



**UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA Y ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA**

**La gamificación como herramienta pedagógica para la enseñanza de Emprendimiento y  
Gestión en estudiantes de Primer año de Bachillerato**

**Autor/es:**

**Héctor Eduardo Herrera Tene  
Eduardo Fabricio Largo Barnuevo**

**Tutor/a:**

**Phd. Jurado Martínez María Gabriela**

**ECUADOR**

**2024**



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### DEDICATORIA

Este trabajo de titulación va dedicado en primer lugar a Dios por darme la fortaleza para continuar mis estudios y salir adelante. En segundo lugar, a mi esposa Yesenia Apolo, mis hijos Cesar, David, Mateo y mis padres Eduardo Herrera y mi madre Marlene Tene, los cuales son mi fortaleza y determinación para seguir adelante en todos los aspectos de mi vida.



La Universidad para todos





## AGRADECIMIENTO

Quiero dedicar un agradecimiento a la Universidad Bolivariana del Ecuador y todo su cuerpo docente que nos han sabido guiar durante el transcurso de la maestría. De manera especial, quiero agradecer a la Dra. PhD. Jurado Martínez María Gabriela, por habernos guiado durante todo el proceso de investigación; su valiosa experiencia y aporte se ve plasmada en este trabajo de titulación.

Este trabajo de titulación va dedicado en primer lugar a Dios por darme la fortaleza para continuar mis estudios y salir adelante. En segundo lugar, a mi esposa Dra. Yadira Arellano Cornejo, a mis hijos Williams Fabricio y Yadira Viviana, a mi señora madre Nancy Barnuevo Benavides, a mis hermanos Erving, Oscar, Nancy, Willan y todos mis familiares los cuales son mi fortaleza y determinación para seguir adelante en todos los aspectos de mi vida.





## RESUMEN

Una de las habilidades consideradas como fundamentales en el contexto contemporáneo es el sentido de iniciativa y emprendimiento, esto se debe principalmente a su contribución a la empleabilidad y al desarrollo económico en el que se desenvuelve el emprendedor.

Considerando este contexto, se planteó como objetivo de la investigación: implementar la gamificación como herramienta didáctica para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza a partir de una investigación descriptiva. Para esto se recurrió al enfoque de investigación mixto, el tipo de investigación utilizada es la investigación explicativa, descriptiva, de campo, e investigación Bibliográfica. La investigación realizada es de tipo práctica, es decir, se procedió a aplicar las herramientas de gamificación con la finalidad de establecer diferencias entre esta y la enseñanza tradicional, y su aporte al rendimiento académico de los estudiantes. Las herramientas de gamificación utilizadas fueron Educaplay y Quizizz; los resultados fueron satisfactorios debido a que existieron notas bajas al comienzo sin el uso de la gamificación, sin embargo, estas notas mejoraron significativamente para determinadas preguntas, particularmente las preguntas 3, 4, 5 y 6 tuvieron respuestas correctas en un 57,14%, 71,43%, 57,14% y 71,43%, por lo que se recomienda el uso más continuo de este tipo de herramientas con la finalidad de que los alumnos se familiaricen con ellas.

Palabras clave: gamificación, emprendimiento, didáctica, rendimiento académico, enseñanza





## ABSTRACT

One of the skills considered fundamental in the contemporary context is the sense of initiative and entrepreneurship, this is mainly due to its contribution to employability and the economic development in which the entrepreneur operates. Considering this context, the objective of the research was proposed: to implement gamification as a didactic tool for teaching the subject of Entrepreneurship and Management in the First Year of Baccalaureate students of the Leovigildo Loayza Loayza Baccalaureate School based on a descriptive research. For this, the mixed research approach was used, the type of research used is explanatory, descriptive, field research, and bibliographic research. The research carried out is of a practical nature, that is, gamification tools were applied in order to establish differences between it and traditional teaching, and its contribution to the academic performance of students. The gamification tools used were Educaplay and Quizizz; The results were not completely satisfactory because there were low and high marks for certain questions, only questions 3, 4, 5 and 6 had correct answers in 57.14%, 71.43%, 57.14% and 71.43%, so the more continuous use of this type of tools is recommended so that students become familiar with them.

Keywords: gamification, entrepreneurship, didactics, academic performance, teaching





## ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN .....	15
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO .....	24
1.1. Enseñanza del Emprendimiento .....	24
1.2. Definición de Emprendimiento .....	24
1.3. Importancia de la Enseñanza de Emprendimiento y Gestión.....	25
1.4. Antecedentes.....	25
1.5. Contenidos y Metodologías Docentes empleadas.....	27
1.6. Ludificación de la Educación.....	28
1.7. Gamificación como Técnica Educativa.....	29
1.8. Herramientas Tecnológicas utilizadas en la Gamificación .....	30
1.8.1. Educaplay.....	30
1.8.2. Quizizz.....	30
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	31
2.1. Enfoque de la Investigación .....	31
2.2. Unidad de Análisis .....	31
2.3. Tipos de Investigación.....	31
2.4. Diseño de la Investigación: .....	32
2.5. Nivel de Investigación: .....	32
2.6. Métodos de Investigación .....	33
2.7. Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos.....	33
2.7.1. Técnicas a aplicar.....	33
2.8. Población y Muestra.....	34
2.9. Operacionalización de las Variables .....	35
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA .....	25
3.1. Diagnóstico de la situación actual del colegio de bachillerato Leovigildo Loayza Loayza .....	25
3.2. Encuesta a docentes especialistas en asignatura de Emprendimiento y Gestión .....	26
3.3. Encuesta previa a los estudiantes con respecto al uso de la tecnología .....	27
3.3.1. Análisis de resultados.....	27
3.2. Encuesta Gamificación en Aprendizaje de Emprendimiento y Gestión .....	31
3.3. Encuesta sobre Gamificación en aprendizaje de Emprendimiento y Gestión .....	37
3.4. Comparación de resultados con y sin uso de Gamificación.....	41
CONCLUSIONES .....	53
RECOMENDACIONES .....	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64
ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.





## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de Variables, Variable Independiente .....	35
Tabla 2. Operacionalización de Variables, Variable Dependiente.....	36
Tabla 3. Edad de los encuestados.....	27
Tabla 4. Equipos tecnológicos de los que dispone el alumno.....	28
Tabla 5. Wifi en casa.....	28
Tabla 6. Redes sociales más utilizadas .....	29
Tabla 7. Actividades que realizan en internet.....	30
Tabla 8. Edad de los estudiantes .....	31
Tabla 9. Se considera jugador .....	31
Tabla 10. Frecuencia de juego en aplicaciones o videos.....	32
Tabla 11. Razones por las que usan aplicaciones o video juegos .....	33
Tabla 12. Uso de juegos educativos .....	34
Tabla 13. Le gustaría el uso de juegos en educación .....	34
Tabla 14. Uso de juegos en clase de emprendimiento .....	35
Tabla 15. Clases más atrayentes mediante el uso de juegos.....	36
Tabla 16. Disfrutó de la clase de gamificación.....	37
Tabla 17. Expectativas de los estudiantes .....	38
Tabla 18. Mecánicas de juego.....	39
Tabla 19. Competitividad del juego.....	40
Tabla 20. Gamificación en la educación.....	40
Tabla 21. Persona jurídica .....	41
Tabla 22. Persona natural .....	42
Tabla 23. Medición de las operaciones de un negocio.....	43
Tabla 24. Asiento contable .....	44
Tabla 25. Organizaciones y ganancias.....	45
Tabla 26. Actividades laborales del contador.....	46
Tabla 27. Contabilidad e inspección y control de documentos contables.....	47
Tabla 28. Definición de contabilidad.....	48
Tabla 29. Teoría de la partida doble .....	49
Tabla 30. Movimientos de efectivo .....	50
Tabla 31. Triangulación de la información .....	52





## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Edad de los estudiantes encuestados .....	27
Figura 2. Equipos tecnológicos de los que dispone el alumno .....	28
Figura 3. Servicio wifi en casa .....	29
Figura 4. Redes sociales más utilizadas .....	29
Figura 5. Actividades que realizan en internet .....	30
Figura 6. Edad de los estudiantes .....	31
Figura 7. Se considera jugador .....	32
Figura 8. Frecuencia de juego en aplicaciones o videos.....	32
Figura 9. Razones por las que usan aplicaciones o video juegos.....	33
Figura 10. Uso de juegos educativos .....	34
Figura 11. Le gustaría el uso de juegos en educación.....	35
Figura 12. Uso de juegos en clase de emprendimiento .....	35
Figura 13. Clases más atrayentes mediante el uso de juegos.....	36
Figura 14. Disfrutó de la clase de gamificación .....	37
Figura 15. Expectativas de los estudiantes .....	38
Figura 16. Mecánicas de juego.....	39
Figura 17. Competitividad del juego .....	40
Figura 18. Gamificación en la educación.....	41





## LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Presentación del programa de gamificación a los alumnos; **Error! Marcador no definido.**

Anexo 2. Implementación de actividades de gamificación ..... **Error! Marcador no definido.**

Anexo 3. Estudiante con necesidades específicas (NEE)..... **Error! Marcador no definido.**

Anexo 4. Estudiantes trabajando actividades de gamificación .. **Error! Marcador no definido.**

Anexo 5. Actividades de gamificación para la asignatura de emprendimiento; **Error! Marcador no definido.**

Anexo 6. Encuesta previa a estudiantes ..... **Error! Marcador no definido.**

Anexo 7. Encuesta de Satisfacción ..... **Error! Marcador no definido.**



## INTRODUCCIÓN

Una de las habilidades consideradas como fundamentales en el contexto contemporáneo es el sentido de iniciativa y emprendimiento, esto se debe principalmente a su contribución a la empleabilidad y al desarrollo económico en el que se desenvuelve el emprendedor. De acuerdo con Bernal y Cárdenas (2021), para esto es importante la competencia emprendedora, la misma que, tomando en cuenta una perspectiva holística e integradora, constituye una decisión y autonomía de la persona.

El emprendimiento constituye una actividad que diariamente cobra mayor relevancia debido a que es una manera de solucionar las dificultades económicas y de trabajo que afrontan las naciones, particularmente aquellos en vías de desarrollo (Ynzunza e Izar, 2021). En definitiva, una sociedad emprendedora tiene la capacidad de producir riqueza y bienestar social, por lo que el emprendimiento es una competencia muy deseable y alentada en las personas.

Por otro lado, es importante señalar el papel fundamental de la educación en la formación de individuos emprendedores. Vargas y Uttermann (2020), manifiestan que actualmente el emprendimiento provoca gran interés a nivel mundial, es un tema muy debatido en los contextos sociales, culturales y económicos que se llevan a cabo en las agendas académicas e investigativas, esto se debe a su capacidad de impulsar el desarrollo económico y los métodos de innovación.

La educación en los colegios no puede mantenerse al margen de los requerimientos y demandas de la sociedad, estas instituciones educativas son actores importantes en la formación de individuos emprendedores. La cultura emprendedora en los estudiantes tiene como propósito promover la innovación, establecer las circunstancias para el liderazgo y la superación constante (Antón y Vaca, 2021). Este enfoque constituye una circunstancia apropiada para innovar, aprovechando e incentivando a los estudiantes dentro y fuera del aula de clase.

La incorporación de la asignatura de emprendimiento en los colegios contribuye a la transformación de la educación, tanto desde el punto de vista de la ciencia, como también considerando su estudio y transferencia al tejido empresarial, beneficiando así al desarrollo económico del territorio. Guillén (2021) expresa que la formación de estudiantes emprendedores requiere por parte del docente de las estrategias académicas adecuadas.

La tercera variable establecida en el contexto de este trabajo de titulación es la gamificación como estrategia docente. De acuerdo con Palomino (2021), se entiende a la gamificación como una estrategia docente innovadora en la cual se incorporan otras estrategias dinámicas, mecánicas, al igual que elementos relacionados con el juego durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El uso de esta estrategia metodológica de enseñanza ha ido creciendo rápidamente gracias a los avances tecnológicos, los cuales permiten que el entorno de aprendizaje sea más atractivo e interesante para el estudiante (Sánchez, 2019). El surgimiento de nuevas tecnologías y la utilización generalizada de teléfonos inteligentes, han hecho que mantener al estudiante en la sala de clase motivado por adquirir conocimiento es un gran desafío.

## **Justificación**

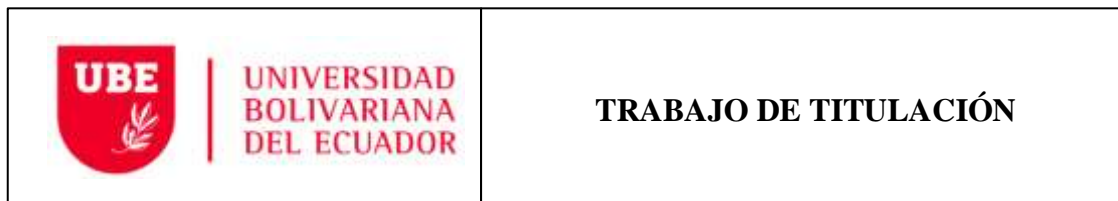
La investigación propuesta plantea como objetivo establecer la incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza, del cantón Piñas, provincia de El Oro. Por medio de este trabajo será posible identificar el impacto de esta metodología de enseñanza en el rendimiento académico de los estudiantes.

Cabe destacar que el avance tecnológico actual ha hecho posible la existencia de una gran cantidad de herramientas tecnológicas que le facilitan al docente dejar de lado los métodos tradicionales para recurrir al uso de estrategias de enseñanza gamificadas que permitan motivar al estudiante el uso de juegos interactivos, las cuales pueden incrementar en el alumno las habilidades, actitudes, valores y conocimientos característicos de aprendizaje.

Uno de los aspectos de mayor relevancia a nivel educativo es el rendimiento de los alumnos, por medio de esta medida es posible revelar el aprendizaje adquirido por el estudiante, por lo que se suele valorar con pruebas a nivel nacional e internacional, sin embargo, en muchos casos se han podido evidenciar resultados poco satisfactorios en Ecuador, por lo que el uso de estrategias metodológicas activas puede ser una alternativa para mejorar la situación problemática.

En lo que respecta al desempeño académico, este depende de las estrategias utilizadas por el docente. En la actualidad los estudiantes requieren de estrategias metodológicas más activas para alcanzar el nivel de aprendizaje esperado, es por ello que es importante el uso de otros recursos, por ejemplo, metodologías gamificadas apropiadas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

En el momento actual los ciclos de innovación son cada vez más efímeros, las instituciones de educación se ven obligadas a ser más versátiles y flexibles con la finalidad de adecuarse a las nuevas estructuras demandadas por el mundo laboral. Para esto es necesario recurrir al uso de metodologías activas a fin de desarrollar en el alumno competencias que le sirvan al sujeto para hacer frente a los nuevos desafíos actuales y del futuro, adecuados para una sociedad del conocimiento.



Por lo tanto, esta sociedad del conocimiento precisa no sólo conocer contenidos o habilidades sino también conocimiento de procesos, es decir, las personas requieren aprender a aprender. Los cambios que se están produciendo en la sociedad y en la educación en estos últimos años exigen al docente innovar las metodologías de aprendizaje. La gamificación es una metodología activa e interactiva que puede contribuir a esta renovación.

La gamificación de la educación lleva a que el proceso de aprendizaje sea divertido e interactivo, esto puede ser indistinto de la audiencia, el tema de estudio o el nivel educativo. Por medio de la gamificación se crea un contexto educativo emocionante, entretenido, y al mismo tiempo educativo. Para esto se recurre al uso de juegos interactivos para que los estudiantes se sientan parte del proceso de aprendizaje.

A los estudiantes actuales no les motiva la formación tradicional, ellos requieren de un proceso de aprendizaje más activo como el uso de juegos por internet, por lo que resulta necesario que el docente plantee nuevas metodologías para este proceso de aprendizaje, estas deben ser más atractivas para los nativos digitales. Es decir, el trabajo de investigación propuesto se justifica desde el punto de vista académico.

Por medio del proyecto se procura dejar establecidos aportes en lo que respecta a innovación educativa para la asignatura de emprendimiento, lo cual es promovido por el Ministerio de Educación del Ecuador mediante el enfoque STEAM (Ciencia, tecnología, emprendimiento, educación). Partiendo de los resultados que se obtenga es posible plantear estrategias educativas por medio de las cuales sea posible mejorar el clima educativo.

Hay que redelinear el modelo educativo que ofertan las instituciones educativas, debido a que la función del docente se encuentra en un proceso de evolución indiscutible, por lo que no puede continuar siendo la única fuente informativa. El alumno es quien debe desarrollar su capacidad organizativa e interpretativa de toda la información, es así que la definición de aprendizaje alcance un sentido oportuno que haga posible que el alumno se integre en el patrón social y laboral que se hallará al momento de concluir su formación académica.

## **Planteamiento del problema**

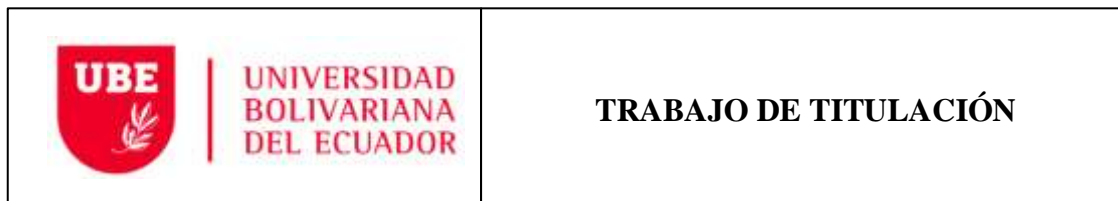
Uno de los principales problemas que evidencia Ecuador es el bajo rendimiento académico de los estudiantes, el cual es posible evidenciar mediante los promedios obtenidos en las pruebas de desempeño del Instituto Nacional de Evaluación Educativa del año 2022, por lo que es necesario la presentación de alternativas educativas activas que permitan mejorar el desempeño de los estudiantes.

La principal inquietud de todo docente debe ser la consecución de aprendizajes profundos y significativos por parte del estudiante, un trabajo que no resulta sencillo. En las instituciones educativas todavía se recurre a la aplicación de métodos de enseñanza más habituales, entre los que destaca el expositivo, que la mayoría de las veces convierte al alumno en mero espectador de los contenidos disciplinares comunicados por el profesor y de los que en el futuro tendrá que dar una prueba teórica final. Es así como el proceso de enseñanza- aprendizaje promueve en los alumnos la asimilación mecánica de conceptos concernientes con la asignatura a tratar, siendo un tipo de enseñanza de bajo nivel cognoscitivo que difiere mucho de satisfacer las exigencias de la sociedad actual.

Existen varios problemas cuando se enseña a las nuevas generaciones de estudiantes, más que todo si el docente no se actualiza en lo que respecta a los métodos de enseñanza, para ello se demanda el uso de métodos de aprendizaje actuales, tal es el caso de la gamificación que constituye una alternativa para ayudar al estudiante a tener una condición más positiva y crear un contexto interesante en el aula que mejore la práctica escolar en los estudiantes.

De forma general los estudiantes evidencian falta de interés por el aprendizaje, incluso en los países más desarrollados, en los cuales los estudiantes utilizan constantemente la tecnología, esto se debe a que desean recibir su aprendizaje de forma rápida. Saben que progresan solo si tienen complacencias o son premiados de manera inmediata o prefieren instruirse mientras se divierten en vez de tener que hacerlo con el rigor tradicional.

La sociedad contemporánea se encuentra sumida en una constante evolución tecnológica representada por el libre flujo de la comunicación e información. Ante este contexto, las instituciones educativas se conciben como un lugar de interacción, donde los valores



fundamentales son el trabajo en equipo, la colaboración y la participación, de ahí la necesidad de recurrir al uso de metodologías de enseñanza activas que fomenten la interacción entre los alumnos.

Tomando en cuenta los antecedentes, se plantea la pregunta de investigación:

¿Cómo incide el uso de la metodología de gamificación en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

### **Precisión del tema**

El problema planteado es indiscutible, además de esto, es parte de las tendencias actuales de la práctica pedagógica, principalmente por el uso de la Tecnología Educativa y el diseño acorde con la realidad educativa actual, en la cual se busca tener clases más activas que le permitan al estudiante adquirir un aprendizaje significativo.


Igualmente, el tema de titulación se corresponde con las líneas de investigación de la Universidad Bolivariana del Ecuador.

### **Objeto de la investigación**

El objeto de la investigación en que se centra el trabajo de investigación es el proceso de enseñanza aprendizaje, relacionado con el uso de herramientas de gamificación en los estudiantes del Primer Año de Bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza, en el cantón Piñas, provincia de El Oro, Ecuador.

### **Objetivo general**

Implementar la gamificación como herramienta didáctica para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza.

	<b>TRABAJO DE TITULACIÓN</b>
--	------------------------------

### **Planteamientos hipotéticos**

Con la finalidad de orientar el proceso investigativo que permita la consecución del objetivo general que se ha delineado, se han planteado las preguntas de investigación, al igual que los objetivos específicos, las cuales se detallan a continuación:

¿Cuál es el nivel de uso de herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes del Primer Año de Bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza?

¿Cuáles serán las herramientas tecnológicas de las que dispone el Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza?

¿Cuáles de las herramientas de gamificación investigadas son más eficientes para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

¿Cuál de las herramientas de gamificación seleccionadas son más atractivas para los estudiantes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

¿De qué manera las herramientas de gamificación inciden en la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

### **Declaración de las variables o categorías de la investigación**

#### **Variable Independiente**

La Gamificación como herramienta pedagógica para la asignatura de Emprendimiento y Gestión. La gamificación radica en la aplicación de juegos educativos, con la finalidad de incrementar la participación de los estudiantes, motivarlos y comprometerlos con su proceso de formación, para esto existen algunas aplicaciones como, por ejemplo, Educaplay y Quizizz. La gamificación se vale de los sistemas de puntuación, recompensas y objetivos alcanzados para motivar a los estudiantes.

#### **Variable Dependiente**

Mejora del rendimiento académico y del aprendizaje significativo en los estudiantes del Primer Año de Bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza, entendiéndose como rendimiento académico al sistema que mide la productividad del plazo que el alumno dedica a estudiar y lo que aprende mientras se está formando, es decir, es la manera como se evalúa la capacidad de aprender.

Con la finalidad de diseñar las actividades e instrumentos de investigación, se llevó a cabo la operacionalización de las variables, las mismas que se encuentran declaradas en las Tablas 1 y 2, del Capítulo 2.

### **Objetivos específicos de la investigación**

- Fundamentar teóricamente la importancia del uso de estrategias tecnológicas de gamificación para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.
- Diagnosticar la disponibilidad de herramientas tecnológicas en el Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza.
- Capacitar a los estudiantes con la finalidad de que estén preparados para el uso de herramientas digitales y tecnológicas en educación.
- Implementar y Evaluar el uso de la gamificación como estrategia pedagógica para la enseñanza de emprendimiento en el Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza.
- Plantear una propuesta de capacitación en el uso de la herramienta de gamificación Educaplay dirigida al personal docente del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza.

### **Identificación de los métodos a emplear**

- Métodos del nivel teórico: análisis-síntesis; inducción-deducción
- Métodos del nivel empírico: estudio documental; encuesta; entrevista
- Métodos de nivel estadístico-matemático: cálculos matemáticos

### **Declaración de la población y muestra**

**Población:** conformada por 21 estudiantes que constituyen el total matriculados para el Primer Año de Bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza.

También se tomó en cuenta la entrevista a tres docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Debido a que la población es reducida, se procedió a utilizar el total de estudiantes de Primer Año de Bachillerato y el total de docentes de la asignatura de emprendimiento.



### **Declaración del tipo de investigación**

La investigación realizada es de alcance descriptivo y el enfoque que predomina es cuantitativo, debido a que se describieron los resultados antes y después de utilizadas las herramientas de gamificación.

También es de tipo cualitativo debido a que se entrevistó a tres docentes para conocer su punto de vista con respecto a la aplicación de herramientas de gamificación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

### **Principales aportes**

Como principal aporte, es de gran importancia mejorar el entorno de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión por medio del uso de herramientas de gamificación, haciendo una clase más activa y acorde a la realidad educativa actual.

Igualmente, es de particular importancia la contribución del trabajo para fortalecer los componentes didácticos utilizados en la asignatura, particularmente los recursos de enseñanza mediante la tecnología.

### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

La investigación realizada es de gran importancia debido a que se vincula dos ciencias como son la Pedagogía y las Tecnologías de la Educación, mediante el planteamiento del uso de las herramientas de gamificación para la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, recurriendo para ello al uso del servicio de internet y a los recursos tecnológicos como son computadoras y teléfonos móviles.

Tomando en cuenta que en el trabajo de investigación se han analizado aspectos teóricos como la gamificación y herramientas de gamificación, en base a estos se presentan los resultados de la investigación, para esto se ha tomado en cuenta el orden de aparición de los objetivos específicos.

## **CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO**

### **1.1. Enseñanza del Emprendimiento**

En este capítulo se tratará algunos aspectos generales con respecto al emprendimiento, entre estos: la definición y destinatarios. Luego de esto se procederá a plantear los respectivos antecedentes en lo que respecta al sistema educativo contemporáneo. Una vez finalizada la etapa de antecedentes se procederá a detallar algunos aspectos en concreto relacionado con la disciplina, entre estos, los contenidos a ser desarrollados y las metodologías a implementar en esta asignatura en particular.

Entre los principales problemas que se presentan en los sistemas educativos contemporáneos, uno de los más sobresalientes es la apatía de los estudiantes y la falta de interés. Estos problemas han sido advertidos como posibles causas del fracaso en la educación. Este estado emocional puede resultar muy peligroso, debido a su vinculación con la deserción escolar y dar lugar a una frustración en el docente (Peñañiel, 2021).

### **1.2. Definición de Emprendimiento**

Tomando en cuenta su origen etimológico, las palabras emprender, emprendedor o emprendimiento proceden del vocablo latino acometer o intentar, el mismo que se utiliza con la finalidad de hacer referencia a los precursores que se aventuran para tener una oportunidad mejor en su vida. Después de un tiempo la palabra fue modificada por parte del pensamiento económico y asociándolo con la innovación constante. Actualmente está relacionada con la administración, sin embargo, no ha dejado de tener interés para las demás ciencias (Suárez, 2022).

De acuerdo con Jurado (2022), esta concepción también se puede definir como una actividad social, un suceso, un proceso, una experiencia, una agrupación de competencias o un instrumento, que se ha asociado con los negocios; sin embargo, también se puede abordar tomando en cuenta otras disciplinas, constituye una expresión más extensa que la capacidad del ser humano para establecer una unidad de producción.

### **1.3. Importancia de la Enseñanza de Emprendimiento y Gestión**

De acuerdo con León (2023), el fomento de las actividades de emprendimiento no solo implica la implementación de incentivos al sector empresarial, también es importante disponer de una orientación más educativa para la asignatura de emprendimiento. Es por esto que se vuelve fundamental contrastar su importancia y las metodologías educativas que se vienen implementando al momento de enseñar.

De acuerdo con Palomeque y Loor (2022), una asignatura que se ha convertido en motivo de creciente preocupación mundial es emprendimiento. Del total de publicaciones relacionadas con la enseñanza que se encuentran publicadas en la base de datos Web of Science durante los últimos cinco años, el 88% corresponden a erudición de emprendimiento. De estas, aproximadamente el 28% están categorizadas en ciencias de la educación. El país de origen de más del 40% de las publicaciones es China, el 335 proceden de diferentes países del sur global, esto incluye algunos países de América Latina como Brasil y México. Ello implica que la formación de personas emprendedoras se ha convertido en un desafío para las economías emergentes.

Según Gaona et ál. (2023), actualmente existe un gran interés por parte de las instituciones educativas por formar personas con perfil emprendedor con la finalidad de atender la creación de nuevas empresas, lo cual puede constituir una opción que permita dar solución al problema del desempleo debido a que la persona se estaría dando empleo a ella misma al mismo tiempo que genera alternativas de empleo para otras personas. Es por esto que al impulsar una cultura de emprendimiento cobra relevancia también se beneficia a la economía del país y al desarrollo social mediante la generación de fuentes de empleo.

### **1.4. Antecedentes**

Con la finalidad de conocer más con respecto al uso de la gamificación como herramienta pedagógica en la enseñanza de la asignatura Emprendimiento y Gestión, se procedió a realizar una breve revisión de los trabajos realizados relacionados con estas dos variables, los cuales se detallan a continuación:

Hidalgo y Suárez (2023) en su investigación plantean como objetivo utilizar la gamificación como herramienta pedagógica para la enseñanza de emprendimiento, para esto se recurrió al diseño de varias herramientas digitales en las cuales se incorporaron elementos para retroalimentación, al mismo tiempo que se van cumpliendo los desafíos planteados y se engrandece la experiencia de aprendizaje. La actividad propuesta se llama la jungla y se trata de exploradores perdidos que deben encontrar la salida conforme avanzan en el juego. Algunas de las herramientas tecnológicas utilizadas fueron: Genially, popplet, flippity, Jamboard, quizizz, entre otras. La propuesta implementada permitió mejorar el nivel de interés por la asignatura de emprendimiento, al igual que el desempeño estudiantil. El esquema fue equivalente a un video juego.

De acuerdo con Vargas (2022), la investigación realizada por, en la cual se estudió la educación emprendedora y la gamificación como herramienta para tener un mejor aprendizaje. Para esto se recurrió al uso de una revisión bibliográfica con respecto a las variables mencionadas. Entre las iniciativas metodológicas utilizadas con mayor frecuencia en las investigaciones se encuentran las siguientes: aplicaciones educativas, Social PlaNet, Shopify, BINUS ONLINE, Serious Games, Freezer, entre otras. Fue posible concluir que la gamificación favorece la construcción de teorías, además de la innovación y toma de decisiones relacionadas con la gestión empresarial, por lo que se recomienda su uso para la asignatura.

La investigación llevada a cabo por Muevecela et ál. (2022), en la cual se recurrió al uso de actividades lúdicas con la finalidad de fortalecer los niveles de aprendizaje en los estudiantes de la asignatura de emprendimiento correspondiente a Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Molleturo”. Los resultados obtenidos permitieron evidenciar la relevancia del uso de las TIC durante el proceso de formación educativa, por lo que fue posible concluir que lo lúdica y las TIC constituyen elementos esenciales durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que fue posible disminuir y ahondar en la enseñanza. Esto se debe al mayor nivel de aceptación de los estudiantes.

Latorre et ál. (2023) analizan las diferentes formas de aprendizaje en estudiantes de secundaria con la finalidad de que estos adquieran algunas competencias blandas relacionadas

con la asignatura de emprendimiento. La investigación se llevó a cabo en el entorno del proyecto europeo Erasmus+ Self Entrepreneurship – how to turn ideas into action. El principal resultado que se entregó fue el desarrollo de una plataforma de operación virtual, la misma que fue desarrollada como Serious Game. Los resultados obtenidos evidencian que existe una clara asociación entre la opinión de los estudiantes y los marcos de referencia de la Unión Europea en el perfeccionamiento de competencias al momento de identificar oportunidades y realizar la gestión de recursos necesarios para el impulso de iniciativas de negocio.

De acuerdo con la investigación realizada por Kusdiyanti et ál. (2022), la educación empresarial debe ser más experimental que teórica, es por esto que planteó como objetivo de investigación el desarrollo de diferentes medios para el aprendizaje mediante el uso de la gamificación en estudiantes de secundaria con la finalidad de desarrollar un espíritu emprendedor. Las herramientas implementadas hicieron posible incrementar el nivel de interés por parte de los estudiantes hacia la asignatura empresarial. Los recursos de aprendizaje también permitieron acrecentar la actividad de docentes y estudiantes en el proceso de aprendizaje proporcionado por el aprendizaje experimental.

### **1.5. Contenidos y Metodologías Docentes empleadas**

En la investigación de la educación para el emprendimiento se considera preciso manifestar los contenidos y metodologías que se deben adoptar en los planes de estudio e instituciones educativas, tomando en cuenta que las instituciones educativas cuentan con su enfoque particular cada una de ellas con respecto a la asignatura emprendimiento. La innovación en lo que respecta al campo educativo debe reforzar un cambio de paradigma fundamental, pero al mismo tiempo complejo para las unidades educativas, esto involucra el tránsito desde las formas de enseñanza tradicional que se centran en el docente, hasta los modelos formativos que se centran en el alumno.

En la actualidad educativa todavía prevalecen en alto grado las metodologías tradicionales de enseñanza y evaluación, entre estas se encuentran las clases magistrales, pruebas teóricas, entre otras. Este tipo de metodologías se centran más en el docente que en el estudiante,

son poco activas, por lo que los estudiantes en muchos casos terminan aburriéndose, por lo que resulta importante realizar una combinación entre metodologías activas y tradicionales, es decir, debe existir un cambio de paradigma educativo, los métodos de enseñanza deben ser acordes con la realidad estudiantil actual (Gaete et ál., 2023).

A nivel global la educación ha ido en constante evolución, se han mejorado teorías, modelos pedagógicos, metodologías y en la actualidad se ha ido incorporando el uso de la tecnología. Entre los nuevos métodos pedagógicos se encuentran las herramientas tecnológicas, su uso en la educación contemporánea se ha vuelto un verdadero desafío para los docentes. Los recursos tecnológicos actualmente son parte importante de las nuevas metodologías didácticas, debido a que permiten complementar, agilizar y promover el aprendizaje desde diferentes espacios y tiempo en que se encuentre el estudiante (Gorozabel et ál., 2022).

Enseñar emprendimiento implica enseñarle al individuo a tener un espíritu empresarial para que pueda desarrollar todo su potencial y actúe de forma adecuada y beneficiándose de las circunstancias que se le presentan en el contexto. Es por esto que las herramientas a utilizarse en las instituciones educativas para enseñar emprendimiento deben ser actividades prácticas, interactivas y enfocadas en el constructivismo, en otras palabras, el alumno va a aprender haciendo (Scavassa y Santos, 2022).

### **1.6. Ludificación de la Educación**

Según Vitabar (2021), desde hace algún tiempo atrás se viene escuchando de la ludificación, término que últimamente ha sido vinculado con la educación. El concepto más reconocido de ludificación se refiere al uso de elementos y mecanismos propios de los juegos, por lo que se debe pensar en algunos aspectos de nuestro diario vivir que pueden dar lugar a la ludificación, por ejemplo: la recolección de puntos al momento de realizar las compras.

Tomando en cuenta el punto de vista de las actividades lúdicas, estas se han utilizado de manera tradicional como un entretenimiento o juego, sin embargo, en la actualidad han pasado a convertirse también en una alternativa creciente para su uso en contextos formales, tal es el caso de la industria educativa, donde se recurre al uso de este tipo de actividades para enseñar algunas asignaturas como la de Emprendimiento y Gestión (Aguilar et ál., 2022).

La utilización de métodos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje pasa a ser una forma entretenida de conocer, instruirse y desarrollar los compendios intelectuales del estudiante, afinando al mismo tiempo sus habilidades. La motivación experimentada por los estudiantes es considerable cuando se recurre a este tipo de instrucción, debido a que durante todo el proceso educativo se revela una mayor interacción y más énfasis al momento de manejar la tecnología (Lema et ál., 2022).

### **1.7. Gamificación como Técnica Educativa**

La gamificación constituye la inclusión de elementos del juego en ambientes que no son juegos. En lo que respecta a la educación, la gamificación se exterioriza como una circunstancia para motivar y/o perfeccionar las dinámicas grupales, la curiosidad, la intervención, la crítica reflexiva y el aprendizaje significativo del estudiante, desarrollando de esta manera el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula (Lazarte et ál., 2022).

Se empezó a hablar de la gamificación en la era de la evolución de los juegos en la década de 1980, en la actualidad constituye todo un éxito en la formación académica de los estudiantes debido a su orientación lúdica, esto se debe a que este tipo de metodología incrementa la motivación estudiantil, promueve la interiorización de definiciones (Arce et ál., 2023).

La gamificación constituye una técnica eficiente para el aprendizaje, por medio de esta es posible trasladar el mecanismo de los juegos al contexto educativo-profesional. Estos pueden ser utilizados para la obtención de un mayor nivel de rendimiento en lo que respecta a resultados de conocimiento adquirido, habilidades o simplemente como una recompensa debido a una acción en particular (Aguilar et ál., 2022).

La gamificación se enmarca dentro de las nuevas formas de enseñanza. Partiendo desde la configuración educativa el jugador sería el estudiante, por lo que el docente debe adaptarse a estas nuevas tendencias utilizadas para la enseñanza-aprendizaje. El potencial de las actividades como los juegos debe ser aprovechada con la finalidad de enseñar de manera diferente. La implementación de la gamificación en el contexto educativo busca innovar las estrategias

educativas a fin de que sean más motivadoras y activas para que el estudiante pueda alcanzar las destrezas y competencias planteadas por el currículo (Zhagui et ál., 2022).

## **1.8. Herramientas Tecnológicas utilizadas en la Gamificación**

### **1.8.1. Educaplay**

Una de las herramientas utilizadas para gamificación en la educación y que se encuentra disponible para todo mundo es educaplay, esta constituye una herramienta web 3.0 totalmente gratis y que hace posible que el usuario lleve a cabo actividades lúdicas y de esta manera disponer de interacción en el aula de clase con los estudiantes. Las actividades son completamente dinámicas y divertidas, lo cual facilita el proceso de enseñanza (Haryani y Ayuningtyas, 2020).

Educaplay puede constituirse en un recurso importante para asignaturas ligadas al Emprendimiento y Gestión, tal es el caso de mercadeo. En su investigación concluye que el uso de este recurso permitió tener mayor calidad durante el proceso educativo, por lo que se puede decir que esta herramienta hizo posible optimizar el perfil académico de los estudiantes (Sulistyaningrum et ál., 2021).

### **1.8.2. Quizizz**

Una de las plataformas más recomendadas para la educación es Quizizz, su interfaz es de fácil uso, sencilla y dinámica, por lo que posibilita crear y desarrollar actividades de evaluación. No se compara con otras plataformas similares al momento de ser implementada en clase. Solo se necesita de una buena conexión a internet y los equipos adecuados (Oder y Oded, 2022).

El uso de esta plataforma requiere de crear una cuenta de forma gratuita, diseñar un cuestionario y estimular al alumno para que sea parte de una partida mediante un código que proporciona la plataforma. No es necesario que el alumno tenga que instalar la aplicación, solo debe ingresar con el código que es facilitado por la página principal (Sulistyaningrum et al., 2021).



## CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

### 2.1. Enfoque de la Investigación

El trabajo de investigación realizado tuvo un enfoque mixto, debido a que los resultados del proceso cuasiexperimental son cuantitativos con respecto a la verificación de la hipótesis, sin embargo, el esclarecimiento de las causas, al igual que el componente propositivo corresponden al enfoque cualitativo. Se aplicó cuestionarios pre y post a los estudiantes de Primer Año de Bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza, información que fue procesada con la finalidad de conseguir datos cuantitativos con respecto al objeto de estudio.

### 2.2. Alcance de la investigación

La investigación realizada es de alcance descriptivo, debido a que se describió los resultados obtenidos antes y después de utilizadas las herramientas de gamificación con los estudiantes de Primer Año de Bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza,

### 2.3. Unidad de Análisis

La unidad de análisis se encuentra ubicada en el cantón Piñas, provincia de El Oro, específicamente el Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza, institución donde se aplicó la metodología de gamificación.

### 2.4. Tipos de Investigación

**Investigación Descriptiva:** en este tipo de alcance ya se conocen las particularidades del fenómeno, por lo que se buscó exteriorizar su presencia en determinado grupo de individuos, en este caso, los estudiantes del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza.

**Investigación de Campo:** El trabajo de investigación se realizó en el lugar donde surge la problemática investigada, se tuvo contacto con los estudiantes del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza, para efectuar el proceso de investigación cuasiexperimental en relación directa con el proceso enseñanza-aprendizaje.

**Investigación Bibliográfica:** por medio del análisis bibliográfico se describió los principales conceptos y metodologías encontradas en fuentes documentales válidas con la finalidad de contar con las herramientas necesarias para efectuar el estudio comparativo entre metodologías. Se emplearon como fuentes de investigación: libros, revistas, artículos científicos, trabajos de investigación, y tesis de posgrado. Se efectuó una búsqueda en la plataforma Google académico y otras bases de datos como SciensDirect, Tylor y Francis, entre otras, en un intervalo de tiempo de 5 años (2019-2023), idioma español e inglés, y con una búsqueda ordenada por relevancia.

### **2.5. Diseño de la Investigación:**

**Investigación Cuasiexperimental:** se recurrió a este tipo de investigación debido a que existe la exposición de dos grupos de estudiantes a un ambiente controlado cuasiexperimental, lo cual permitió obtener una respuesta en dos diferentes ambientes de pruebas, y se alcanzó la comprobación de varias hipótesis de investigación, los objetos de estudio fueron seleccionados aleatoriamente. Los alumnos asistieron normalmente a la clase en la que se explicaron los contenidos de la asignatura de emprendimiento correspondientes a la unidad 1, luego de esto fueron evaluados para establecer el conocimiento adquirido por los estudiantes; una vez evaluada la clase en condiciones normales, se procedió al uso de las herramientas de gamificación para complementar la clase, una vez finalizado el uso de estas herramientas tecnológicas se volvió a evaluar el conocimiento adquirido por los estudiantes con la finalidad de identificar alguna mejora en el conocimiento.

Los grupos de estudiantes (estadísticamente identificados como muestras no relacionadas), estuvieron conformados por los estudiantes primer año de bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza, lo que permitió comparar los resultados antes y después de utilizar la gamificación.

### **2.6. Nivel de Investigación:**

La investigación es de nivel aplicada por lo que se diseñó una metodología que, mediante el empleo de herramienta o sistema gamificado de aprendizaje disponible en Internet, permitió mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

## 2.7. Métodos de Investigación

El método de investigación empleado en este estudio se fundamenta en el método científico, mismo que se presenta como un conjunto de pasos ordenados que se emplean para adquirir nuevos conocimientos. Por lo expuesto, está sustentado por dos pilares fundamentales: a) la reproductibilidad, es decir, la capacidad de que cualquier persona pueda repetir un experimento, en cualquier lugar. Este pilar se basa, esencialmente, en la publicación de los resultados obtenidos, y b) la refutabilidad, es decir, que toda proposición científica tiene que ser susceptible de ser falsada o refutada.

Los pasos del método científico que se reflejan en el presente informe de investigación son observación, reconocimiento del problema, hipótesis, experimentación, análisis de resultados, teoría y conclusiones.

## 2.8. Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos

### 2.8.1. Técnicas a aplicar

Para la recopilación de la información relacionada con el objeto de estudio se realizó una encuesta.

**Encuesta:** La encuesta es una técnica de recolección de datos que se lleva a cabo mediante la aplicación de una evaluación a una muestra de personas. Con las encuestas se recopiló la información sobre las opiniones, actitudes y comportamientos de los estudiantes de la Institución.

**Observación:** Se pudo observar el problema que existe en la Institución Educativa, pudiendo observar de forma cualitativa y cuantitativa de la propuesta de la metodología de gamificación ejecutada y aplicada.

**Instrumentos:** El instrumento de investigación para el presente estudio y bajo estas recomendaciones, se diseñó como instrumento de investigación:

**Cuestionarios:** Conjunto de preguntas aplicado antes de la experiencia práctica con los estudiantes con el fin de estudiar los antecedentes de los estudiantes sobre el tema de los juegos y el grado de familiaridad de los conceptos empleados en los juegos.

Se diseñaron ocho preguntas (pre-test) y con un tipo de cuestionario de selección múltiple. Un segundo cuestionario de cinco preguntas (post-test) fue aplicado a los estudiantes luego de la experimentación con el sistema gamificado desarrollado para obtener su percepción sobre la utilización de la gamificación en su proceso educativo. Con tipo de cuestionario selección y elección múltiple.

**Prueba objetiva:** Conjunto de 10 preguntas que permitió evaluar los resultados obtenidos por un grupo de estudiantes antes y después de utilizar las herramientas de gamificación.

**Ficha de Observación:** Se trata de un instrumento que facilita el análisis de la evolución de los procesos de aprendizaje de los estudiantes, y brindará la posibilidad de contar con un elemento que permite la convergencia entre el sostén teórico, las experiencias por las que irá transitando cada estudiante en función a cada necesidad individual.

## 2.9. Población y Muestra

### Población:

La población estuvo conformada por los estudiantes de primer año de bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza, los cuales son un total de 27 estudiantes. La muestra fue obtenida mediante el uso de la siguiente fórmula estadística:

$$n = \frac{N \times Z^2 \times p \times q}{e^2 \times (N - 1) + Z^2 \times p \times q}$$

### Dónde:

**n** = el tamaño de la muestra.

**N** = tamaño de la población.

**P** = Probabilidad de ocurrencia de un evento, debido a que no existen estudios. Se usa 50% haciendo mayor el tamaño de la muestra

**Z** = Valor obtenido mediante niveles de confianza. Es un valor constante que, si no se tiene su valor, se lo toma en relación al 95% de confianza equivale a 1,96.

**e** = Límite aceptable de error muestral que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor que varía entre el 1% (0,01) y 9% (0,09), se trabajó con el 5%.

N= estudiantes (27 de primer año de bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza).

### Muestra

Tomando en cuenta la fórmula estadística planteada anteriormente, se procedió a calcular el tamaño de la muestra, el mismo que es de un total de 21 alumnos de primer año de bachillerato del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza, como se detalla a continuación:

$$n = \frac{N \times Z^2 \times p \times q}{e^2 \times (N - 1) + Z^2 \times p \times q}$$

$$n = \frac{27 \times (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}{(0.05)^2 \times (27 - 1) + (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = \frac{27 \times 3.84 \times 0.5 \times 0.5}{(0.0025 \times 26) + (3.84 \times 0.5 \times 0.5)}$$

$$n = \frac{25.92}{(0.2225) + (0.96)}$$

$$n = 21 \text{ estudiantes}$$

## 2.10. Operacionalización de las Variables

Tabla 1. Operacionalización de Variables, Variable Independiente

Variable independiente: Gamificación				
Conceptualización	Categoría	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos de recolección de información
La gamificación busca la integración de la mecánica de	- Aprendizaje significativo	Componentes	- Nivel de trabajo colaborativo en el aula - Nivel de aceptación de los contenidos	





### Cronograma de Actividades

Responsable	Héctor Herrera	Fabrizio Largo	Héctor Herrera	Fabrizio Largo
	Fecha	Fecha	Fecha	Fecha
Autorización a responsables de la Institución educativa				
Planificación de actividades de gamificación				
Capacitación	04/dic/23			
Implementación de gamificación herramienta 1		05/dic/23	06/dic/23	
Implementación de gamificación herramienta 2		07/dic/23		
Encuesta de satisfacción				08/dic/23
Publicación de resultados				



## **CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **3.1. Diagnóstico de la situación actual del colegio de bachillerato Leovigildo Loayza**

#### **Loayza**

El colegio 3.1. de bachillerato Leovigildo Loayza Loayza cuenta con 50 años de vida institucional, se encuentra ubicado en el cantón Piñas, provincia de El Oro, en la cabecera cantonal; la institución ha venido brindando las especialidades de bachillerato en contabilidad, turismo e informática, durante los últimos cuatro años también se ha venido ofertando el bachillerato en ciencias, se dispone de 43 docentes para las diferentes especialidades, los cursos de los que se dispone van desde octavo año de educación general básica hasta tercero de bachillerato.

En lo que respecta a infraestructura, la institución dispone de dos bloques nuevos de aulas y un edificio en proceso de demolición, se cuenta con dos laboratorios de informática, en los que hay un total de 22 computadoras, sin embargo, estas se encuentran bastante desactualizadas, los programas instalados son básicos y desactualizados debido a que ya cumplieron su tiempo de vida útil. Estos equipos son de uso exclusivo para esta especialidad educativa. En cuanto al servicio de internet, este es ofrecido de manera gratuita por la Corporación Nacional de Telecomunicación (CNT), la velocidad de internet brindado por la empresa es de 1 giga para administración y 1 giga para docentes, es decir, el ancho de banda es demasiado bajo.

Con relación a la capacitación docente, no ha existido la debida actualización docente en cuanto al uso de herramientas ofimáticas más que lo básico, algunos de los docentes son de avanzada edad y se encuentran en proceso de jubilación, son pocos los docentes que tienen edades entre 25 hasta 40 años, la mayoría se encuentran en edades superiores a los 48 años, algunos de los docentes que han llegado provienen de la zona rural, por lo tanto, tampoco tienen buen dominio de herramientas tecnológicas.



Con la finalidad de mejorar la situación pedagógica en cuanto a la asignatura de Emprendimiento y Gestión y mejorar su rendimiento académico, se ha visto la oportunidad de implementar herramientas de gamificación en el colegio, con la finalidad de que los estudiantes adquieran estas competencias informáticas y pierdan el miedo a estas nuevas alternativas pedagógicas.

### **3.2. Encuesta a docentes especialistas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión**

Con la finalidad de tener un diagnóstico apropiado se procedió a encuestar a tres docentes especialistas en el área de Emprendimiento y Gestión, los cuales tienen entre 7 y 22 años de experiencia. El cuestionario de preguntas aplicado tiene relación con la estrategia pedagógica utilizada.

**Pregunta 1:** En lo que respecta a la estrategia pedagógica de gamificación como respuesta a los requerimientos de mejora de la didáctica, los profesionales dijeron estar muy de acuerdo con el hecho de que la gamificación constituye una respuesta para mejorar la didáctica de la clase de emprendimiento.

**Pregunta 2:** Con referencia a la gamificación como alternativa para tener un mejor aprendizaje significativo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, los tres profesionales a los que se les preguntó expresaron que este tipo de herramientas pedagógicas permiten que los estudiantes logren el aprendizaje significativo.

**Pregunta 3:** Cuando se preguntó con relación a la gamificación como una alternativa que favorece la planificación, organización y ejecución de la clase, los encuestados coincidieron en que esta herramienta pedagógica puede favorecer este tipo de actividades y ayudar a tener una clase más activa.

**Pregunta 4:** Una pregunta que se planteó a los tres profesionales fue con respecto a si los estudiantes del colegio de bachillerato Leovigildo Loayza Loayza se pueden adaptar al uso de estas herramientas de gamificación, los dos profesionales con menos experiencia dijeron estar medianamente de acuerdo, sin embargo, el profesional con 22 años de experiencia

docente expresó que sí es posible que los alumnos se adapten al uso de estas nuevas herramientas pedagógicas.

**Pregunta 5:** Con relación a si los estudiantes pueden mejorar sus calificaciones mediante el uso de herramientas de gamificación para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, los tres profesionales a los que se preguntó coinciden en que este tipo de herramientas pueden ayudar para tener mejores resultados de evaluación y mejores aprendizajes.

### 3.3. Encuesta previa a los estudiantes para conocer con respecto al uso de la tecnología

#### 3.3.1. Análisis de resultados

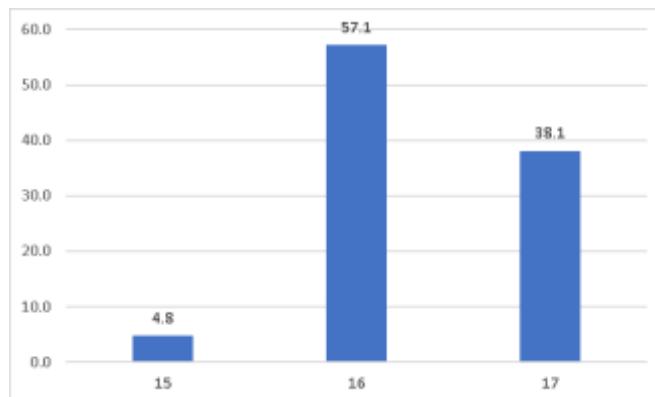
Tabla 3. Edad de los encuestados

Edad	Cantidad	Porcentaje
15	1	4.8
16	12	57.1
17	8	38.1
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Como se puede apreciar en la tabla 3 y figura número 1, la mayor parte de los estudiantes encuestados se encuentran entre 16 y 17 años, 57,1% y 38,1%, respectivamente. Solo uno de los encuestados tiene 15 años.

Figura 1. Edad de los estudiantes encuestados



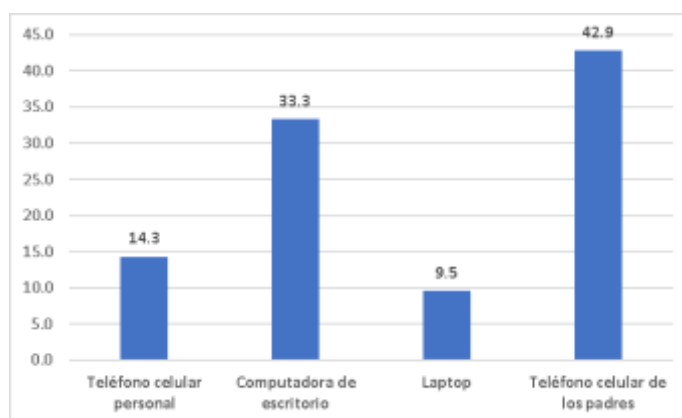
Elaborado por los autores

Tabla 4. Equipos tecnológicos de los que dispone el alumno

<b>Equipo con que cuenta en su domicilio</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Teléfono celular personal	3	14.3
Computadora de escritorio	7	33.3
Laptop	2	9.5
Teléfono celular de los padres	9	42.9
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 2. Equipos tecnológicos de los que dispone el alumno



Elaborado por los autores

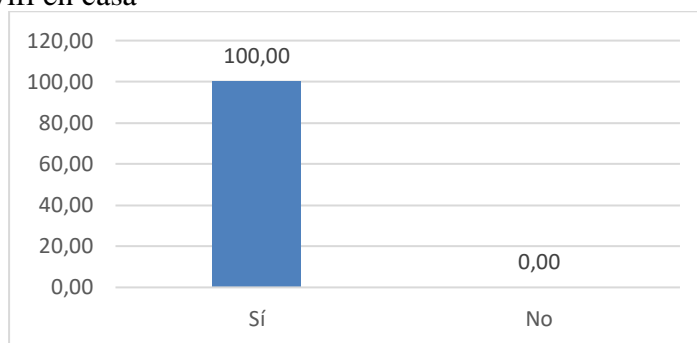
Como se puede apreciar en la tabla 4 y figura 2, el 42.9% de los encuestados disponen de teléfono celular de los padres, el 33,3% tienen computadora de escritorio en su casa, el 9,5% tienen una laptop, mientras que solo el 14.3% de los encuestados tienen el teléfono celular de los padres. Hay que destacar que existen estudiantes que disponen al mismo tiempo de teléfono celular personal, computadora de escritorio y laptop al mismo tiempo.

Tabla 5. Wifi en casa

<b>Tiene wifi en su casa</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Sí	21	100.00
No	0	0.00
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 3. Servicio wifi en casa



Elaborado por los autores

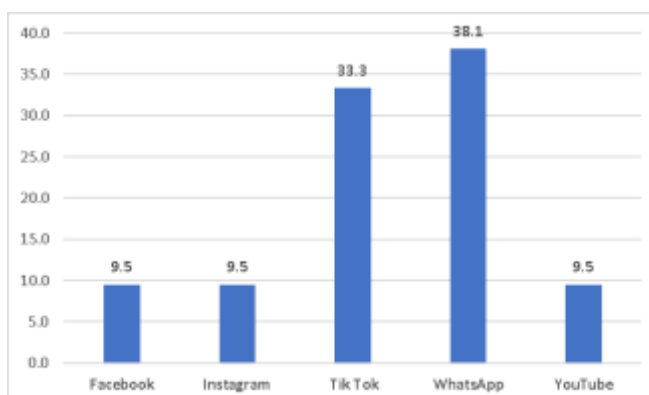
Como se puede apreciar en la tabla 5 y figura 3, el 100% de los encuestados disponen de acceso a servicio de internet vía wifi en su casa.

Tabla 6. Redes sociales más utilizadas

Actividades que realiza en internet	Cantidad	Porcentaje
Facebook	2	9.5
Instagram	2	9.5
Tik Tok	7	33.3
WhatsApp	8	38.1
YouTube	2	9.5
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Elaborado por los autores

Figura 4. Redes sociales más utilizadas



Elaborado por los autores



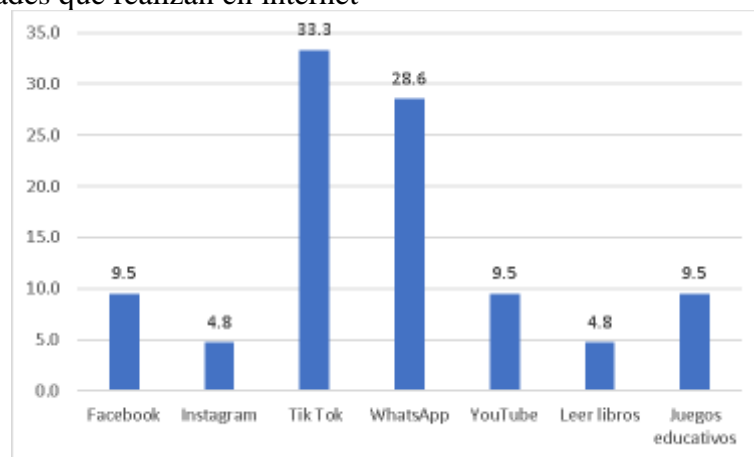
Como se puede apreciar en la tabla 6 y figura 4, las redes sociales más utilizadas por los estudiantes son: WhatsApp 38,1%, Tik Tok 33,3%, Instagram y Facebook 9,5% y YouTube el 9,5% de los estudiantes.

Tabla 7. Actividades que realizan en internet

Actividades que realiza en internet	Cantidad	Porcentaje
Facebook	2	9.5
Instagram	1	4.8
Tik Tok	7	33.3
WhatsApp	6	28.6
YouTube	2	9.5
Leer libros	1	4.8
Juegos educativos	2	9.5
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Elaborado por los autores

Figura 5. Actividades que realizan en internet



Elaborado por los autores

Las actividades que realizan los estudiantes en internet son principalmente el acceso a redes sociales como Tik Tok 33,3%, WhatsApp 28,6%, Facebook, YouTube y juegos educativos el 9,5%; lamentablemente es muy bajo el uso de este medio para leer libros (4,8%).



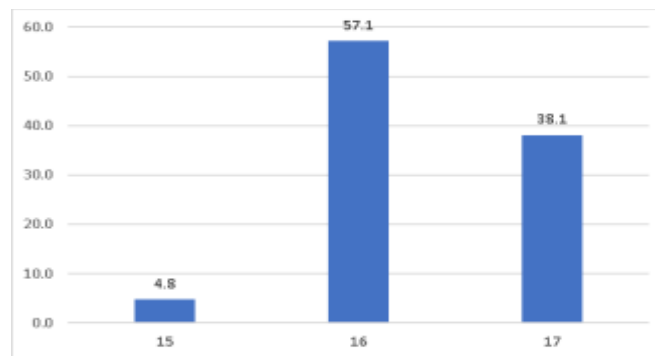
### 3.2. Encuesta sobre Gamificación en el Aprendizaje de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión

Tabla 8. Edad de los estudiantes

Edad	Cantidad	Porcentaje
15	1	4.8
16	12	57.1
17	8	38.1
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

Elaborado por los autores

Figura 6. Edad de los estudiantes



Elaborado por los autores

Como se puede apreciar en la tabla 8 y figura 6, el 57,1% de los estudiantes encuestados tienen edad de 16 años, el 38,1% tienen 17 años, mientras que solo 1 tiene 15 años (4,8%).

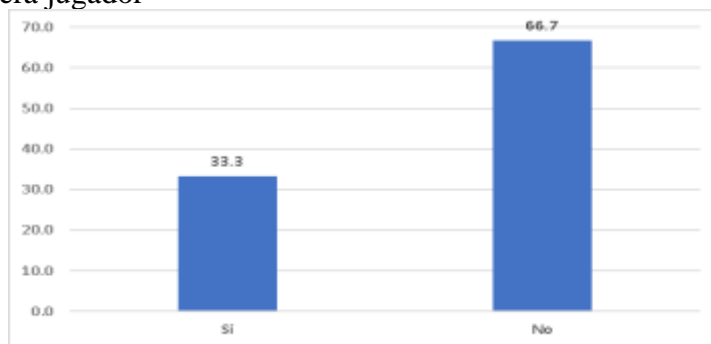
#### ¿Se considera usted un jugador de juegos de computadora?

Tabla 9. Se considera jugador

Jugador de juegos	Cantidad	Porcentaje
Sí	7	33.3
No	14	66.7
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 7. Se considera jugador



Elaborado por los autores

Del total de estudiantes encuestados, solo el 33,3% se consideran jugadores de juegos de computadora, mientras que el 66,7% no se consideran jugadores. Esto significa que previamente los docentes tendrán que capacitar a los estudiantes a fin de que tengan el dominio para poner en práctica la gamificación.

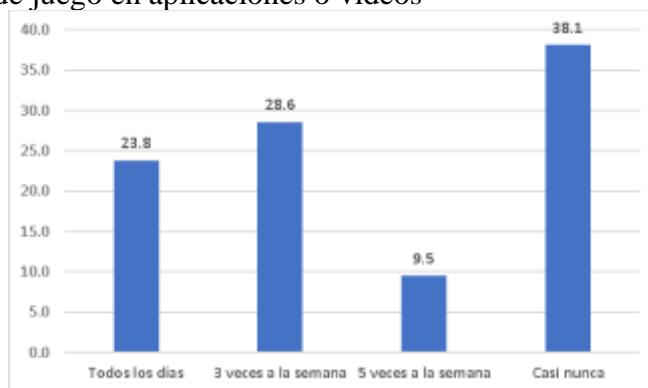
**¿Con qué frecuencia juega en algún tipo de aplicación o video juego (ya sea educativo o no)?**

Tabla 10. Frecuencia de juego en aplicaciones o videos

Frecuencia	Cantidad	Porcentaje
Todos los días	5	23.8
3 veces a la semana	6	28.6
5 veces a la semana	2	9.5
Casi nunca	8	38.1
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 8. Frecuencia de juego en aplicaciones o videos



Elaborado por los autores



De acuerdo como se aprecia en la tabla 10 y figura 8, solo el 23,8% de los estudiantes juegan todos los días algún tipo de aplicación o video juego, el 28,6% juegan 3 veces a la semana, el 9,5% 5 veces a la semana, mientras que el 38,1% casi nunca lo utilizan. Los resultados de esta encuesta permiten evidenciar que existe un alto número de estudiantes que casi nunca juegan en algún tipo de aplicación o video juego.

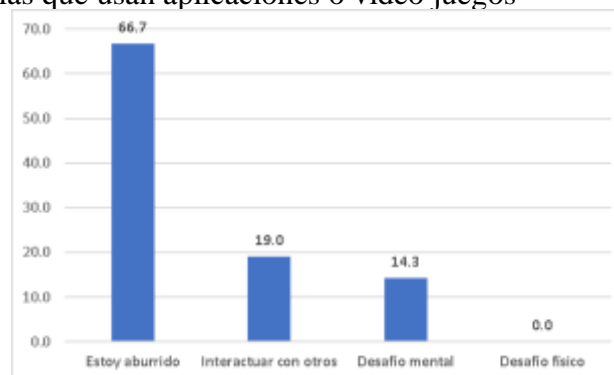
### ¿Cuáles son las razones por las que usted juega en alguna aplicación o videojuegos?

Tabla 11. Razones por las que usan aplicaciones o video juegos

Razones de uso	Cantidad	Porcentaje
Estoy aburrido	14	66.7
Interactuar con otros	4	19
Desafío mental	3	14.3
Desafío físico	0	0.00
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 9. Razones por las que usan aplicaciones o video juegos



Elaborado por los autores

De acuerdo como se puede apreciar en los resultados obtenidos, el 66,7% de los estudiantes recurren al uso de aplicaciones o video juegos cuando se encuentran aburridos, mientras que solo el 19% lo hacen por interactuar con otros, y apenas el 14,3% recurren a estos como un desafío mental.



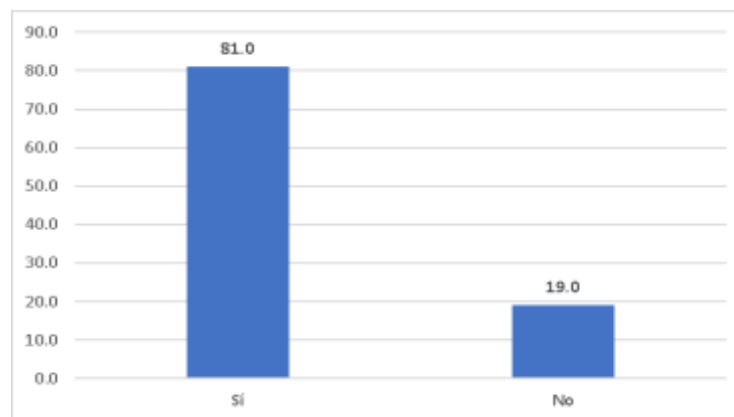
**De los juegos que usted ha jugado, algunos de estos han sido educativos**

Tabla 12. Uso de juegos educativos

Uso de juegos	Cantidad	Porcentaje
Sí	17	81,0
No	4	19,0
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 10. Uso de juegos educativos



Elaborado por los autores

De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta 10, el 81% de los estudiantes encuestados recurren al uso de juegos educativos. Es decir, los estudiantes si recurren con mayor frecuencia a los juegos educativos antes que a otro tipo de juegos.

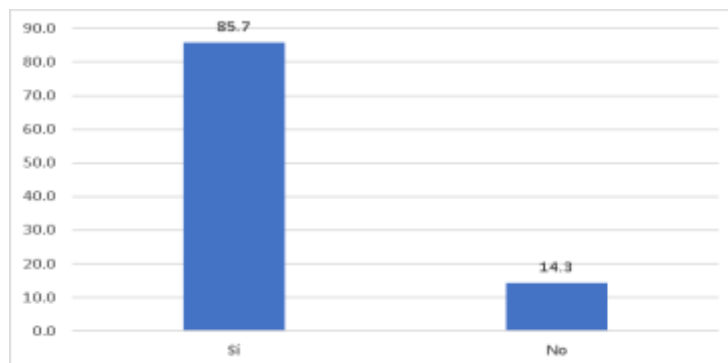
**¿Le gustaría que los docentes utilicen juegos como técnicas educativas en clases?**

Tabla 13. Le gustaría el uso de juegos en educación

Juegos en educación	Cantidad	Porcentaje
Sí	18	85.7
No	3	14.3
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 11. Le gustaría el uso de juegos en educación



Elaborado por los autores

De acuerdo como se puede apreciar en la tabla 13 y figura 11, existe un alto número de estudiantes a los que les gustaría que se implemente juegos durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es decir, esto es una gran oportunidad para implementar una alternativa educativa nueva y activa, acorde a la realidad educativa actual.

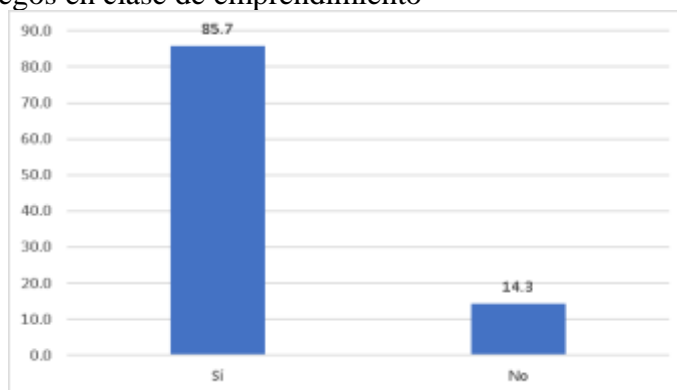
### ¿Le gustaría que se implementen actividades de juegos para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 14. Uso de juegos en clase de emprendimiento

Uso de juegos en emprendimiento	Cantidad	Porcentaje
Sí	18	85.7
No	3	14.3
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 12. Uso de juegos en clase de emprendimiento



Elaborado por los autores



De acuerdo como se puede apreciar en la tabla 14 y figura 12, existe un alto número de estudiantes a los que les gustaría que se implemente juegos durante la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Este tipo de herramienta podría dar lugar a un mejor aprendizaje de la asignatura.

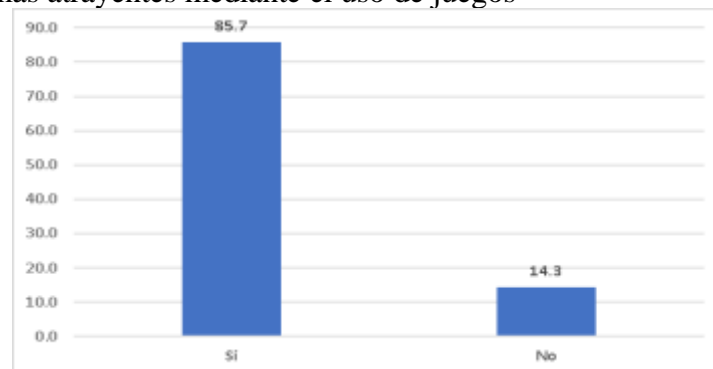
**¿Considera usted que el uso de un sistema de aprendizaje basado en juegos haría que las clases de Emprendimiento y Gestión sean más atractivas, desafiantes y que mejorarían el aprendizaje?**

Tabla 15. Clases más atractivas mediante el uso de juegos

Atractivo de la clase	Cantidad	Porcentaje
Sí	18	85.7
No	3	14.3
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 13. Clases más atractivas mediante el uso de juegos



Elaborado por los autores

De acuerdo como se puede apreciar en la tabla 15 y figura 13, existe un alto número de estudiantes que consideran que el uso de juegos durante la asignatura de Emprendimiento y Gestión haría la clase más atractiva. A la mayoría de los estudiantes les gusta la propuesta de implementar juegos durante la clase, por lo cual, es una alternativa que podría tener una buena acogida.

### 3.3. Encuesta sobre Gamificación en el aprendizaje de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión

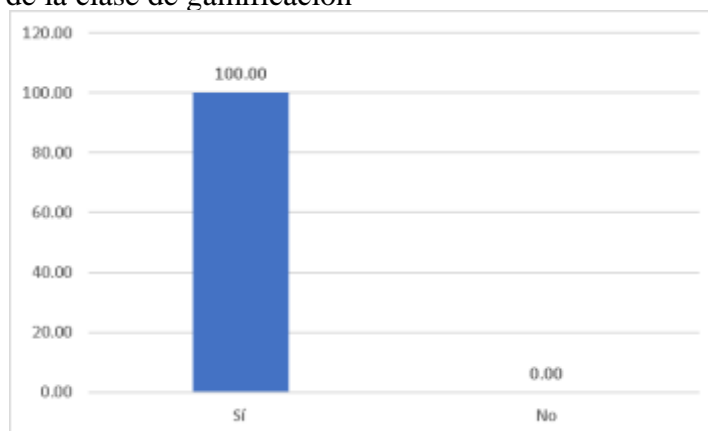
**¿Disfrutó y se divirtió al utilizar la aplicación de juegos implementado en la clase?**

Tabla 16. Disfrutó de la clase de gamificación

Disfrute	Cantidad	Porcentaje
Sí	21	100.00
No	0	0.00
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 14. Disfrutó de la clase de gamificación



Elaborado por los autores

Como se puede apreciar en la tabla 16 y figura 14, el 100% de los encuestados disfrutaron y les gustó la clase utilizando gamificación.

**De acuerdo con la aplicación de los juegos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, valore si sus expectativas fueron cubiertas, tomando en cuenta para esto la escala que se indica a continuación, donde 1 significa que no se cubrieron sus expectativas y 5 que se cubrieron totalmente (marque su respuesta con una X).**

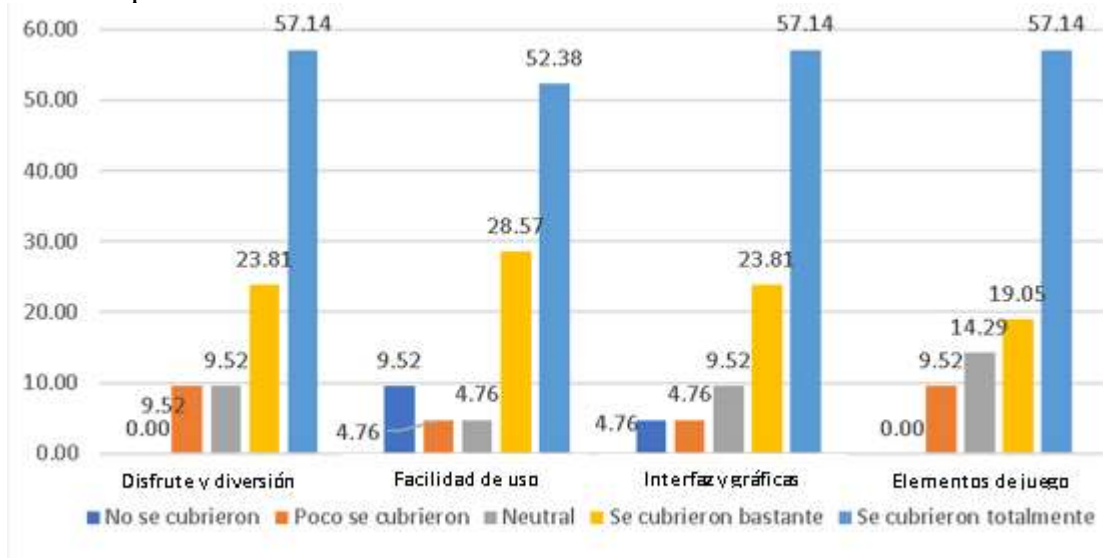


Tabla 17. Expectativas de los estudiantes

Expectativa	Disfrute y Diversión		Facilidad de uso		Interfaz y Gráficas		Elementos del juego	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
No se cubrieron	0	0.00	2	9.52	1	4.76	0	0.00
Poco se cubrieron	2	9.52	1	4.76	1	4.76	2	9.52
Neutral	2	9.52	1	4.76	2	9.52	3	14.29
Se cubrieron bastante	5	23.81	6	28.57	5	23.81	4	19.05
Se cubrieron totalmente	12	57.14	11	52.38	12	57.14	12	57.14
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 15. Expectativas de los estudiantes



Elaborado por los autores

Las expectativas de los estudiantes fueron medidas tomando en cuenta las siguientes variables: el disfrute y diversión, la facilidad de uso, la interfaz y gráficas, y el uso de elementos del juego. Como se puede apreciar en la tabla 17 y figura 15, el 57,14% de los estudiantes disfrutaron de la actividad y se divirtieron, el otro 23,81% cubrieron bastante sus expectativas, mientras que el 9,52% poco sintieron cubiertas sus expectativas. En lo que respecta a la facilidad de uso, el 52,38% lo consideran fácil de usar, mientras que el 28,57% cubrieron bastante sus expectativas en cuanto al uso. Por otra parte, en lo que corresponde a la interfaz y gráficas, el 57,14% cubrieron totalmente sus expectativas en este sentido, mientras



que el 23,81% cubrieron bastante sus expectativas, el 4,76% consideran que es poco lo que cubrió sus expectativas. Finalmente, en lo que concierne a los elementos del juego, el 57,14% cubrieron totalmente sus expectativas, el 19,05% cubrieron bastante sus expectativas, mientras que el 9,52% consideran que poco se vieron cubiertas sus expectativas al respecto.

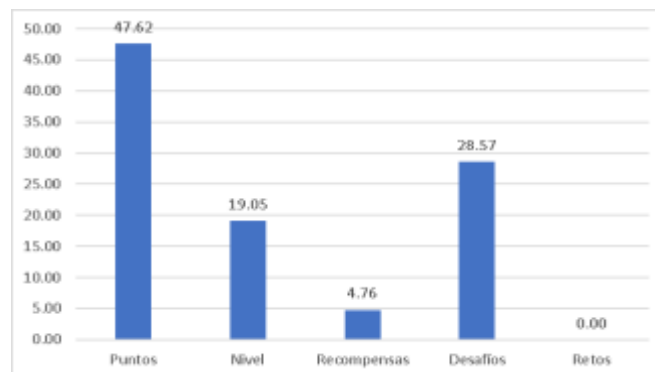
**De las actividades realizadas en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión, cuáles fueron las mecánicas de juego que más le gustaron**

Tabla 18. Mecánicas de juego

Mecánicas de juegos	Cantidad	Porcentaje
Puntos	10	47.62
Nivel	4	19.05
Recompensas	1	4.76
Desafíos	6	28.57
Retos	0	0.00
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 16. Mecánicas de juego



Elaborado por los autores

De las diferentes mecánicas de juego utilizadas en la gamificación, al 47,62% les gustó más los puntos, el 28,57% los desafíos, el 19,05% el nivel de logro, mientras que el 4,76% las recompensas.

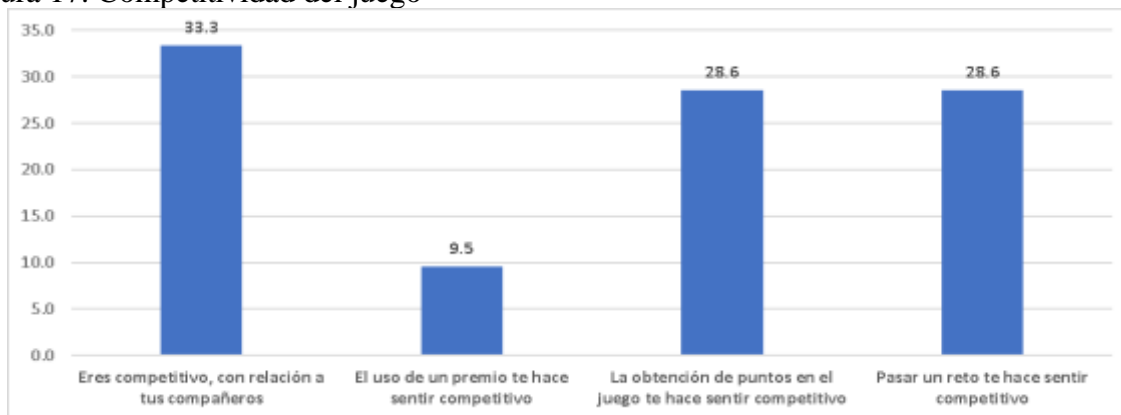
**¿Le gusta llevar a cabo actividades de competencia y trabajo con sus compañeros?**

Tabla 19. Competitividad del juego

<b>Competitividad</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Eres competitivo, con relación a tus compañeros	7	33.3
El uso de un premio te hace sentir competitivo	2	9.5
La obtención de puntos en el juego te hace sentir competitivo	6	28.6
Pasar un reto te hace sentir competitivo	6	28.6
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 17. Competitividad del juego



Elaborado por los autores

Como se puede apreciar en la tabla 19 y figura 17, el 33.3% consideran que son más competitivos con relación a sus compañeros en lo que respecta a los juegos de gamificación, mientras que el 28.6% piensan que la obtención de puntos y pasar un reto los hace sentir más competitivos.

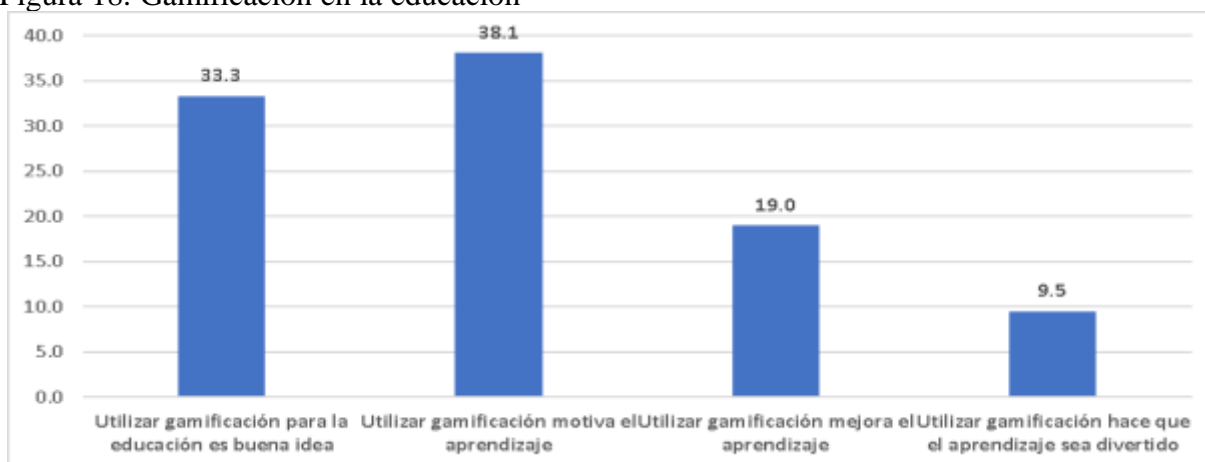
**La existencia de una tabla de posiciones, le ocasiona motivación para ser más competitivo en el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión**

Tabla 20. Gamificación en la educación

<b>Gamificación en la educación</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Utilizar gamificación para la educación es buena idea	7	33.3
Utilizar gamificación motiva el aprendizaje	8	38.1
Utilizar gamificación mejora el aprendizaje	4	19.0
Utilizar gamificación hace que el aprendizaje sea divertido	2	9.5
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.00</b>

Elaborado por los autores

Figura 18. Gamificación en la educación



Elaborado por los autores

De acuerdo con los resultados relacionados con el uso de la gamificación en la educación, los estudiantes consideran que su uso en la educación motiva el aprendizaje (38,1%), el 33,3% expresaron que su uso en educación es buena idea, el 19% consideran que mejora el aprendizaje, mientras que el 9,5% dijeron que hace el aprendizaje más divertido.

### 3.4. Comparación de resultados con y sin uso de Gamificación tipo Quizizz en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión

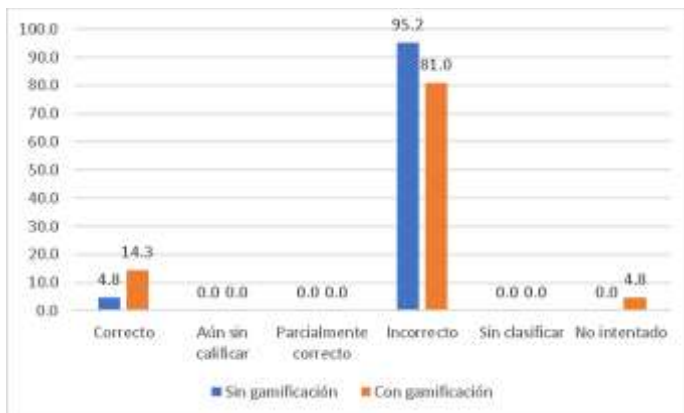
**Pregunta 1. La contabilidad, una herramienta para avanzar con seguridad ¿A quién se considera una Persona Jurídica?**

Tabla 21. Persona jurídica

Pregunta 1	Sin gamificación		Con gamificación	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Correcto	1	4.8	3	14.3
Aún sin calificar	0	0.0	0	0.0
Parcialmente correcto	0	0.0	0	0.0
Incorrecto	20	95.2	17	81.0
Sin clasificar	0	0.0	0	0.0
No intentado	0	0.0	1	4.8
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Elaborado por los autores

Figura 19. Persona jurídica



Elaborado por los autores

Como se puede apreciar en la tabla 21 y figura 19, en lo que respecta a la primera pregunta relacionada con la persona jurídica, el 4,8% de estudiantes que recibieron la clase sin gamificación respondieron correcto, mientras que el 14,3% respondieron de manera correcta al utilizar el refuerzo con gamificación, es decir, hubo una mejora del 10% en las calificaciones después de utilizar gamificación. La precisión al responder la pregunta fue del 14% y el tiempo promedio de respuesta de 0,26 segundos.

**Pregunta 2. La contabilidad, una herramienta para avanzar con seguridad ¿A quién se considera una Persona Natural?**

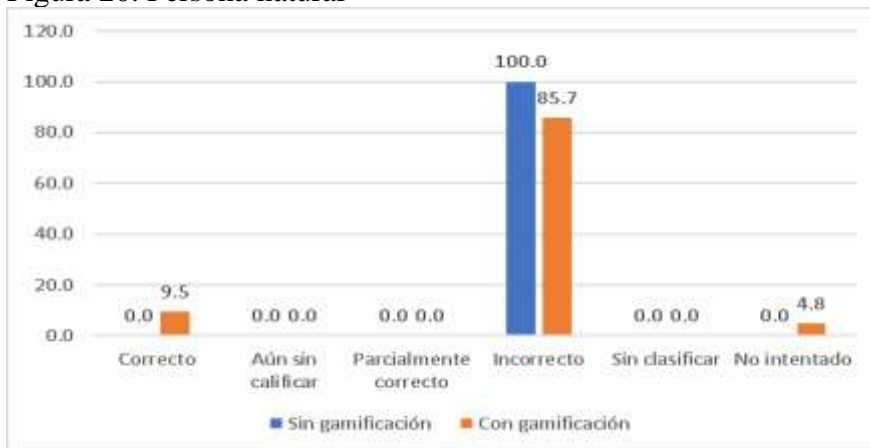
Tabla 22. Persona natural

<b>Pregunta 2</b>	<b>Sin gamificación</b>		<b>Con gamificación</b>	
	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Correcto	0	0.0	2	9.5
Aún sin calificar	0	0.0	0	0.0
Parcialmente correcto	0	0.0	0	0.0
Incorrecto	21	100.0	18	85.7
Sin clasificar	0	0.0	0	0.0
No intentado	0	0.0	1	4.8
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Elaborado por los autores



Figura 20. Persona natural



Elaborado por los autores

En lo que respecta a la pregunta dos, relacionada con la persona natural, no existieron respuestas correctas al recurrir a la clase tradicional, sin embargo, luego de la clase con gamificación se evidenció un 9,5% de estudiantes con respuestas correctas. El aprendizaje de la asignatura mejoró en un 9,5%. La precisión de los alumnos al responder esta pregunta fue del 10%, mientras que el tiempo promedio de respuesta fue de 0,28 segundos.

### Pregunta 3. Te permite medir, clasificar y registrar las operaciones de un negocio

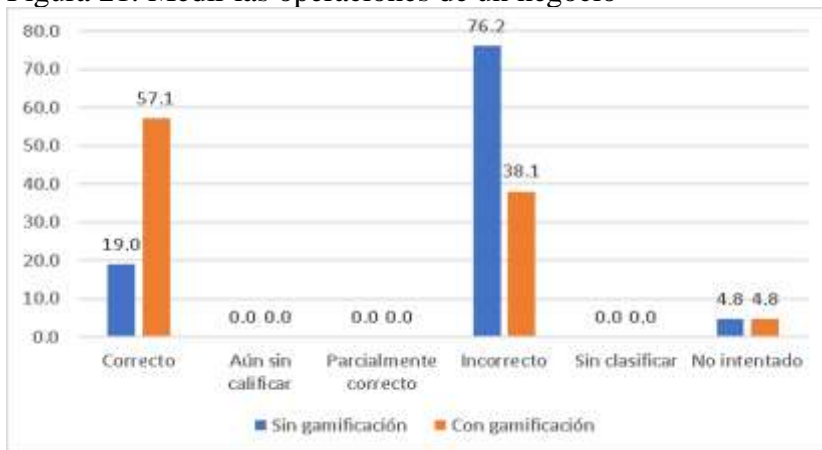
Tabla 23. Medición de las operaciones de un negocio

Pregunta 3	Sin gamificación		Con gamificación	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Correcto	4	19.0	12	57.1
Aún sin calificar	0	0.0	0	0.0
Parcialmente correcto	0	0.0	0	0.0
Incorrecto	16	76.2	8	38.1
Sin clasificar	0	0.0	0	0.0
No intentado	1	4.8	1	4.8
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Elaborado por los autores



Figura 21. Medir las operaciones de un negocio



Elaborado por los autores

Con relación a la medición, clasificación y registro de las operaciones de un negocio, el 57,1% tuvieron respuesta correcta a esta pregunta cuando se utilizó la gamificación, mientras que sin la gamificación las respuestas correctas fueron apenas del 19%. Cabe destacar que el tiempo promedio para esta pregunta fue de 514,25 segundos y la precisión del 57% respectivamente.

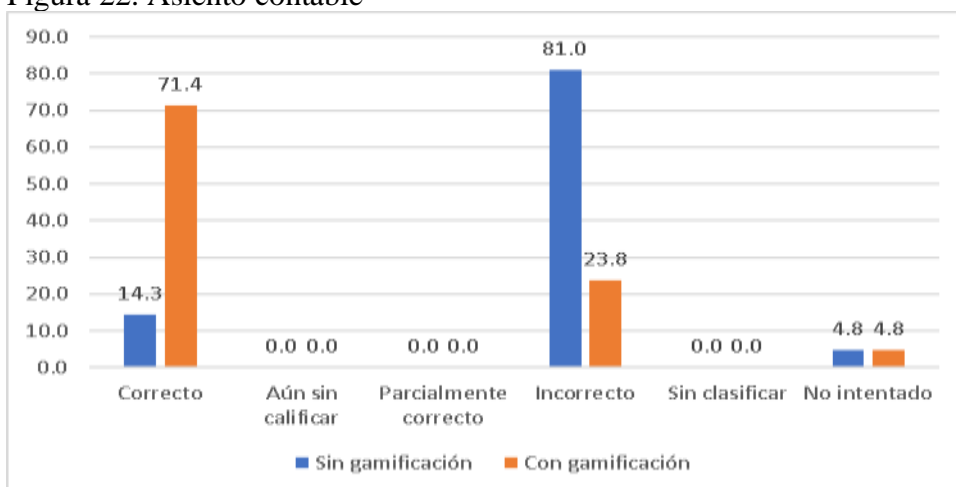
**Pregunta 4. Cuando un asiento contable debe tener un DEBITO y un CREDITO, se le llama.**

Tabla 24. Asiento contable

Pregunta 4	Sin gamificación		Con gamificación	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Correcto	3	14.3	15	71.4
Aún sin calificar	0	0.0	0	0.0
Parcialmente correcto	0	0.0	0	0.0
Incorrecto	17	81	5	23.8
Sin clasificar	0	0.0	0	0.0
No intentado	1	4.8	1	4.8
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Elaborado por los autores

Figura 22. Asiento contable



Elaborado por los autores

De acuerdo con los resultados obtenidos en la pregunta 4, las respuestas correctas fueron un total del 71,4% al utilizar la gamificación, mientras que las respuestas correctas evidenciadas al dar la clase tradicional de emprendimiento fueron de 14,3 %. La precisión al momento de responder a esta pregunta fue de 71%, mientras que el tiempo promedio de respuesta fue de 0,17 segundos.

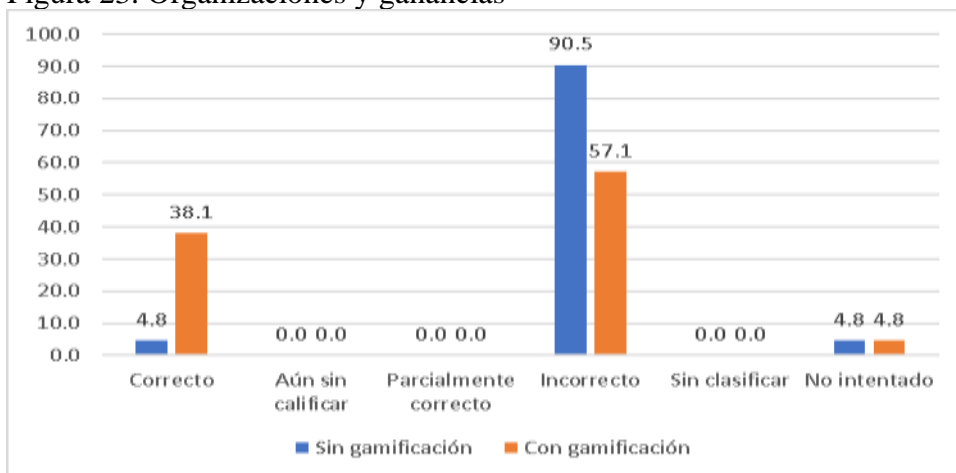
### Pregunta 5. ¿Cómo se llama a las organizaciones que tienen por finalidad obtener ganancias?

Tabla 25. Organizaciones y ganancias

Pregunta 5	Sin gamificación		Con gamificación	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Correcto	1	4.8	8	38.1
Aún sin calificar	0	0.0	0	0.0
Parcialmente correcto	0	0.0	0	0.0
Incorrecto	19	90.5	12	57.1
Sin clasificar	0	0.0	0	0.0
No intentado	1	4.8	1	4.8
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Elaborado por los autores

Figura 23. Organizaciones y ganancias



Elaborado por los autores

Como se puede apreciar en la tabla 26 y figura 23, el 4,8% de los alumnos respondieron de manera correcta al utilizar la clase tradicional en lo que respecta al tema de las organizaciones y ganancias, mientras que luego de utilizar la gamificación se pudo incrementar este porcentaje al 38,1%. La precisión al momento de responder a esta pregunta fue del 38% y el tiempo promedio de respuesta de 0,15 segundos.

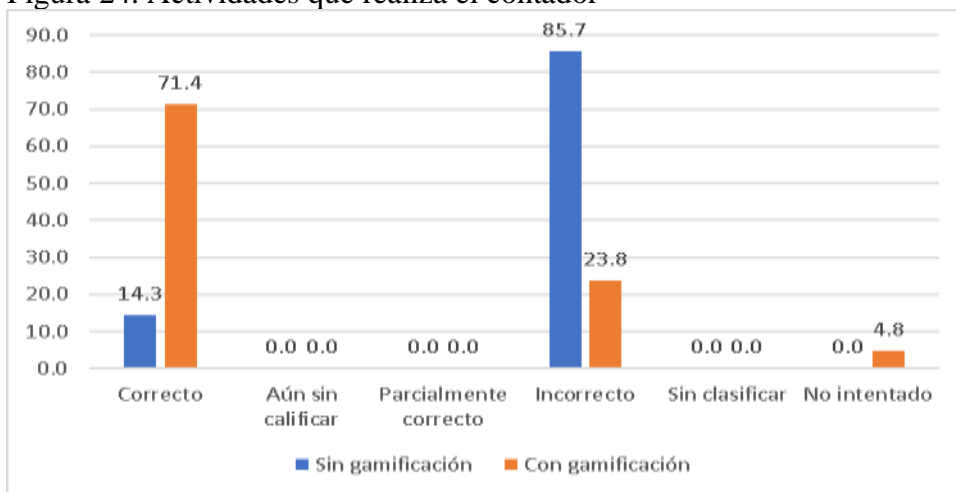
#### Pregunta 6. ¿Un contador puede trabajar en?

Tabla 26. Actividades laborales del contador

Pregunta 6	Sin gamificación		Con gamificación	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Correcto	3	14.3	15	71.4
Aún sin calificar	0	0.0	0	0.0
Parcialmente correcto	0	0.0	0	0.0
Incorrecto	18	85.7	5	23.8
Sin clasificar	0	0.0	0	0.0
No intentado	0	0.0	1	4.8
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Elaborado por los autores

Figura 24. Actividades que realiza el contador



Elaborado por los autores

De acuerdo con las respuestas a la pregunta 6, con la clase tradicional el 14,3% tuvieron respuestas favorables, sin embargo, luego de implementada la herramienta de gamificación este porcentaje subió a 71,4 %. La precisión al momento de dar respuesta a esta pregunta fue del 71%, mientras que el tiempo promedio para responder esta pregunta fue de 0,10 segundos.

**Pregunta 7. La rama contable que se encarga de la inspección y el control de documentos contables se denomina:**

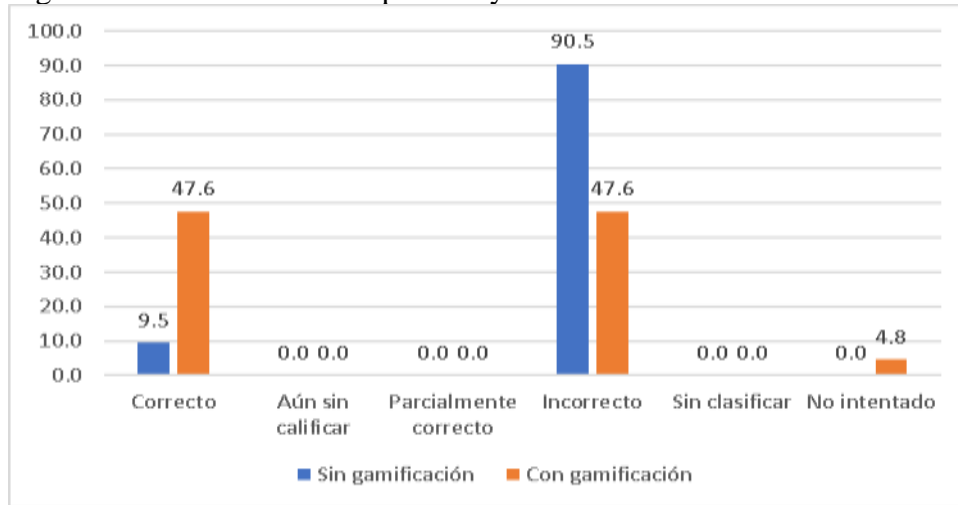
Tabla 27. Contabilidad e inspección y control de documentos contables

<b>Pregunta 7</b>	<b>Sin gamificación</b>		<b>Con gamificación</b>	
	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Correcto	2	9.5	10	47.6
Aún sin calificar	0	0.0	0	0.0
Parcialmente correcto	0	0.0	0	0.0
Incorrecto	19	90.5	10	47.6
Sin clasificar	0	0.0	0	0.0
No intentado	0	0.0	1	4.8
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Elaborado por los autores



Figura 25. Contabilidad e inspección y control de documentos contables



Elaborado por los autores

Como se puede apreciar en la tabla 27 y figura 25, el 9,5 % tuvieron respuestas correctas al utilizar el sistema de clase tradicional, este porcentaje subió a 47,6%, es decir, mejoró el desempeño académico de los estudiantes al utilizar este recurso educativo. La precisión al momento de responder a esta pregunta fue del 48%, mientras que el tiempo promedio para dar respuesta fue de 0,18 segundos.

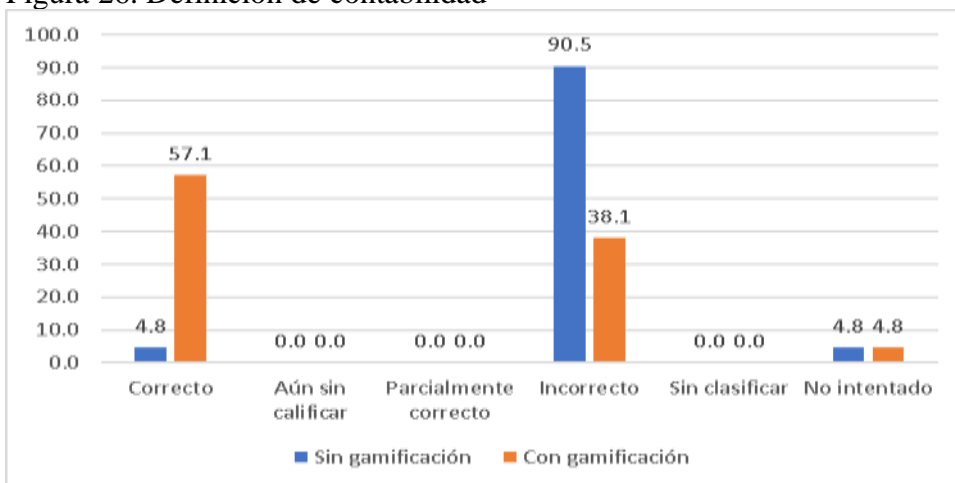
### Pregunta 8. ¿Qué es la contabilidad?

Tabla 28. Definición de contabilidad.

Pregunta 8	Sin gamificación		Con gamificación	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Correcto	1	4.8	12	57.1
Aún sin calificar	0	0.0	0	0.0
Parcialmente correcto	0	0.0	0	0.0
Incorrecto	19	90.5	8	38.1
Sin clasificar	0	0.0	0	0.0
No intentado	1	4.8	1	4.8
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Elaborado por los autores

Figura 26. Definición de contabilidad



Elaborado por los autores

Con respecto a la definición de contabilidad, luego de la clase tradicional de Emprendimiento y Gestión, el 4,8 % dieron una respuesta correcta a esta pregunta, mientras que una vez implementada las alternativas de gamificación se incrementó al 57,1 %. La precisión al momento de responder esta pregunta fue del 57%, mientras que el tiempo promedio de respuesta fue de 0,14 segundos.

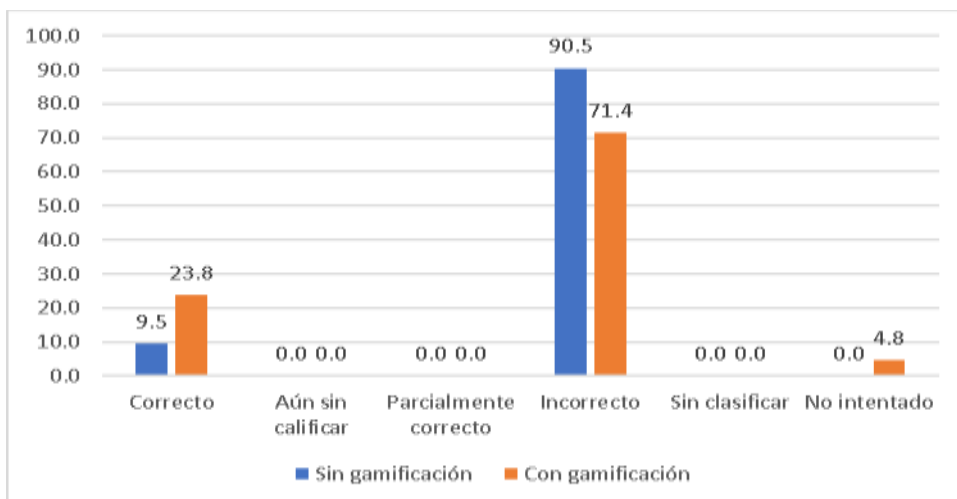
### Pregunta 9. ¿Qué dice la teoría de la partida doble?

Tabla 29. Teoría de la partida doble

Pregunta 9	Sin gamificación		Con gamificación	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Correcto	2	9.5	5	23.8
Aún sin calificar	0	0.0	0	0.0
Parcialmente correcto	0	0.0	0	0.0
Incorrecto	19	90.5	15	71.4
Sin clasificar	0	0.0	0	0.0
No intentado	0	0.0	1	4.8
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Elaborado por los autores

Figura 27. Teoría de la partida doble



Elaborado por los autores

En lo que respecta a la pregunta correspondiente a la teoría de la partida doble, con la clase tradicional las respuestas correctas fueron del 9,5 %, mientras que luego de utilizar la herramienta de gamificación subió al 23,8%. La precisión al momento de responder esta pregunta fue de 24% y el tiempo promedio de respuesta de 0,14 segundos.

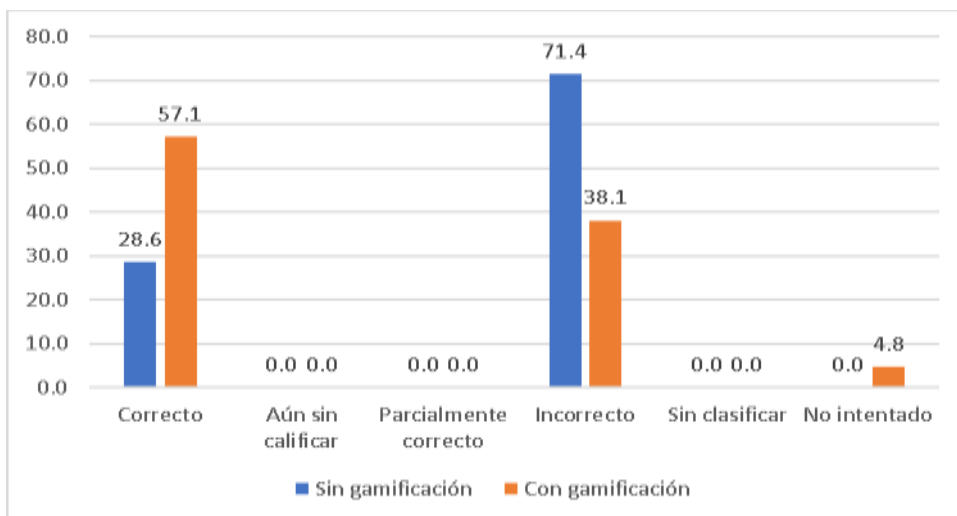
**Pregunta 10. ¿Los movimientos en efectivo se realizan en la cuenta de?**

Tabla 30. Movimientos de efectivo

Pregunta 5	Sin gamificación		Con gamificación	
	Cantidad	Porcentaje	Cantidad	Porcentaje
Correcto	6	28.6	12	57.1
Aún sin calificar	0	0.0	0	0.0
Parcialmente correcto	0	0.0	0	0.0
Incorrecto	15	71.4	8	38.1
Sin clasificar	0	0.0	0	0.0
No intentado	0	0.0	1	4.8
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>	<b>21</b>	<b>100.0</b>

Elaborado por los autores

Figura 28. Movimientos de efectivo



Elaborado por los autores

En lo que respecta a la pregunta relacionada con los movimientos de efectivo, al utilizar la clase tradicional, el 28,65 % tuvieron respuestas correctas para esta pregunta, sin embargo, luego de aplicar las herramientas de gamificación, los resultados fueron de 57,1%. En lo que respecta a la precisión de la respuesta, esta fue del 57%, mientras que el tiempo para responderla fue de 0,10 segundos.

### 3.5. Triangulación

Tabla 31. Triangulación de la información

Categoría	Subcategoría	Técnica utilizada	Grupo focal	Análisis
<b>Competencias a desarrollar en Emprendimiento y Gestión</b>	Identificar el dominio tecnológico de los estudiantes	Prueba diagnóstica	Los resultados evidenciaron el escaso dominio tecnológico por parte de los estudiantes	De acuerdo con el currículo priorizado del Ecuador para bachillerato, entre las destrezas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión se encuentran aquellas relacionadas con el uso de herramientas ofimáticas, por lo que es importante potenciar estas destrezas, más aún si la institución no dispone de los equipos apropiados, se debe fomentar su uso en los estudiantes y no salgan con vacíos en cuanto al uso de la tecnología
	Identificar el uso y conceptos básicos de contabilidad	Prueba diagnóstica inicial	Los resultados evidenciaron escaso dominio de los estudiantes en lo que concierne a los conceptos asociados a la contabilidad y su importancia	Los dominios de contabilidad son fundamentales para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, por lo que se debe mejorar su aprendizaje significativo en los estudiantes
		Prueba diagnóstica final	Los resultados evidenciados al finalizar el uso de la gamificación fueron significativamente superiores a los obtenidos sin el uso de esta herramienta	
<b>Gamificación</b>	Efectos de su aplicación	Encuesta al finalizar el uso de las herramientas de gamificación	En lo que respecta al uso de la gamificación, el 57,14% de los estudiantes disfrutaron de la actividad y se divertieron, el otro 23,81% cubrieron bastante sus expectativas.	En los resultados finales del uso de la gamificación, es posible evidenciar aspectos fundamentales como la dinámica de juego, la mecánica y los elementos propios del juego, don la finalidad de transmitir conocimiento a los estudiantes y realizar un monitoreo de los mismos.



### 3.6. Propuesta de gamificación

El presente trabajo de investigación deja clara la importancia que tiene el uso de herramientas de gamificación para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión y su aporte para mejorar el desempeño académico de los estudiantes. Tomando en cuenta esto, se plantea la siguiente propuesta con la finalidad de incentivar al personal docente del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza para que utilicen este tipo de recursos educativos, para de esta manera ir cambiando de una clase pasiva a una clase más activa, donde el estudiante sea parte importante del proceso de enseñanza y aprendizaje y así ir contribuyendo a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

#### 3.6.1. Objetivos de la propuesta de gamificación

##### Objetivo general

Mejorar el desempeño del personal docente y el rendimiento académico de los estudiantes del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza, en función de las competencias de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante la implementación de la herramienta de gamificación Educaplay.

##### Objetivos específicos:

- Enseñar a los docentes del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza el uso y manejo de la plataforma educativa Educaplay mediante actividades de taller práctico.
- Implementar con los docentes diferentes actividades educativas mediante el uso de la plataforma educaplay



### 3.6.2. Pasos a seguir

En primer lugar, el docente debe seleccionar un tema de clase en particular y las respectivas competencias e indicadores de evaluación:

Para este ejemplo, se ha tomado de referencia la asignatura de Emprendimiento y Gestión para primer año de bachillerato, Bloque 1: Planificación y control financiero del emprendimiento, unidad 1. Conceptos financieros.



CRITERIO DE EVALUACIÓN	DCD POR ÁREA DE CONOCIMIENTO PRIORIZADO	INDICADOR DE EVALUACIÓN
CE.EG.5.1. Utiliza los conceptos básicos contables para conocer el futuro financiero de un emprendimiento y determinar el capital de trabajo necesario.	EG.5.1.1 Describir y explicar los conceptos básicos financieros de un emprendimiento, tales como ingresos, costos, gastos e inversión, punto de equilibrio y sus proyecciones futuras como elemento fundamental para las proyecciones.  EG.5.1.2 Distinguir los diferentes tipos de costos y gastos que puede tener un emprendimiento para determinar detenidamente el capital de trabajo necesario para un emprendimiento. 	Describe proyecciones financieras y el capital de trabajo de un emprendimiento basándose en conceptos financieros básicos. (Ref.I.EG.5.1.1) (I.1., I.4.)  Describe el capital de trabajo de un emprendimiento basándose en conceptos financieros básicos. (Ref.I.EG.5.1.2.) (I.1., I.4.) 

Una vez seleccionado el tema y planificada la clase, el docente debe registrarse y crear un usuario en la plataforma Educaplay mediante su correo electrónico y una clave de ingreso:



Una vez creado el usuario y contraseña, se ingresa a la plataforma de Educaplay. Al ingresar en la plataforma, en la parte superior derecha se encuentra la opción **“crear actividad”** donde se procederá a crear la propuesta educativa para los estudiantes,



Al ingresar en **“Crear actividad”** se despliega toda una lista de actividades educativas que se puede realizar en base a los contenidos de la clase previamente seleccionados.



Se debe seleccionar una de estas actividades, en este caso, se ha seleccionado la opción crucigrama:



La actividad se puede crear de dos maneras, mediante el uso de la inteligencia artificial:



También se puede crear de manera manual por el usuario:





Como se puede apreciar en la captura de pantalla, existen dos recuadros, en el primero se ubicará la palabra a buscar en el crucigrama y en el segundo el postulado o descripción, por ejemplo:



En este primer caso, se ha puesto la definición de costos, la misma que tendrán que descubrir los estudiantes al momento de empezar a jugar en Educaplay. De aquí en adelante se pueden seguir colocando más palabras con sus respectivas definiciones al hacer clic en la cruz ubicada en la parte de abajo donde dice: añadir palabra:



Una vez que el docente ha creado el número de preguntas que considere necesario, se procederá a continuar con el proceso de generación de la actividad:



Para esto deberá recurrir a la alternativa opciones, ubicada en la parte superior:



En la parte de opciones, el docente podrá escoger el número de errores al momento de responder las preguntas y el tiempo que se demorará el estudiante:



Las siguientes partes de la actividad el docente las podrá ingresar siempre y cuando disponga de un plan pagado, sin embargo, este no influye en el desempeño de la actividad, solo son funciones que permiten mejorar la imagen de la actividad, no siendo una limitante para poder trabajar con los estudiantes y la plataforma:



La siguiente alternativa a administrar por parte del docente es la de información, ubicada en la parte superior:



En esta opción se puede seleccionar el tema, colocar un título, una descripción y el grado académico de los estudiantes:





Una vez rellenados todos los campos ya es posible previsualizar la actividad:



Finalmente se da en la opción publicar para que la actividad quede generada en la plataforma y está lista para ser utilizada por los estudiantes:



El estudiante deberá leer el concepto e identificar la palabra que va ubicada dentro de las casillas del crucigrama, como se puede apreciar en la captura de pantalla.



## CONCLUSIONES

Tras realizar una exhaustiva investigación sobre las herramientas de gamificación, se llevó a cabo la implementación de dos de estas herramientas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dirigida a estudiantes de Primer Año de Bachillerato en el Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza. Se optó por Educaplay y Quizizz debido a su versatilidad, facilidad de uso y atractivo para los estudiantes.

La fundamentación teórica proporcionó argumentos sólidos tanto a nivel pedagógico, didáctico, psicológico, como metodológico, destacando la importancia de integrar adecuadamente las herramientas de gamificación en los procesos educativos. Esto permitió no solo dotar a los docentes y estudiantes con herramientas útiles, sino también comprender las características y requisitos necesarios para su implementación efectiva.

Antes de la implementación, se realizó un diagnóstico de la infraestructura tecnológica disponible en la institución, revelando la presencia de un número limitado de computadoras de escritorio de gama baja y la ausencia de servicio de internet institucional, lo que implicaba que los docentes debían costear este servicio de forma independiente. Además, se evaluó el nivel de familiaridad de los estudiantes con el uso de internet y juegos de computadora, destacando que si bien un porcentaje significativo utiliza juegos educativos, una parte requiere capacitación para el uso de herramientas de gamificación.

Una vez verificada la infraestructura y capacitados los estudiantes en el uso de las herramientas de gamificación, se procedió a la implementación y evaluación de las estrategias en el entorno educativo. Los resultados revelaron un desempeño variado por parte de los estudiantes en las diferentes preguntas planteadas, destacando áreas de fortaleza y oportunidades de mejora en la comprensión de los conceptos abordados en la asignatura.

Estos hallazgos subrayan la importancia de adaptar las estrategias educativas al entorno tecnológico disponible, así como la necesidad de brindar capacitación y apoyo a los estudiantes para aprovechar al máximo el potencial de las herramientas de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



## RECOMENDACIONES

Tras realizar una exhaustiva investigación sobre las herramientas de gamificación y su implementación en el contexto educativo del Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza, se han obtenido conclusiones significativas que pueden orientar futuras prácticas pedagógicas. Basado en estos hallazgos, se proponen las siguientes recomendaciones:

1. Infraestructura Tecnológica: Es fundamental que la institución invierta en mejorar su infraestructura tecnológica, incluyendo la ampliación del acceso a internet en el Colegio. Esto garantizará una implementación más efectiva de las herramientas de gamificación y facilitará la integración de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Capacitación Docente: Se sugiere ofrecer programas de capacitación continuos para los docentes, centrados en el uso pedagógico de las herramientas de gamificación. Esto les permitirá aprovechar al máximo el potencial de estas herramientas y adaptarlas de manera efectiva a sus prácticas educativas.

3. Capacitación Estudiantil: Dado el nivel dispar de familiaridad con la tecnología entre los estudiantes, se recomienda ofrecer programas de formación específicos sobre el uso de herramientas digitales, incluyendo la gamificación. Esto garantizará que todos los estudiantes puedan participar activamente en las actividades educativas basadas en tecnología.

4. Diseño de Actividades Gamificadas: Los docentes deben diseñar actividades gamificadas que sean desafiantes y motivadoras, pero también accesibles para todos los estudiantes. Es importante considerar la diversidad de habilidades y niveles de competencia dentro del aula al crear estas actividades.

5. Evaluación Continua: Se recomienda realizar una evaluación continua de las estrategias de gamificación implementadas, utilizando datos cuantitativos y cualitativos para medir el impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Esto permitirá ajustar y mejorar las prácticas educativas en función de los resultados obtenidos.



6. Investigación Adicional: Se sugiere continuar investigando sobre el uso de herramientas de gamificación en el contexto educativo, explorando nuevas metodologías, herramientas y prácticas pedagógicas que puedan enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Estas recomendaciones buscan promover una implementación efectiva de las herramientas de gamificación en el proceso educativo, con el objetivo de mejorar el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes en el Colegio de Bachillerato Leovigildo Loayza Loayza.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, F., Chung, T., Manzaba, K., & Miño, N. (2022). La gamificación mediante minecraft education edition, para fomentar el aprendizaje colaborativo en el área de historia para estudiantes de bachillerato. *Revista de Investigación científica para todas las ciencias*, 2(2), 1-6. doi:<https://doi.org/10.59764/revicc.v2i2.16>
- Antón, G., & Vaca, M. (2021). Aprendizaje Invertido en la materia de Emprendimiento y Gestión a través de la utilización de las Tecnologías. *Revista de tecnologías de la informática y las telecomunicaciones*, 5(2), 129-148. doi:<https://doi.org/10.33936/isrtic.v5i2.3976>
- Arce, Á., Charles, V., & González, E. (2023). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador. *Revista Ciencia Latina*, 7(1), 5682-5700. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4852](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4852)
- Bernal, A., & Cárdenas, A. (2021). La educación de la competencia emprendedora como iniciativa y autonomía personal. *Cuestiones Pedagógicas. Revista De Ciencias De La Educación*, 2(30), 27-42. doi:<https://doi.org/10.12795/CP.2021.i30.v2.02>
- Gaete, R., González, A., & Carmona, G. (2023). Metodologías docentes y evaluativas para la formación universitaria en gestión y administración en la Universidad de Antofagasta, Chile. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 23(1), 1-29. doi:<https://doi.org/10.15517/aie.v23i2.52837>
- Gaona, L., Hernández, R., & Aguilera, G. (2023). Intención emprendedora en las estudiantes de licenciatura de la universidad autónoma de Coahuila. *VinculaTégica EFAN*, 9(4), 43-55. doi:<https://doi.org/10.29105/vtga9.4-398>
- Gorozabel, K., Véliz, V., & Mendoza, K. (2022). El aula invertida para fomentar el aprendizaje significativo en la asignatura Emprendimiento y Gestión. *Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(3), 105-116. Obtenido de <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2892>
- Guillén, R. (2021). Características Personales y Didácticas utilizadas por los Docentes en la Formación de Emprendedores en los estudiantes de Bachilleratos en Administración de Negocios y Contabilidad de las Instituciones del Nivel Medio de la ciudad de Pilar, año 2021. *Revista Ciencia Latina*, 5(3), 2545-2562. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i3.473](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i3.473)



- Haryani, F., & Ayuningtyas, N. (2020). The impact of interactive online learning by Pear Deck during COVID-19 pandemic era. *Journal of Physics: Conference Series*, 1957(2021), 1-13. doi:10.1088/1742-6596/1957/1/012006
- Hidalgo, V., & Suárez, R. (2023). Propuesta pedagógica de gamificación para el aprendizaje de emprendimiento. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(3), 520-534. doi:https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i3.572
- Jurado, I. (2022). Emprendimiento rural como estrategia de desarrollo territorial: una revisión documental. *Económicas CUC*, 43(1), 257-280. doi:https://doi.org/10.17981/econcuc.43.1.2022.Org.7
- Kusdiyanti, H., Sopingi, I., & Robby, N. (2022). Development of Edu-Kit Media for Entrepreneurship Learning based on Gamification Model Toward Disruptive Education. *Revista Internacional de estudios de innovación*, 16(4), 17-29. doi:https://doi.org/10.3991/ijim.v16i04.28985
- Latorre, R., De Micco, P., & Guraziu, E. (2023). Proyecto Self-e: desarrollo de competencias de emprendimiento en estudiantes secundarios en el entorno europeo, a través de la simulación. *Revista Apuntes de Ciencia y Sociedad*, 11(1), 23-30. doi:https://doi.org/10.18259/acs.2023004
- Lazarte, I., Gómez, S., Korzeniewski, M., & Haustein, C. (2022). Metodología pedagógica gamificada aplicada en la asignatura Probabilidad y Estadística de carreras de Ingeniería. *Electronic Journal of SADIO*, 21(1), 105-123. doi:http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/142870
- Lema, K., Escobar, A., Villacis, L., Santos, M., & Guanga, A. (2022). Gamificación, una estrategia para aprender matemáticas. *Revista Ciencia Latina*, 6(5), 2428-2448. doi:https://doi.org/10.37811/cl\_rcm.v6i5.3255
- León, S. (2023). Educación para el emprendimiento en las universidades y su aplicación en Bogotá y municipios aledaños. *Economía y Sociedad*, 4(1), 17-34. doi:https://doi.org/10.5377/aes.v4i1.16156
- Muevecela, S., Quichimbo, J., & Guanoluiza, J. (2022). Importancia de lo lúdico mediante las TIC para fortalecer el aprendizaje en Emprendimiento y Gestión, Matemática e inglés en BGU. *Revista Religación*, 7(33), 1-14. doi:http://doi.org/10.46652/rgn.v7i33.929



- Oder, I., & Oded, Y. (2022). Pear Deck. *CALICO Journal*, 39(3), 383-392.  
doi:<https://doi.org/10.1558/cj.18575>
- Palomeque, S., & Loor, I. (2022). Pedagogía de la efectucción: una tarea pendiente en la enseñanza de emprendimiento. *Revista San Gregorio*, 2022(51), 156-170.  
doi:<http://dx.doi.org/10.36097/rsan.v0i51.2208>
- Palomino, P. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481>
- Peñafiel, W. (2021). El enfoque complejo de las Estrategias de Gamificación en la Educación Superior. *Revista EDEDUS*, 8(1), 90-103. doi:<https://doi.org/10.18050/eduser.v8i1.141>
- Sánchez, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Internacional Docentes 2.0 tecnológica-educativa*, 7(1), 12-20.  
doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.5>
- Scavassa, A., & Santos, M. (2022). Evaluación del índice de satisfacción de los profesores participantes del curso educación emprendedora: jóvenes emprendedores. primeros pasos de Sebrae en escuelas públicas del estado de Rondônia. *LS Educational Research*, 6(1), 21-41. doi:10.29314/mlser.v6i1.471.
- Suárez, W. (2022). Generación de nuevos emprendimientos de cara a la nueva normalidad: Enfoques desde su dimensión ética-social. *Revista de Filosofía*, 39(2), 391-401.  
doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.7309093>
- Sulistyaningrum, R., Maftuhah, Y., Utama, A., & Desstya, A. (2021). Pemanfaatan Media Pear Deck dan Jamboard dalam Pembelajaran Matematika di Masa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4169 - 4179. Obtenido de <https://media.neliti.com/media/publications/451558-none-206a865d.pdf>
- Vargas, G. (2022). Educación emprendedora y gamificación como estrategia de aprendizaje. *Revista Espiga*, 21(43), 126-155. doi:<http://dx.doi.org/10.22458/re.v21i43.4240>
- Vargas, M. A., & Uttermann, R. (2020). Emprendimiento: factores esenciales para su constitución. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90), 708-817. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/290/29063559024/29063559024.pdf>



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

Vitabar, F. (2021). ¿Vale la pena ludificar el aula de matemática? *UNIÓN Revista Iberoamericana de educación matemática*, 17(62), 1-6.

doi:<https://www.revistaunion.org/index.php/UNION/article/view/369>

Ynzunza, C., & Izar, J. (2021). Las motivaciones, competencias y factores de éxito para el emprendimiento y su impacto en el desempeño empresarial. Un análisis en las MIPyMES en el estado de Querétaro, México. *Contaduría y administración*, 66(1), 1-26. doi:<http://dx.doi.org/10.22201/fca.24488410e.2021.2327>

Zhagui, M., García, D., & Guevara, C. (2022). Gamificación como herramienta activa para la enseñanza de la lengua Kichwa a estudiantes del sistema de Educación Intercultural Bilingüe. *593 Digital Publisher*, 7(3-2), 4-15.

doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.3-2.1185>