfce.650>
- Tobón, A. (2008). Algunos elementos didácticos para la construcción de una propuesta pedagógica para la enseñanza de la Economía. *Apuntes Del Cenes*, 27(46), 299-318. Obtenido de <https://revistas.uptc.edu.co/index.php/cenes/article/view/245>
- Vides, J. C., & Álvarez Díaz, K. (2023). Una experiencia de aprendizaje basada

en el juego para la educación superior: El Escape room para la Economía pública. e-pública(32), 40-58. Obtenido de <https://e-publica.unizar.es/es/articulo/una-experiencia-de-aprendizaje-basada-en-el-juego-para-la-educacion-superior-el-escape-room-para-la-economia-publica>