

Determinantes de la aceptación de la gamificación en la educación superior: un modelo empírico

Queiro Ameijeiras, C.-M., Seguí-Mas, E., & Martí-Parreño, J. (2024). Determinantes de la aceptación de la gamificación en la educación superior: un modelo empírico. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(1). <https://doi.org/10.5944/ried.28.1.41565>

Innovar en la universidad

En los últimos años, la literatura académica sugiere la necesidad de innovar en los enfoques pedagógicos, especialmente en la enseñanza superior, con el objetivo de mejorar los resultados de aprendizaje de las generaciones más jóvenes.



Potencial de la gamificación

En este sentido, la gamificación, que combina motivación intrínseca y extrínseca, surge como una herramienta con el potencial de satisfacer las expectativas de los estudiantes más jóvenes.

Aceptación de la gamificación

Este estudio se centra en analizar los factores que influyen en la aceptación de la gamificación por parte de los estudiantes universitarios, empleando la teoría de la autodeterminación y el modelo de aceptación de la tecnológica.



Modelo explicativo

La combinación de ambas teorías ha permitido proponer y testar un modelo explicativo utilizando ecuaciones estructurales para analizar las relaciones de causalidad entre los constructos, proporcionando una comprensión más robusta y detallada de los factores que influyen en la aceptación de la gamificación en el contexto de aplicación.

Aprendizaje colaborativo

Los resultados del estudio sugieren que el aprendizaje colaborativo mejora la facilidad de uso percibida, la utilidad percibida, la actitud y la intención de uso de los estudiantes. Además, la competencia percibida aumenta la utilidad percibida y la autonomía mejora la facilidad de uso.



Conclusión

Estos hallazgos proporcionan una perspectiva valiosa al objetivo de estudio debido a la metodología empleada y subrayan la importancia de entender los factores que afectan la aceptación de la gamificación. Comprender estos factores permitirá a los educadores y desarrolladores de juegos diseñar estrategias más efectivas, no solo en contabilidad, sino también en otras disciplinas de la educación superior.

Ried

Revista Iberoamericana de Educación a Distancia

La Revista Iberoamericana de Educación Digital

ISSN: 1138-2783 - E-ISSN: 1390-3306

Editor: [Lorenzo García Aretio](#)

[AIESAD](#) - ried@edu.uned.es

<http://revistas.uned.es/index.php/ried>