



**UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR**

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN FORMACIÓN TÉCNICA Y  
PROFESIONAL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA CON  
MENCIÓN EN FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL**

**TEMA**

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL PROCESO DE  
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN**

**AUTOR**

**JHON HENRRY CONTRERAS CHACHA**

**TUTORA**

**MSc. CARMEN MERCEDES ZAMBRANO AGUILAR**

**ECUADOR**

**2025**



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### DEDICATORIA

A mis amados padres, Jenrry Contreras y María Chacha, por ser mi mayor apoyo y mis consejeros en cada desafío durante mi trayectoria educativa. Su amor y orientación han sido clave en cada paso que he dado.

A mi hermana Joselyn Contreras, quien siempre me ha ofrecido su apoyo incondicional y palabras de aliento en los momentos más difíciles, motivándome a seguir adelante.

A mis queridos compañeros felinos, Mef, Ram y Rem, por su constante compañía durante mis largas noches de estudio y la realización de mi proyecto de grado.

A mis profesores y a mi tutora de tesis, Carmen Zambrano, de la reconocida Universidad Bolivariana del Ecuador, quienes han compartido sus enseñanzas, estrategias y conocimientos con paciencia y profesionalismo. Gracias a su guía, he conseguido las herramientas que necesitaba para finalizar mi maestría y lograr esta meta tan significativa en mi trayectoria académica.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### AGRADECIMIENTO

A mi padre Dios por bendecir mi vida poniendo inteligencia para procesar todas las enseñanzas brindadas de mis docentes y sabiduría para aplicar el conocimiento de aprendizaje en mis tareas, además su fortaleza fue mi compañera en este trayecto, facilitando mi progreso hacia la formación de maestría, y su gracia iluminó mi vida.

A mis padres por su paciencia y sacrificio en cada paso de mi formación, convirtiéndose en una pieza fundamental irremplazable en mi vida.

A mis dos hermanos por aportar su generosidad, confianza y su ayuda desinteresada al comienzo y final de mi maestría.

A mis gatos por brindarme compañía y amor incondicional durante esta etapa, siendo un refugio de alegría y tranquilidad.

Finalmente, me doy las gracias por no haberme rendido, por haber enfrentado cada desafío con determinación y por confiar en que podía alcanzar esta meta. Este logro es el fruto de mi esfuerzo, mi constancia y mi pasión por el conocimiento.



## RESUMEN

La gamificación, como herramienta digital en el ámbito pedagógico, potencia el aprendizaje de los estudiantes de segundo curso de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa “San Juan” del cantón Pueblo Viejo, en la cual, se ha detectado un bajo rendimiento académico de los estudiantes, debido a la aplicación de metodologías tradicionales y un limitado acceso a la tecnología. El objetivo de este estudio es la implementación de estrategias pertinentes como la gamificación en entornos virtuales.

Para tal fin, se realizó encuestas a estudiantes y docentes y entrevistas a autoridades de la Unidad Educativa “San Juan”, cuyos resultados indican que el 77% de los alumnos y profesores consideran la aplicación de la gamificación de manera positiva para el proceso de enseñanza y aprendizaje, el 79% establecen que promueve la colaboración docentes-estudiantes y el 88% manifiestan que facilita el aprendizaje práctico, por otro lado, el 41% de los maestros sugieren su implementación, además, las autoridades la asumen como viable (100%), aunque el 67% señala que la institución está medianamente preparada por falta de recursos y capacitación docente.

De conformidad con los resultados de la investigación se propone una guía didáctica que contiene actividades interactivas mediante el uso de herramientas digitales como Kahoot, Quizizz y Nearpod, que fomentan habilidades en transformación digital, gestión financiera y emprendimiento a través de plataformas como Classcraft y Revas Business Simulation Games, lo cual potencia el aprendizaje dinámico, práctico y contextualizado, reforzando la motivación y el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

**Palabras claves:** Gamificación, enseñanza y aprendizaje, tecnología, estrategias.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### ABSTRACT

Gamification, as a digital tool in the pedagogical field, enhances the learning of second-year high school students in the subject of Entrepreneurship and Management at the "San Juan" Educational Unit in the Pueblo Viejo canton, where low academic performance has been detected among students due to the application of traditional methodologies and limited access to technology. The objective of this study is the implementation of relevant strategies such as gamification in virtual environments.

To this end, surveys were conducted with students and teachers and interviews with authorities of the "San Juan" Educational Unit, whose results indicate that 77% of students and teachers view the application of gamification positively for the teaching and learning process, 79% state that it promotes collaboration between teachers and students, and 88% express that it facilitates practical learning. On the other hand, 41% of teachers suggest its implementation, and the authorities consider it viable (100%), although 67% indicate that the institution is moderately prepared due to a lack of resources and teacher training.

In accordance with the research results, a didactic guide is proposed that contains interactive activities using digital tools such as Kahoot, Quizizz, and Nearpod, which foster skills in digital transformation, financial management, and entrepreneurship through platforms like Classcraft and Revas Business Simulation Games, thereby enhancing dynamic, practical, and contextualized learning, reinforcing motivation and skill development in students.

**Keywords:** Gamification, teaching and learning, technology, strategies.



## ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	I
FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	II
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	III
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES).....	IV
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	V
DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
RESUMEN.....	VIII
ABSTRACT.....	IX
ÍNDICE GENERAL.....	X
ÍNDICE DE TABLAS.....	XI
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XII
LISTADO DE ANEXOS.....	XIII

## INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización.....	1
Justificación del problema.....	2
Planteamiento del problema.....	3
Precisión del tema.....	4
Objeto de la investigación.....	5
Objetivo general.....	5
Preguntas científicas.....	5
Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas).....	6
Objetivos específicos de la investigación.....	9
Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).....	9
Declaración de la Población.....	11
Declaración del tipo de investigación.....	11
Principales aportes.....	12
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	13
Descripción breve del contenido de los capítulos.....	14



## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

Antecedentes de investigación.....	15
Fundamentación teórica.....	18
Bases normativas y legales.....	20
Enfoque teórico conceptual de la Gamificación.....	21
Importancia de la gamificación.....	23
Características de la gamificación.....	24
Componentes de la gamificación.....	24
La gamificación permite.....	25
Tipos de gamificación.....	25
Elementos fundamentales de la gamificación.....	26
Estructura de la Dinámicas.....	27
Estructura de la Mecánicas.....	27
Estructura de los Componentes.....	28
Ventajas de la gamificación.....	29
Metodología.....	30
La gamificación en la educación.....	31
Aplicaciones para gamificar una clase.....	32
Aplicar gamificación en el aula.....	33
Tipos de jugadores en la gamificación.....	34

## **CAPÍTULO II. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO**

Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	35
Enfoque de la investigación.....	38
Alcance de la investigación.....	38
Tipo de investigación.....	38
Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	40
Instrumentos derivados de la metodología seleccionado.....	40
Delimitación de la población.....	42



Estrategia metodológica investigativa

Elaboración del instrumento.....	42
Validación de las encuestas y entrevistas en la Unidad Educativa “San Juan” .....	43
Validación .....	44
Barrido de información.....	44
Aplicación	
Estudiantes.....	44
Docentes.....	52
Autoridades.....	59
Discusión.....	65

**CAPÍTULO III PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

Título.....	66
Institución.....	66
Grado o Destinatarios.....	66
Justificación.....	66
Fundamentación.....	66
Objetivo general.....	67
Objetivos específicos.....	67
Característica.....	67
Actividades	
Actividad 1: Tablero interactivo en Canva, actividades lúdicas en wordwall y juegos con preguntas de razonamiento con Kahoot.....	68
Actividad 2: Pizarra interactiva en Padlet, actividades lúdicas en Educaplay y juegos con preguntas de evaluación Quizizz.....	70
Actividad 3: Gamificación en el aula con muro de interacción en Nearpod y preguntas en Socrative.....	72
Actividad 4: Gamificación y Aprendizaje: Escape Rooms, Misiones Interactivas y Flashcards para Evaluar.....	74
Actividad 5: Gamificación interactivo con misiones en Classcraft.....	76
Actividad 6: Diseño y desarrollo practico de modelo de negocio en Revas Business Simulation Games y GestioNet.....	79



Validación de la propuesta

Descripción clara de cómo se realizó el proceso de validación.....	81
Instrumentos para validación según la o las alternativas seleccionadas.....	81
Resultados de la validación.....	82
CONCLUSIONES.....	83
RECOMENDACIONES.....	84
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	85
ANEXOS.....	89

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1. Mención del problema como pregunta de investigación.....	4
Tabla 2. Precisión del tema, en función de la investigación que se está efectuando.....	4
Tabla 3. Variable independiente, conceptualización, dimensiones e indicadores.....	6
Tabla 4. Variable dependiente, conceptualización, dimensiones e indicadores.....	7
Tabla 5. Variable ajena, conceptualización, dimensiones e indicadores.....	8
Tabla 6. Registro de los métodos (teórico, empíricos, matemáticos-estadístico).....	9
Tabla 7. Población de la Unidad Educativa “San Juan” – periodo 2023-2024.....	11
Tabla 8. Operacionalización de la variable independiente.....	35
Tabla 9. Operacionalización de la variable dependiente.....	36
Tabla 10. Operacionalización de la variable ajena.....	37
Tabla 11. Métodos para recopilar, analizar e interpretar la información obtenida a través de encuestas y entrevistas durante el desarrollo de esta investigación.....	40
Tabla 12. A continuación, se presentan los instrumentos de recolección de datos y su aplicación.....	40
Tabla 13. Población de la Unidad Educativa “San Juan” – periodo 2023-2024.....	42
Tabla 14. Elaboración del instrumento.....	42
Tabla 15: Actividad 1.....	68
Tabla 16: Actividad 2.....	70
Tabla 17: Actividad 3.....	72
Tabla 18: Actividad 4.....	74
Tabla 19: Actividad 5.....	76
Tabla 20: Actividad 6.....	79
Tabla 21: Validez del instrumento de investigación por medio de una rubrica por parte de la Unidad Educativa “San Juan” a la propuesta establecida.....	81



### ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados pregunta 1, encuesta a estudiantes U.E “San Juan” .....	44
Figura 2. Resultados pregunta 2, encuesta a estudiantes U.E “San Juan” .....	45
Figura 3. Resultados pregunta 3, encuesta a estudiantes U.E “San Juan” .....	46
Figura 4. Resultados pregunta 4, encuesta a estudiantes U.E “San Juan” .....	46
Figura 5. Resultados pregunta 5, encuesta a estudiantes U.E “San Juan” .....	47
Figura 6. Resultados pregunta 6, encuesta a estudiantes U.E “San Juan” .....	48
Figura 7. Resultados pregunta 7, encuesta a estudiantes U.E “San Juan” .....	49
Figura 8. Resultados pregunta 8, encuesta a estudiantes U.E “San Juan” .....	49
Figura 9. Resultados pregunta 9, encuesta a estudiantes U.E “San Juan” .....	50
Figura 10. Resultados pregunta 10, encuesta a estudiantes U.E “San Juan” .....	51
Figura 11. Resultados pregunta 1, encuesta a docente U.E “San Juan” .....	52
Figura 12. Resultados pregunta 2, encuesta a docente U.E “San Juan” .....	53
Figura 13. Resultados pregunta 3, encuesta a docente U.E “San Juan” .....	54
Figura 14. Resultados pregunta 4, encuesta a docente U.E “San Juan” .....	54
Figura 15. Resultados pregunta 5, encuesta a docente U.E “San Juan” .....	55
Figura 16. Resultados pregunta 1, entrevista a autoridades U.E “San Juan” .....	59
Figura 17. Resultados pregunta 2, entrevista a autoridades U.E “San Juan” .....	59
Figura 18. Resultados pregunta 3, entrevista a autoridades U.E “San Juan” .....	60
Figura 19. Resultados pregunta 4, entrevista a autoridades U.E “San Juan” .....	61
Figura 20. Resultados pregunta 5, entrevista a autoridades U.E “San Juan” .....	62

### LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Encuesta para estudiantes .....	89
Anexo 2. Encuestas para docentes .....	91
Anexo 3. Entrevista para autoridades .....	93
Anexo 4. Validez del instrumento de investigación: entrevista a autoridades de la unidad educativa “San Juan” .....	95
Anexo 5. Validez del instrumento de investigación: encuesta aplicada a docentes de la unidad educativa “San Juan” .....	97
Anexo 6: Fotografías de aplicación de encuestas para estudiantes .....	99
Anexo 7: Fotografías de aplicación de encuestas para docentes .....	99
Anexo 8: Fotografías de aplicación de entrevista para autoridades .....	100



## INTRODUCCIÓN

### Presentación y Contextualización

La Gamificación es una herramienta digital de carácter sistemática, es utilizada en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para mejorar el rendimiento académico y promover la motivación con la interacción entre los estudiantes. Además, se enfoca en captar los intereses de los estudiantes para aumentar su responsabilidad en el proceso de formación académica. En consecuencia, la gamificación adquiere un valor importante al mejorar tanto el desempeño del docente como el del estudiante en el entorno educativo. (Franco-Segovia, 2023)

Si la gamificación no se aplica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, es posible que los estudiantes muestren escaso interés en el recurso didáctico del curso y no participen de manera activa en el proceso formativo. Por otra parte, los estudiantes pueden dejar pasar valiosas oportunidades para practicar y desarrollar la resolución de problemas en escenarios simulados que reproducen desafíos auténticos del mundo real del trabajo. (Grivokostopoulou, 2019).

La Unidad Educativa “San Juan” tiene 38 años de fundación a partir de sus inicios en 1986 es un colegio fiscal ubicada en la Parroquia San Juan, jurisdicción del cantón Pueblo Viejo provincia de Los Ríos, el establecimiento trabaja en dos jornadas, en la mañana educación básica y en la tarde funciona el bachillerato en Ciencias y Técnico con las Figuras Profesionales de Contabilidad, Informática y Electromecánica, actualmente el número de población está conformada por 2400 estudiantes, cuenta con 55 docentes entre contratados y con nombramiento, tanto en la jornada matutina como vespertina.



### **Justificación del problema**

La asignatura de Emprendimiento y Gestión es crucial para desarrollar habilidades como análisis crítico, resolución de problemas, creatividad y toma de decisiones estratégicas, esenciales tanto para el crecimiento personal como profesional de los estudiantes. En una sociedad cada vez más enfocada en el emprendimiento, estas habilidades son altamente valoradas en el mercado laboral. Sin embargo, la educación está en constante cambio y enfrenta varios retos, resultando que los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa San Juan presentan en la asignatura de Emprendimiento y Gestión bajo rendimiento académico y esto se debe a ciertos factores como la falta de actualización en los métodos de enseñanza del docente, el escaso acceso a recursos didácticos de punta como materiales de estudio actualizados y herramientas tecnológicas, junto con la poca integración entre teoría y práctica, conllevan a un bajo rendimiento académico de los estudiantes.

Por tal motivo, esta investigación servirá para proporcionar a los estudiantes la oportunidad de observar y aprender sobre el descubrimiento de nuevos conocimientos pedagógicos, los cuales están relacionados con la gestión y el emprendimiento, y se exploran a través del uso de la metodología activa de enseñanza, es decir se utilizará la gamificación en un entorno virtual iconográfico junto con diversos recursos digitales claves, a fin de brindar a los docentes estrategias eficaces que permitan mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Por consiguiente, es pertinente destacar la importancia que tiene la gamificación en la práctica, a través de juegos puede adaptarse al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante, proporcionando desafíos adecuados a su nivel de habilidad y permitiendo un aprendizaje personalizado, además, fomentan el trabajo en equipo de esta manera se estará preparando mejor a los estudiantes para los desafíos del sector productivo de bienes o servicios.



### **Planteamiento del problema**

De acuerdo al Plan Nacional Educativo, (2021). Define al emprendimiento y la gestión como aptitud que toma un individuo para iniciar un nuevo proyecto, a través de ideas y oportunidades. Por tanto, el emprendimiento abarca la creación de empresas, productos o innovaciones mediante la iniciativa de una persona que se arriesga económicamente e invierte recursos para aprovechar las oportunidades del mercado. (Ministerio de Educación & Ministerio de Trabajo, 2021).

Es pertinente mencionar que los estudiantes que actualmente cursan el segundo año de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa San Juan presentan bajo rendimiento en el aprendizaje, en razón de que las estrategias de enseñanzas se identifican como tradicionales, lo cual se evidencia en el desinterés en la asignatura y poca comprensión en los conocimientos, lo que conlleva a que no exista un aprendizaje significativo en los estudiantes.

En este sentido, en la programación de aula de la Unidad Educativa San Juan se enfoca en implementar la gamificación como estrategia didáctica innovadora en la planificación micro curricular anual, es decir en el Plan Didáctico, para que los estudiantes desarrollen las destrezas con criterio de desempeño de manera óptima en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

En este contexto, se identificó el problema en el año lectivo 2023-2024 después que el Gobierno de Ecuador declaró el 11 de mayo del 2023 fin de la emergencia sanitaria por el Covid-19 surgió como una falta de enriquecimiento de aprendizaje en el entorno educativo, a pesar que han pasado un años, en la actualidad continua el bajo rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, si este problema se mantiene los estudiantes no obtendrán las destrezas con criterio de desempeño requeridas en esta asignatura, para lo cual es indispensable se incluya la gamificación como uso de las herramientas y recursos tecnológicos para aumentar la comprensión de los contenidos curriculares..

Los beneficios que adquiere la gamificación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión son los siguientes:

- Utilidad: las simulaciones de gamificación ayudan a los estudiantes a aplicar conocimientos teóricos, facilitando el aprendizaje práctico de habilidades empresariales.
- Aplicabilidad: la gamificación brinda a los estudiantes retroalimentación inmediata sobre sus acciones y decisiones, permitiéndoles aprender de sus errores y mejorar.
- Repercusión Social: los juegos pueden promover el trabajo en equipo y la colaboración, que son habilidades comerciales cruciales.
- Actualidad: la tendencia en educación es la gamificación, lo que va en línea con la necesidad de enfoques más interactivos y centrados en el estudiante.
- Viabilidad: las herramientas de gamificación son adecuadas para aulas pequeñas y grandes, permitiendo un seguimiento detallado del progreso de los estudiantes y una evaluación continua y personalizada.

**Tabla 1**

Mención del problema como pregunta de investigación:

Como pregunta	Tipo de problema
¿Cómo influye la Gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión del segundo curso de Bachillerato General de la Unidad Educativa San Juan durante el período lectivo 2025-2026?	Problema científico

**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**

**Precisión del tema**

**Tabla 2**

Precisión del tema, en función de la investigación que se está efectuando.



**Tema:** Gamificación como estrategia metodológica para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**

Las líneas de investigación a desarrollar son:

- Generales  
Bachillerato General
- Específicas  
Pedagogía

### **Objeto de la investigación**

El proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Emprendimiento y Gestión en función de la gamificación como estrategia metodológica

### **Objetivo general**

Determinar cómo influye la Gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes de Emprendimiento y Gestión del segundo curso de bachillerato en Ciencias y Técnico de la Unidad Educativa San Juan durante el período lectivo 2025 – 2026.

### **Preguntas científicas**

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos de la gamificación como estrategia metodológica y del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Emprendimiento y Gestión?
- ¿Cuáles son las características de la gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje?
- ¿Cuáles son las características del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?
- ¿Cómo influye la Gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Emprendimiento y Gestión?
- ¿Es factible validar una guía didáctica para la aplicación de la Gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Emprendimiento y Gestión?



**Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas)**

**Tabla 3**

Variable independiente, conceptualización, dimensiones e indicadores.

VARIABLE INDEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	
		Dimensión	Indicadores
<b>Gamificación como estrategia metodológica</b>	<p>La gamificación como estrategia metodológica, consiste en aplicar elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación.</p> <p>El objetivo consiste en motivar y fomentar la participación de las personas mediante el empleo de elementos tales como competencias, puntos, niveles, desafíos, premios y retroalimentación inmediata. Se realiza esto con el propósito de mejorar la experiencia tanto en aprendizaje como en trabajo, promoviendo la colaboración y aumentando así el compromiso y retención de conocimientos o habilidades. Dentro del ámbito educativo, la gamificación se emplea para hacer el proceso de enseñanza y aprendizaje más atractivo y eficiente, entre otras cosas.</p>	Pensamiento de Diseño	Dinámica educativa
			Programación con ideación creativa
		Diseño de Juegos	Nivel de complejidad en las reglas del juego
			Integrar puntos, niveles, insignias.
			Empatía con los estudiantes
			Retroalimentación temprana
			Evaluación y análisis
		Implementación	Diseño de Tareas y Desafíos
			Nuevo método de calificación
			Competencia
			Colaboración en equipo
			Diseño de la interfaz y la usabilidad

**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**



**Tabla 4**

Variable dependiente, conceptualización, dimensiones e indicadores.

<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	
<b>Proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes de Emprendimiento y Gestión.</b>	El proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de emprendimiento y gestión, se define como aquellas habilidades necesarias para emprender proyectos empresariales, desde detectar oportunidades de negocio hasta manejar eficientemente los recursos disponibles.  En este proceso, los estudiantes aplican conceptos teóricos a situaciones reales de manera práctica, fomentando así el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones. También se fomenta el trabajo en conjunto y la capacidad de autoorganización, capacitándolos para afrontar los retos del mundo empresarial y contribuir al progreso económico y social.	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>
		Claridad de Aprendizaje	Integración de la teoría con la práctica de emprendimiento
			Aplicación de metodologías activas y participativas
		Aplicación del conocimiento	Identificar oportunidades de negocio.
			Desarrollar un plan de negocios.
		Autoevaluación	Evaluar la viabilidad de proyectos empresariales
			Análisis financiero para emprendedores
			Capacidad para resolver problemas empresariales
			Persistencia y capacidad para superar desafíos
		Conocimientos y habilidades en emprendimiento y gestión	

Elaborado por: Jhon Contreras Chacha



**Tabla 5**

Variable ajena, conceptualización, dimensiones e indicadores.

VARIABLE AJENA	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	
<p><b>Docentes tradicionales</b></p>	<p>Son aquellos educadores que se adhieren a métodos de enseñanza tradicionales, donde el papel del profesor es principalmente transmitir conocimientos de manera unidireccional son los siguientes: En esta perspectiva, el docente suele ser la figura principal durante el proceso de educación, ofreciendo lecciones teóricas y poniendo énfasis en que los estudiantes memoricen los contenidos.</p> <p>Además, evalúa a los alumnos a través de exámenes estandarizados. Los profesores de este grupo tienden a poner más énfasis en seguir un plan de estudios establecido y pueden mostrar falta de interés hacia la implementación de métodos pedagógicos más innovadores, tal como el aprendizaje colaborativo o la incorporación de tecnología educativa.</p>	Dimensión	Indicadores
		Dominio de contenido	Escases de innovación a temas actuales
			Utilización de ejemplos clásicos para demostrar el concepto.
		Métodos y Técnicas de Enseñanza tradicionales	Escaso aprovechamiento de las tecnologías educativas.
			Dependencia de textos y recursos impresos.
		Gestión del Aula	Normas estrictas.
			Poca flexibilidad
		Relación con los Estudiantes	Comunicación unidireccional (docente-estudiante)
			Necesidades personales de los estudiantes sin atención
		Evaluación del Aprendizaje	Pruebas escritas y de memorización.
Poca retroalimentación formativa.			

**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**



### Objetivos específicos de la investigación

- Establecer los fundamentos teóricos de la gamificación como estrategia metodológica y del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Emprendimiento y Gestión.
- Caracterizar la aplicación de la gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Caracterizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Analizar la influencia de la Gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Emprendimiento y Gestión.
- Validar una guía didáctica para la aplicación de la Gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Emprendimiento y Gestión.

### Identificación de los métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos)

**Tabla 6:** Registro de los métodos (teórico, empíricos, matemáticos-estadístico)

REGISTRO DE LOS MÉTODOS		
Métodos teóricos	Métodos empíricos	Método matemáticos – estadístico
La investigación tendrá un enfoque deductivo – inductivo comenzando con un marco teórico acerca de la gamificación, sus fundamentos y usos en el proceso de aprendizaje, para proponer hipótesis acerca de su influencia en los alumnos de la Unidad Educativa "San Juan", teniendo en cuenta su efecto en la motivación, el compromiso y el desempeño escolar.	La encuesta se aplicará a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa "San Juan", y estará diseñada con preguntas abiertas y cerradas que proporcionen información sobre la aplicación de la gamificación en el proceso enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.	El método descriptivo se empleará en las encuestas a estudiantes, docentes y entrevista a las autoridades, sin embargo, servirá para la interpretación de los datos recolectados sin alterar los resultados, proporcionando una perspectiva minuciosa de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.



<p>Por esta razón, se recolectarán y examinarán datos empíricos que posibiliten confirmar o desmentir estas hipótesis. En última instancia, se derivarán conclusiones que conecten la teoría con la realidad percibida, destacando el rol de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje</p> <p>El método en esta investigación será el análisis – síntesis, el cual se analizará cómo la gamificación influye en el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión, comparándola con enfoques tradicionales mediante el análisis de datos de encuestas y entrevistas. Esta evaluación ayuda a identificar patrones y diferencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y los resultados se presentan en una guía didáctica para su implementación. Finalmente, se proponen recomendaciones para docentes y directivos con el fin de optimizar el uso de estrategias gamificadas en el aula.</p>	<p>La entrevista se estructurará con preguntas abiertas para aplicar a las autoridades a la Institución Educativa “San Juan”, sobre la gamificación como estrategia metodológica en la formación de los estudiantes de segundo curso de bachillerato.</p>	<p>Las encuestas y entrevistas que irán aplicarse en la Unidad Educativa “San Juan” estarán diseñada con la escala de Likert el cual cuenta con alternativas de respuesta en niveles (como Totalmente en desacuerdo, Totalmente en desacuerdo, Neutral, De acuerdo y Totalmente de acuerdo) para evaluar las percepciones y posturas de los estudiantes, docentes y autoridades respecto a la gamificación en el entorno educativo.</p> <p>Para interpretar los datos que se irán a recopilar en las encuestas a estudiantes, docentes y entrevista a las autoridades de la institución, se utilizará el análisis porcentual, el cual ayuda a mostrar los resultados de forma más clara en términos de proporciones a través del cálculo de porcentajes como por ejemplo de 0% a 100% midiendo la frecuencia con la que ocurren determinadas respuestas.</p>
--	---	--

### Declaración de la Población

Se aplicó las encuestas a estudiantes y docentes, del segundo curso de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del Bachillerato General, opción Ciencias y Técnico. Además, se realizó la entrevista a las autoridades de la Unidad Educativa “San Juan”.

**Tabla 7**

Población de la Unidad Educativa “San Juan” – periodo 2023-2024

POBLACIÓN			
Estudiantes	Hombres	Mujeres	Total
Bachillerato en Ciencias	20	12	32
Bachillerato Técnico	46	28	74
Docentes	Hombres	Mujeres	Total
Bachillerato en Ciencias	1	1	2
Bachillerato Técnico		3	5
Autoridades	Hombres	Mujeres	Total
Rectora		1	1
Vicerrectora		1	1
Inspector	1		1

**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**

### Declaración del tipo de investigación

Se define la investigación Cuali- Cuantitativa como una combinación de enfoques que incluyen el análisis minucioso tanto de datos cuantitativos como cualitativos. Este enfoque combina técnicas de recolección y análisis de datos numéricos, para explorar la profundidad y el contexto de los fenómenos desde una perspectiva subjetiva, lo cual tendrá como propósito tiene como propósito brindar una explicación clara y comprensible de los resultados de la investigación que se realice. (Villavicencio, 2021)



Con base a este enfoque "Se realizarán entrevistas a las autoridades de la Unidad Educativa San Juan, así como encuestas a los estudiantes de segundo año de bachillerato y a los docentes del área técnica. Estos instrumentos permitirán obtener información detallada de los factores contextuales que influyen en el bajo rendimiento académico de los estudiantes. Los resultados obtenidos serán valiosos para implementar una propuesta innovadora que optimice el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **Principales aportes**

La investigación sobre la gamificación en la educación emprendedora y de gestión traerá consigo principales aportes descriptivos con beneficios significativos, tales como aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes para el aprendizaje, mediante un enfoque divertido, enseñando habilidades prácticas que pueden ser aplicadas a diferentes situaciones gracias a simulaciones interactivas, fomentando el trabajo. Estas ventajas fomentan un aprendizaje dinámico y efectivo, preparando a los alumnos para triunfar en el mundo empresarial. Los resultados que se pretende alcanzar es que la gamificación sea utilizada como una estrategia metodológica de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Emprendimiento y Gestión incluyendo las técnicas y herramientas digitales utilizadas.

En este contexto, la gamificación considerar una propuesta de innovación implementando estrategia didáctica y metodológica en Emprendimiento y Gestión. La integración de la gamificación como metodología no solo busca enriquecer el aprendizaje práctico de los estudiantes, sino también revitalizar el entorno educativo post-pandemia. Esta innovación estratégica se fundamenta en un análisis detallado de las necesidades educativas actuales, destacando su viabilidad tanto en aulas pequeñas como grandes.

Didácticamente, la gamificación facilita la aplicación directa de conceptos teóricos en situaciones empresariales simuladas, promoviendo la colaboración y retroalimentación inmediata. Metodológica, y cuali-cuantitativa respalda la comprensión exhaustiva de los efectos y beneficios de esta estrategia, asegurando una adaptación precisa a las dinámicas pedagógicas contemporáneas.



En conjunto, esta propuesta se posiciona como un avance clave hacia un modelo educativo más interactivo, centrado en el estudiante y orientado a resultados tangibles en el desarrollo de habilidades empresariales y de gestión.

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

De acuerdo a la Importancia de la investigación en la gamificación es una estrategia metodológica importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes para el aprendizaje. Al incorporar elementos de juego, se facilita el aprendizaje activo, se fomenta la creatividad y se promueve un entorno dinámico y participativo en el aula de clase. Esto no solo mejora la retención del conocimiento, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. En cuanto a la necesidad social la gamificación conlleva a una creciente necesidad de habilidades emprendedoras y de gestión en un mundo laboral cada vez más competitivo y en constante cambios. La gamificación en la educación puede cerrar esta brecha al ofrecer una forma más atractiva y efectiva de adquirir competencias claves para su vida personal y profesional.

La novedad de esta investigación radica en la implementación de principios de gamificación en la materia de emprendimiento y gestión, una disciplina que tradicionalmente ha sido abordada mediante métodos más convencionales. Este método innovador no solo cambia la enseñanza y el aprendizaje, sino que también abre nuevas vías para la investigación educativa y el desarrollo de herramientas pedagógicas. El uso de mecánicas de juego como recompensas, desafíos y niveles crea un nuevo paradigma educativo que puede ser replicado y adaptado a otras disciplinas.

Si bien es cierto en la actualidad el creciente de la ciencia demuestra los beneficios de la gamificación en varios contextos educativos respalda la actualidad científica de esta investigación. Estudios recientes han destacado cómo la gamificación puede mejorar el rendimiento académico, aumentar la motivación intrínseca y extrínseca y ayudar a los estudiantes a aprender de manera más significativa. Esta investigación se sitúa en la vanguardia de la innovación educativa al enfocarse en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Contribuye con datos empíricos y análisis que pueden informar políticas educativas y prácticas pedagógicas a nivel mundial.



### **Descripción breve del contenido de los capítulos**

El capítulo I establece el marco teórico sobre la gamificación en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, resaltando su impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico. Se analizan estudios recientes que muestran sus beneficios a través del uso de herramientas digitales y dinámicas lúdicas. Se abordan fundamentos teóricos de autores como Piaget, Vygotski y Montessori, así como los elementos clave de la gamificación: dinámicas, mecánicas y componentes. También se exploran estrategias metodológicas y herramientas tecnológicas que se pueden implementar en el aula. Finalmente, se examinan los tipos de jugadores y la importancia de crear experiencias de aprendizaje gamificadas para promover la participación, la creatividad y el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

El Capítulo II expone la metodología utilizada para investigar la gamificación como estrategia en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Se definen y operacionalizan las variables, considerando aspectos como el diseño de juegos, la evaluación y la implementación. Se utiliza un enfoque cuali-cuantitativo que incluye encuestas a estudiantes y docentes, así como entrevistas con autoridades. Se aplican métodos inductivos, analíticos y de síntesis para interpretar los datos. Los resultados revelan que la gamificación es efectiva para motivar y mejorar el aprendizaje, aunque requiere ajustes metodológicos y una mayor capacitación para los docentes. Las autoridades aprecian su viabilidad, pero reconocen limitaciones en infraestructura y formación.

Este capítulo III propuesta, presenta una guía didáctica para la implementación de la gamificación en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa "San Juan". Se plantean tres actividades esenciales que abarcan la gestión financiera, la globalización y la cultura organizacional, así como el marketing y los recursos humanos, utilizando herramientas digitales como Canva, Kahoot, Padlet y Nearpod. La propuesta combina teoría con dinámicas gamificadas, incentivando la participación y el aprendizaje activo. Además, se incorporan plataformas como Genially, GooseChase y Classcraft para fortalecer las competencias empresariales. Finalmente, los estudiantes aplican sus conocimientos en un modelo de negocio simulado mediante Revas Business Simulation Games y GestioNet, asegurando un aprendizaje significativo y alineado con los objetivos curriculares.

## **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO**

### **Antecedentes de investigación**

(Tene-Seas & Mena-Clerque, 2021) desarrolló una investigación sobre Gamificación como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión, se tuvo como finalidad explicar el uso de los elementos y componentes de la gamificación como una herramienta crucial en la educación, ya que crea un entorno digital que permite utilizar diversas aplicaciones y herramientas móviles diseñadas específicamente para promover un aprendizaje interactivo y significativo. Estas plataformas, muchas de las cuales son gratuitas, facilitan un aprendizaje más dinámico.

Esta investigación examina cómo la gamificación puede ser implementada en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de bachillerato del cantón Yacuambi. Con una metodología descriptiva, se observó que el 96.3% de los estudiantes encuestados expresaron su satisfacción, destacando la importancia y necesidad de identificar cómo integrar la gamificación en la educación actual. Los estudiantes mostraron interés en trabajar con los diferentes elementos de la gamificación, ya que cada uno ofrece distintas maneras de motivar e incentivar la participación en las actividades planificadas.

Los autores (Tene-Seas & Mena-Clerque, 2021) mencionan que la implementación de elementos lúdicos mejoró el aprendizaje del Emprendimiento y Gestión durante la pandemia. La alta satisfacción de los estudiantes (96.3%) se resaltó mediante una metodología descriptiva, haciendo hincapié en la efectividad de incorporar elementos de gamificación para estimular y fomentar el aprendizaje interactivo.

Según (Hidalgo & Suárez, 2023) con el artículo científico denominada “Propuesta pedagógica de Gamificación para el aprendizaje de Emprendimiento” busca publicar la utilización herramientas digitales para enseñar capacidad empresarial a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Alejo Lascano, a través de una narrativa de aventura que estimula la imaginación, las habilidades y la competición.



La metodología activa parte del diseño de una dinámica basada en una aventura llamada "La Jungla", donde los estudiantes deben encontrar la salida en un tablero de juego virtual. Se emplean diversas herramientas tecnológicas como Genially, Jamboard, Word Wall, Popplet, Flippity, Quizizz y Kahoot para crear actividades interactivas como cuestionarios, juegos de palabras, crucigramas y trabajos colaborativos. En resumen, se concluye que la implementación de esta propuesta de gamificación puede aumentar el interés y el rendimiento de los estudiantes en la materia de emprendimiento, al emplear actividades interactivas y un sistema de puntos similar al de los videojuegos.

Este estudio propone una forma de enseñar emprendimiento a través de la gamificación y una narrativa basada en aventuras digitales. Se puede emplear recursos como Genially, Jamboard y Kahoot, Quizizz para elaborar actividades interactivas y mantener a los estudiantes motivados otorgando puntos y premios. El uso de metodologías activas potencia tanto el proceso de aprendizaje como la implicación del estudiante.

Así mismo, (Vargas, 2022) en su estudio realizado con el tema "Educación emprendedora y gamificación como estrategia de aprendizaje" tiene el propósito de evidenciar el campo de la educación emprendedora y el uso de la gamificación como estrategia educativa. A través de una revisión sistemática de la literatura, se identificaron y contextualizaron las cinco principales perspectivas teóricas en educación emprendedora, resaltando sus interconexiones.

Además, se exploraron diversas iniciativas metodológicas, como plataformas en línea y simuladores, que han respaldado la enseñanza emprendedora y el desarrollo empresarial. Desde una perspectiva práctica, esta investigación contribuye a la construcción teórica, la innovación en procesos y la toma de decisiones gerenciales, especialmente en el contexto de la enseñanza emprendedora antes y durante la pandemia, promoviendo nuevas iniciativas lúdicas. Se recomienda realizar pruebas previas a la implementación de actividades lúdicas en el público objetivo, establecer estrategias claras de implementación y crear entornos agradables que faciliten la inmersión y la concentración durante la actividad.



En relación al aporte del investigador se observa la importancia de la educación emprendedora en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para lo cual, se investigaron metodologías tales como el uso de plataformas en línea y simuladores, siendo importante innovar en la enseñanza emprendedora, para tal efecto, se recomienda establecer estrategias claras y pertinentes en función de los contenidos curriculares.

Desde la misma posición (Veas, 2021) en su investigación; La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa “Guayasamín” tiene como objetivo principal analizar el impacto de la gamificación para que los docentes puedan crear un ambiente motivador e innovador en las clases, se llevará a cabo una entrevista con los docentes y se aplicará a los estudiantes una encuesta basada en la escala de Likert.

Esto permitirá identificar las necesidades específicas que tienen los estudiantes ante la nueva modalidad educativa y comprender las razones por las cuales algunos de ellos se sienten desmotivados y participan poco en clase

El investigador de esta tesis describe una metodología que los docentes pueden implementar en sus clases de Emprendimiento y Gestión, la cual se basa en la gamificación. El objetivo es incentivar a los estudiantes para que el proceso de aprendizaje sea más activo y participativo, con la expectativa de lograr resultados favorables en su desarrollo académico.

(G. J. A. García, 2022) en su investigación reciente explica “Incidencia de la gamificación en el rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de bachillerato general de la unidad educativa Galo Plaza Lasso”. El objetivo es determinar si la gamificación desde la percepción estudiantil está relacionada con el rendimiento académico para contribuir en la asignatura, en este sentido se adoptó un enfoque mixto de tipo correlacional que integró encuestas, entrevistas y revisión de calificaciones, involucrando a una población inicial de 184 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 124, además de entrevistar a 2 docentes.



Para el análisis estadístico, se utilizó el software SPSS, facilitando la generación de resultados y el análisis correlacional mediante el coeficiente de Pearson. Los hallazgos revelaron una correlación considerable y moderadamente positiva entre la implementación de la metodología gamificada y el rendimiento académico en la asignatura, respaldando la hipótesis planteada.

Al emplear una combinación de métodos como encuestas, entrevistas y análisis de calificaciones se pudo comprobar que existe una relación significativa entre la implementación de juegos educativos y el desempeño académico. Este hallazgo respalda la premisa inicial planteada.

(Bolaños, 2023) según en su investigación realizada “La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje” El objetivo del estudio fue investigar el uso de la gamificación como una herramienta tecnológica para mejorar el desempeño académico de estudiantes a través de plataformas digitales. Se utilizó una metodología cuantitativa descriptiva con un diseño no experimental, empleando encuestas como técnica y un cuestionario con 10 preguntas en escala Likert como instrumento.

### **Fundamentación teórica**

(Gaviria, 2021) manifiesta aportes teóricos sobre la gamificación de acuerdo a los siguientes autores:

Lazarus Fuchs (1833-1902) señala que el juego puede funcionar tanto como un descanso y una forma de liberación de tensiones. Esto permite compensar la fatiga resultante de las actividades diarias.

Hans Gross (1847-1912) mencionó que el juego sirve como "preparación previa" y se considera un pionero en la criminalística, sostiene que la infancia sirve como preparación para la vida adulta, y a través del juego se pueden practicar las habilidades requeridas en el futuro rol social.

Stanley Hall (1844-1924) indica que el juego es considerado como un vestigio biológico que se manifiesta de manera progresiva debido a una conducta heredada.



Asoció actividades primitivas de supervivencia, como escapar de depredadores o enemigos, con juegos como el de "las escondidas".

Sigmund Freud (1856-1939) sostuvo que el juego es una representación de la falta de control del niño ante las influencias tanto biológicas como sociales a su alrededor. Además, sugirió la noción de que cada individuo cuenta con una reserva finita de energía que está intrínsecamente ligada a sus impulsos biológicos y su conducta.

Jean Piaget (1896-1980) se centra en la relación entre el juego durante la infancia y cómo esto influencia nuestra capacidad para observar y comprender el mundo que nos rodea. Definió tres etapas del juego: Existen tres tipos de juegos: el juego físico, el juego imaginativo y el juego estructurado.

Según Lev Vygotski (1896-1934), menciona que el origen del juego no se encuentra en la búsqueda de placer, sino en las necesidades y frustraciones que experimenta el niño debido a su entorno social. Sin embargo, era consciente de que el juego es un motor del desarrollo debido a que permite a los niños crear y transformar su realidad social mediante la "zona de desarrollo próximo".

María Montessori (1870-1952) resaltó que el juego es fundamental como una forma natural de enseñanza y aprendizaje. En su opinión, el juego proporciona un lugar donde los niños pueden representar la vida en sociedad, practicar comportamientos y resolver situaciones.

dificultades dentro de un ambiente protegido.

Jerome Bruner (1915-2016) indica que el juego es crucial permitiendo al niño manifestar su personalidad, explorar su entorno y encontrar su rol en la sociedad mientras adquiría conocimientos sobre la realidad externa.

De acuerdo a lo mencionado por los diferentes autores se destaca la importancia de juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual contribuye a la comprensión, creatividad y al desarrollo cognitivo de los estudiantes.



### **Bases normativas y legales**

La gamificación, se alinea con el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Decreto No. 675 que enfatiza la necesidad de ajustar el currículo a las necesidades de los estudiantes (Art. 10). Esto permite la incorporación de estrategias metodológicas innovadoras, como la gamificación, que puede ser una herramienta esencial para adaptar el currículo y fomentar la inclusión, así como la permanencia en el sistema educativo. El Art. 51 menciona los recursos educativos digitales como materiales diseñados con un enfoque pedagógico. Al apoyarse en estos recursos, la gamificación puede reforzar el aprendizaje y evaluar conocimientos de manera más dinámica.

Además, el Art. 96 resalta la importancia de prácticas educativas innovadoras para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, donde la gamificación se convierte en un aliado al promover el interés y la motivación de los estudiantes. En otro sentido, el Art. 154 establece que la educación inclusiva debe eliminar las barreras de aprendizaje a través de recursos metodológicos, técnicos y tecnológicos. La gamificación es una herramienta que facilita esta inclusión, ya que adapta los contenidos al ritmo, la motivación y los intereses de los estudiantes, impulsando su desarrollo integral. Por último, el Art. 45 menciona la necesidad de contar con un equipamiento adecuado, lo que sugiere que para llevar a cabo estrategias gamificadas, es esencial tener la infraestructura tecnológica y los materiales lúdicos que promuevan una enseñanza dinámica e interactiva. (Reglamento General LOEI, 2023)

La gamificación se ha convertido en una estrategia metodológica esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según el Acuerdo Nro. MINEDUC-2023-0076-A, el Plan Educativo Institucional actúa como una herramienta estratégica que orienta la gestión escolar hacia la mejora continua y la innovación educativa. El artículo 94 del Reglamento General a la LOEI señala que la innovación educativa implica realizar cambios significativos en didáctica, pedagogía, tecnopedagogía y gestión educativa, para elevar la calidad de la educación. En este marco, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora que transforma los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante dinámicas de juego, lo que promueve la motivación, el compromiso y un aprendizaje significativo. (Ministerio de Educación, 2023)



### **Enfoque teórico conceptual de la gamificación**

En la actualidad, los juegos han evolucionado más allá del entretenimiento convirtiéndose en una herramienta educativa muy poderosa para el aprendizaje debido a su capacidad de combinar de manera efectiva pasatiempo y educación. Estos juegos han logrado una amplia gama de temas y niveles educativos gracias a los avances tecnológicos. Los estudiantes se benefician de los juegos educativos, ya sea a través de aplicaciones móviles o plataformas en línea, al fomentar el aprendizaje activo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Aunque Nick Pelling acuñó el término "gamificación" en 2003, no fue hasta 2010 cuando empezó a ser reconocido y valorado por su aplicación de técnicas de juego en contextos digitales. En ese año, este evento se volvió importante cuando la gamificación ganó popularidad y empezó a relacionarse con áreas como el marketing, emprendimiento - gestión y la educación.

Según diferentes estudios, el origen de la palabra gamificación radica en el término inglés "game", que equivale a juego en español. En consecuencia, la gamificación se relaciona con las actividades de juego o recreativas que las personas llevan a cabo para promover el estímulo y potenciar el desempeño en diversos entornos.

Es necesario conocer opiniones de varios autores que indican su punto de vista sobre la gamificación. La incorporación de elementos lúdicos en la educación favorece el proceso de aprendizaje al estimular, fortalecer habilidades, fomentar colaboración y obtener reconocimiento. Esto se logra a través del uso de recursos digitales que combinan diversión y enseñanza en los procesos educativos.

La utilización de elementos de juego para abordar problemas prácticos es un concepto en alza en el campo tecnológico conocido como gamificación. La popularidad de los juegos surge gracias a su capacidad innata para motivar, fomentar la resolución de problemas y mejorar el aprendizaje en diferentes campos del conocimiento. La utilización de juegos como recurso pedagógico fomenta el desarrollo de habilidades tales como la concentración, el esfuerzo y la motivación. (Aguilera Meza et al., 2020)



El empleo de técnicas de gamificación transforma las tareas en divertidas vivencias con el fin de incentivar, establecer conexiones y promover cambios en la conducta.

Estas actividades lúdicas promueven el reconocimiento personal, los logros individuales, las competencias compartidas, la cooperación entre compañeros y permiten expresarse libremente. El objetivo principal en educación es utilizar elementos de juego para potenciar la enseñanza, logrando un equilibrio entre diversión y aprendizaje, e impulsando la incorporación de recursos digitales en los procesos educativos. (Contreras & Eguia, 2017)

La " ludificación" se refiere al uso de elementos y dinámicas propias de los juegos, pero no necesariamente implica el acto de jugar. Aunque los "juegos" forman parte de una categoría más amplia que el "juego" en general, no son lo mismo. En los estudios sobre el juego, se suele distinguir entre "paidea" y "ludus", dos conceptos propuestos por Caillois que representan extremos en las actividades lúdicas. Mientras que "paidea" describe un tipo de juego libre, espontáneo y desestructurado, "ludus" se refiere a un juego más reglado y competitivo, con objetivos claros. Por otra parte, al aplicar juegos en el entorno de educativo valdrá para convertir actividades, tareas o mensajes fuera del contexto lúdico en experiencias jugables. Su propósito es conectar con los usuarios de manera única, fomentar cambios de conducta y transmitir mensajes clave a través de dinámicas motivadoras y significativas. (Deterding, 2011)

La gamificación incorpora elementos lúdicos y divertidos, sin necesariamente constituir un juego en sí. Roger Caillois, en su estudio sobre los juegos, distingue entre paidia, y ludus

La manipulación de elementos de juegos en entornos no lúdicos con el fin de incrementar la motivación. Se emplea comúnmente tanto en el campo educativo como empresarial para potenciar la participación y obtener mejores resultados.



La gamificación consiste en introducir y en emplear las características y elementos propios de los juegos en diferentes contextos para hacerlos más interesantes y estimulantes. En resumen, la gamificación busca llevar la diversión y emoción del mundo de los juegos a otros contextos que suelen necesitar una motivación extra. Actualmente, esta estrategia se ha vuelto muy común entre los educadores y numerosas empresas también la aplican con el objetivo de fortalecer la fidelidad de sus clientes o implementar soluciones estratégicas en áreas como recursos humanos. (Valenzuela, 2021)

Después de observar varias definiciones, en el momento, podré abordar definiendo la gamificación o también llamado juegos lúdicos, se utiliza para mejorar la experiencia del proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la implementación de elementos propios de los juegos como incentivos, narrativa, retroalimentación inmediata y reconocimiento. No se trata necesariamente de jugar directamente, sino de utilizar estos principios para incentivar, crear compromiso y promover un entorno agradable que facilite la adquisición de conocimientos significativos y el logro colectivo de objetivos.

### **Importancia de la gamificación**

Los estudiantes aprecian enormemente las aportaciones del juego en la gamificación, ya que les ha permitido desarrollar habilidades sociales y colaborativas, demostrando una gran satisfacción. Los resultados respaldan el uso de juegos como un método eficaz para enseñar a los estudiantes de bachillerato.

En el ámbito de la educación, la gamificación desempeña un papel fundamental al convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y placentera.

De este modo, se consigue una mayor disposición hacia la información dada a los estudiantes. Incrementar la motivación conlleva a mejores resultados de aprendizaje y estimula a los estudiantes a buscar un mayor conocimiento sobre una temática en particular. Me gustaría recibir una reescritura de este fragmento. (Moira et al., 2022)



### **Características de la gamificación**

La gamificación resalta varias características clave que se pueden utilizar para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Entre ellas se encuentran:

- Un sistema de gratificaciones inmediatas external
- La definición de objetivos de aprendizaje explícitos
- La elaboración de normas de participación.
- La descripción de los niveles a superar.
- Promueve que el estudiante participe de manera voluntaria, creativa y activa.
- Se recomienda agregar una estrategia de retroalimentación.
- Implica completar misiones o desafíos.
- Los jugadores presentan perfiles ambiciosos, competitivos y sociables, además de tener una naturaleza exploradora. (Franco-Segovia, 2023)

### **Componentes de la gamificación**

(C. García et al., 2020) Así como en los juegos, la gamificación no debe ignorar ciertos elementos esenciales. Es imprescindible consensuar las normas fundamentales de forma colaborativa.

- Elegir los elementos, mecanismos y movimientos que se emplearán en las actividades.
- Es necesario establecer una estética que sea coherente con el contenido, se ajuste a las particularidades de los estudiantes y del centro educativo, y también resulte visualmente atractiva y estimulante.
- Determinar el propósito final de las actividades o juegos.
- Explicar de forma clara y precisa, adaptando las instrucciones al nivel de los estudiantes para asegurarse de que entiendan.
- Crear equipos inclusivos en el aula fomentando la igualdad de género y promoviendo la inclusión sin discriminación.
- Establecer los estímulos que se ofrecerán a los estudiantes con el objetivo de motivarlos y impulsar el proceso de aprendizaje.



La gamificación contiene varios elementos que al usarlo implica establecer reglas, seleccionar elementos apropiados, crear una estética consistente y atractiva, definir objetivos claros, abogar por la inclusión y brindar incentivos para fomentar el aprendizaje

### **La gamificación permite**

- Estimular el interés por aprender
- Proporcionar retroalimentación continua
- Facilitar un aprendizaje más significativo que promueva una mejor retención en la memoria al hacerlo más atractivo
- Comprometer al estudiante en el contenido y las tareas, fomentando su vinculación con el aprendizaje
- Medir los resultados de manera más real con niveles, puntos y distintivos
- Desarrollar competencias digitales adecuadas
- Mejorar la competitividad, pero fomentando la colaboración
- Hacer online la conectividad entre usuarios. (Saucedo, 2020)

### **Tipos de gamificación**

El investigador (Franco-Segovia, 2023) sugiere que existen dos tipos principales en los que se puede clasificar la gamificación.

**La primera es la Gamificación superficial o de contenido:** que los docentes suelen emplear de manera breve y en momentos específicos, generalmente en actividades concretas.

**La segunda es la Gamificación estructural o profunda:** que se extiende a lo largo de todo el programa de estudio, aplicándose en cada fase de la materia. Este tipo de gamificación responde tanto a las necesidades de los docentes como a las de los estudiantes, y varía según la asignatura impartida. La creatividad del docente juega un papel clave, ya que, al diseñar actividades lúdicas, los estudiantes descubren progresivamente los contenidos y construyen su aprendizaje a través del juego.



### **Elementos fundamentales de la gamificación**

Según (Parrales Poveda et al., 2023) Son elementos claves son las mecánicas, las dinámicas y los componentes.

**Dinámicas:** Es la acción de provocar en los participantes ciertos efectos, motivaciones y deseos. Hay varias dinámicas que son importantes, tales como las restricciones, las emociones, la narrativa, el progreso y las relaciones. Resolver problemas dentro de un entorno limitado, conlleva restricciones que resultan en un mayor interés. Además, al enfrentarse a desafíos u obstáculos se generan emociones como la curiosidad y el afán de superación.

Es importante que la narrativa sea clara y coherente para facilitar la comprensión del desafío por parte de los participantes. Con respecto al avance, es importante centrarse en que los participantes perciban que están progresando en el desafío, lo cual les brinda estatus, reconocimiento y prestigio.

**Mecánicas:** Consiste en generar experiencias lúdicas que sean divertidas y provoquen un fuerte compromiso y atracción en los usuarios. Estas reglas pueden ser utilizadas tanto en videojuegos como en diferentes aplicaciones, proporcionando desafíos y caminos que mantengan el atractivo. Entre las mecánicas de juego se encuentran desafíos, chances, rivalidad, trabajo en equipo, feedback, secuencias de turnos y rondas, junto con la acumulación de puntos y el avance por niveles. Un ejemplo sería cuando los desafíos obligan a los jugadores a salir de su área segura y sumergirse completamente en la dinámica del juego.

Para entender el comportamiento ideal de los jugadores, es necesario tener en cuenta las oportunidades, la competencia y la cooperación. La competencia no solo ocurre entre el jugador y el juego, sino también se da entre los propios participantes. En lo que respecta a la colaboración, los jugadores tienen la posibilidad de unirse en equipos para lograr metas compartidas. El jugador acumula puntos al superar obstáculos y desafíos, y su progreso se refleja en la clasificación y niveles. La existencia de las tablas de clasificación en tiempo real incentiva a los jugadores, generando una mayor rivalidad durante el juego.



**Componentes:** El texto menciona distintos aspectos particulares de las dinámicas y mecánicas en los juegos, tales como la obtención de logros, progresar en el juego, desbloquear contenido adicional, recibir recompensas por tus acciones o conseguir conquistas mediante trabajo cooperativo. Cuando se trata de logros, recompensas y conquistas, muchos autores resaltan la relevancia de satisfacer las necesidades de los participantes, fomentar el trabajo en equipo y brindar incentivos al finalizar el esfuerzo realizado.

### **Estructura de la Dinámicas**

- **Restricciones:** se imponen al contexto y a la capacidad del jugador para resolver el problema que se le presenta.
- **Emociones:** el juego provoca diversos sentimientos, entre ellos sorpresa, curiosidad, disfrute, motivación y entusiasmo.
- **Narrativa:** es el núcleo del juego. El tema gira en torno a la narrativa que conecta todos los acontecimientos. esta pieza de ficción define el juego y guía a los jugadores en la consecución de los objetivos o misiones que deben completar, así como las situaciones a las que se ven obligados a enfrentar. un cuento cautivador y bien elaborado eleva las facultades mentales del estudiante.
- **Progresión:** se experimenta cuando el jugador siente que está avanzando, logrando sus metas y objetivos a lo largo del juego.
- **Relaciones:** se enfatiza la importancia de la interacción para fomentar el entendimiento mutuo, el intercambio de ideas y la cooperación entre los actores. (López, 2020)

### **Estructura de la Mecánicas**

- **Desafíos:** el juego debe tener ciertos desafíos o metas que el jugador debe alcanzar antes de que se le permita avanzar.
- **Eventos involuntarios:** son una serie de situaciones aleatorias que el jugador no puede hacer nada para influir.



- **Competencia:** el juego implica la creación de situaciones donde la mitad de los jugadores pueden ganar mientras que la otra mitad pierde, y los ganadores deben ser recompensados.
- **Colaboración:** las acciones de todos los jugadores, que pueden ser todos jugadores individuales o equipos, se juntarán a cualquier acción que realicen para formar un propósito común a alcanzar.
- **Retroalimentación:** la educación lúdica implica rastrear algún progreso realizado y retroalimentar a los jóvenes. La información proporcionada después de rastrear el progreso, especialmente si es positiva, inspirará a los jóvenes a continuar jugando.
- **Coleccionismo:** el placer de los jugadores de juntar elementos in-game que se pueden mostrar y presumir.
- **Premios o incentivos:** es clave emitir recompensas que consten tanto un beneficio por coste como el trabajo invertido, ya que hacen que los estudiantes se esfuercen y trabajen.
- **Reglas de giro:** probablemente los jugadores tengan que aguardar su oportunidad mientras jueguen a una diversión.

### **Estructura de los Componentes**

- **Logros:** junto a la descripción, un registro continuo de los objetivos alcanzados.
- **Avatares:** si aplica, una representación visual del usuario en un entorno virtual.
- **Insignia:** reconocimientos visuales de los logros visibles para todos los participantes.
- **Colecciones:** elementos que pueden recolectarse o completarse.
- **Batalla:** breves interacciones vistas de objetivo específico



- **Desbloqueo de contenido:** niveles o información cuando se logra un objetivo.
- **Regalos:** oportunidades para compartir recursos con otro uso.
- **Niveles:** junto con la recompensa, las metas del usuario para el avance.
- **Puntos:** acumulación con el tiempo completando desafíos, intercambiable por beneficios.
- **Gráficos sociales:** representaciones gráficas de usuarios, que muestran avatares y logros.
- **Equipos:** grupos colaborativos que trabajan juntos para lograr objetivos. (López, 2020)

### **Ventajas de la gamificación**

El uso de técnicas de gamificación en la educación está fomentando el interés y entusiasmo de los estudiantes por adquirir nuevos conocimientos. Entre sus principales ventajas se destacan los siguientes:

- Esta metodología revolucionaria maximiza el aprendizaje de los estudiantes al integrar desafíos, elementos lúdicos, motivación, participación activa y diversión en un entorno no tradicional.
- También, la gamificación fomenta el desarrollo del aprendizaje y fortalece habilidades fundamentales en la educación, tales como resolver problemas, trabajar en equipo y comunicarse.
- Al fomentar la interacción, este enfoque gamificado permite que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje, lo cual aumenta su participación en foros, proyectos y otras actividades educativas online.
- Además, este enfoque tiene importantes beneficios al crear un entorno motivador que aumenta la motivación del estudiante, mejorando su capacidad de concentrarse en el aprendizaje y facilitando el alcance de los objetivos establecidos.

- Al incluir las dinámicas propias de los videojuegos en el proceso educativo, se logra que los estudiantes participen de forma fácil y espontánea, al ver las actividades como una manera divertida de aprender. Esto se consigue a través de retos y la obtención de insignias, ya sea trabajando individualmente o en equipo. (Rodríguez Vizuete et al., 2023)

### **Metodología**

Las estrategias metodológicas creadas por los maestros ayudan a los estudiantes a aprender al incorporar experiencias que fomentan el desarrollo cognitivo, procedimental y actitudinal. Los estudiantes se sienten motivados al aprender conocimientos, habilidades, valores y actitudes al incluir actividades lúdicas en el proceso educativo.

Una actividad lúdica puede ser descrita como cualquier acción que provoque diversión y entretenimiento, llevada a cabo de forma opcional y sin importar el propósito específico. Si hay reglas, esto se convierte en un juego, pero también puede existir sin ellas. En el ámbito educativo, el juego cumple con dos funciones: una actividad lúdica y otra educativa.

La función lúdica se centra en el disfrute y la diversión, mientras que la educativa se enfoca en comprender y asimilar conocimientos. Mediante la incorporación de actividades recreativas en el proceso educativo, se promueve la motivación y el interés del estudiante tanto por aprender como por investigar. (Saucedo, 2020)

El docente diseña las experiencias o condiciones de aprendizaje para facilitar el proceso del estudiante, siendo estas conocidas como estrategias metodológicas. Las interacciones entre los estudiantes, el maestro, los recursos educativos, los contenidos del currículo y la infraestructura son definidas mediante estas. Es necesario integrar actividades, acciones y tareas que promuevan el desarrollo en las áreas cognitiva, procedimental y actitudinal durante la planificación, implementación y evaluación de estas estrategias en el aprendizaje del emprendimiento y la gestión. Esto significa incluir tanto conocimientos, habilidades y procedimientos como valores y actitudes. (Orbe, 2017)



### **La gamificación en la educación**

Implica que los docentes incorporen actividades divertidas y materiales en su enseñanza, haciendo uso de la tecnología para fomentar un aprendizaje participativo por parte de los estudiantes.

Al combinar motivación y conocimiento, esta metodología potencia la creatividad de los alumnos. En resumen, el enfoque principal consiste en utilizar estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, otro estudio establece la gamificación educativa como "la aplicación de técnicas y elementos propios de los juegos en entornos educativos".

La gamificación se convierte en una herramienta complementaria para los docentes, con el fin de fomentar la motivación de los estudiantes y ayudarles a adquirir conocimientos valiosos que les capaciten para enfrentarse a desafíos en la sociedad. (Zambrano Álava, 2020)

Básicamente, la gamificación en el ámbito educativo se presenta como una herramienta pedagógica que busca convertir los espacios de enseñanza en experiencias atractivas para los estudiantes, generando motivación e impulsando su rendimiento académico. (Hidalgo & Suárez, 2023)

En definitiva, la gamificación educativa se refiere a cualquier enfoque didáctico que los profesores utilizan para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes tanto en entornos virtuales como físicos mediante el uso de elementos y mecánicas propias de los juegos.

En ese levantamiento de datos dentro del campo en el cual se dirige la propuesta del estudio, se notó las necesidades, de generar medios que mejoren la calidad de la producción escrita que presentan los estudiantes, considerando herramientas digitales, que se vinculan mucho con las generaciones actuales que buscan en los medios digitales, formas más creativas e interactivas para mejorar su aprendizaje.



### **Aplicaciones para gamificar una clase**

**Canva:** Plataforma digital de diseño gráfico que facilita la creación de presentaciones, infografías, publicaciones en redes sociales, vídeos y más, con una interfaz sencilla basada en el método de arrastrar y soltar.

**Wordwall:** Instrumento digital que facilita la creación de actividades interactivas tales como crucigramas, sopas de letras, encuestas, juegos de parejas y más.

**Kahoot!** permite a los estudiantes crear cuestionarios y juegos de preguntas interactivos que pueden responder usando sus dispositivos. Ideal para revisiones de conocimientos divertidas.

**Padlet:** admite a los estudiantes colaborar en un tablero virtual, compartiendo ideas y recursos en un formato visual atractivo.

**Educaplay:** facilita el desarrollo de actividades educativas interactivas, tales como enigmas, mapas interactivos, juegos de palabras y encuestas.

**Quizizz:** los maestros crear cuestionarios que los estudiantes pueden completar a su propio ritmo, como Kahoot. Incluye características de gamificación, como calificaciones y recompensas.

**Nearpod:** ayuda a crear lecciones interactivas que involucran a los estudiantes en el proceso de aprendizaje mediante preguntas, encuestas y actividades colaborativas.

**Socrative:** se consigue realizar evaluaciones y recibir comentarios en tiempo real. Los maestros pueden crear cuestionarios y encuestas que los estudiantes pueden responder usando sus dispositivos electrónicos.

**Genially:** Plataforma digital que facilita la elaboración de presentaciones interactivas, infografías, juegos, salas de escape digitales y otros materiales visuales para la enseñanza y la comunicación.



**GooseChase:** crea una búsqueda del tesoro interactiva en la que los estudiantes trabajan juntos para completar misiones, fomentando el trabajo en equipo.

**Brainscape:** es una plataforma educativa enfocada en el aprendizaje a través de tarjetas flash interactivas. Los docentes pueden crear, compartir y estudiar tarjetas de aprendizaje sobre una variedad de temas.

**Classcraft:** El aula se convierte en un juego de rol en el que los estudiantes crean personajes y colaboran en proyectos y completan tareas.

**Revas Business Simulation Games:** Juegos online de simulación de negocios para instituciones educativas. Facilitan la administración de empresas en línea, potencian las capacidades de colaboración en equipo y la toma de decisiones bajo presión.

**GestioNet:** Plataforma interactiva de simuladores empresariales que promueve a los estudiantes el aprendizaje práctico a través de ambientes virtuales seguros. Se aplica en el ámbito educativo y empresarial para fomentar habilidades como la toma de decisiones y la administración de recursos.

### **Aplicar gamificación en el aula**

- Genera comentarios rápidos a los estudiantes
- Fomenta las relaciones entre pares y en equipos proporcionando información al docente del curso
- Promueve el aprendizaje activo.
- El aprendizaje de los estudiantes mejora
- Los estudiantes se sienten motivados para participar activamente en la clase. (Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2015)



### **Tipos de jugadores en la gamificación**

Uno de los principales objetivos una vez que la gamificación se implemente en la clase. "Es de reconocer los diferentes intereses y motivaciones de los participantes ayuda a desarrollar un ambiente atractivo para todos los estudiantes", por lo que se debe incorporar elementos de juego que fomenten la participación de los participantes.

**Los exploradores:** son aquellos que exploran todas las posibilidades del juego, experimentan cosas nuevas y revisan lo que sucede en cada uno de sus intentos. Pueden sentirse más fácilmente conectados con la fantasía, una historia o un personaje cuando son ellos.

**Los ganadores:** Son esenciales para cualquier juego competitivo. Están ansiosos por participar en el juego y superar todos los desafíos, acumular todos los puntos posibles y completar todas las misiones. Su enfoque está en lograr su objetivo.

**Los filántropos:** Son altruistas y brindan a los demás lo que necesitan para avanzar; de alguna manera, enriquecen la vida de los demás sin esperar una recompensa. Ellos se sienten motivados por el propósito que persigue el equipo y también se sienten satisfechos de haber contribuido a la consecución de los objetivos.

**Revolucionarios:** Son un grupo pequeño de jugadores que buscan cambios y superar el sistema. También se distinguen por hacer las cosas más extrañas del juego. El ganar no es suficiente para ellos, y saben que alguien debe perder. Todos demuestran admiración y respeto, lo que les da una sensación de poder. Es crucial identificar los intereses y motivaciones de los jugadores, ya que si desempeñan sus roles adecuados, esto ayudará a mejorar la actividad gamificada. Sin embargo, aunque no todos los participantes pueden estar dentro de esta clasificación, permite al maestro tener una idea de con qué tipo de jugadores cuenta. (Cerde, 2021)

Los jugadores tienen motivaciones diferentes y se dividen en exploradores, ganadores, filántropos y revolucionarios. Al comprender los intereses de los participantes, el maestro puede ajustar la actividad gamificada para maximizar su eficacia, aunque no todos los participantes encajen en estas categorías.

## CAPÍTULO II. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

### Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías:

#### Variable Independiente: Gamificación como estrategia metodológica.

#### Conceptualización

La gamificación como estrategia metodológica implica utilizar elementos y mecánicas de los juegos en contextos que no son lúdicos, como en la educación. Su propósito es motivar y fomentar la participación de los estudiantes a través de competencias, puntos, niveles, desafíos, premios y retroalimentación inmediata. Esta estrategia tiene como objetivo mejorar la experiencia de aprendizaje, promoviendo la colaboración y el compromiso y la retención del conocimiento.

#### Tabla 8

#### Operacionalización de la variable independiente

Su medición se realiza mediante la implementación de elementos lúdicos en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, analizando el efecto que esto tiene sobre la motivación, la participación y la retención del conocimiento por parte de los alumnos.

DIMENSIÓN	INDICADORES
<b>PENSAMIENTO DE DISEÑO</b>	- Dinámica educativa.
<b>DISEÑO DE JUEGOS</b>	- Programación con ideación creativa.
	- Nivel de complejidad en las reglas del juego.
	- Integrar puntos, niveles, insignias.
	- Empatía con los estudiantes.
	- Retroalimentación temprana.
<b>IMPLEMENTACIÓN</b>	- Evaluación y análisis
	- Diseño de tareas y desafíos.
	- Nuevo método de calificación.
	- Competencia
	- Colaboración en equipo.
	- Diseño de la interfaz y usabilidad.

**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**



**Variable Dependiente: Proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes de Emprendimiento y Gestión.**

### **Conceptualización**

El proceso de enseñanza y aprendizaje en Emprendimiento y Gestión abarca las habilidades esenciales para crear proyectos empresariales. Esto implica identificar oportunidades de negocio, administrar recursos de manera efectiva y aplicar conocimientos teóricos a situaciones prácticas. Asimismo, promueve el pensamiento crítico, la creatividad, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la autoorganización.

**Tabla 9**

### **Operacionalización de la variable dependiente**

Se evalúa a través de la habilidad de los estudiantes para poner en práctica conocimientos teóricos en situaciones prácticas, elaborar planes de negocios y determinar la viabilidad de proyectos empresariales.

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>CLARIDAD DE APRENDIZAJE</b>	- Integración de la teoría con la práctica de emprendimiento
<b>APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO</b>	- Aplicación de metodologías activas y participativas - Identificar oportunidades de negocio
<b>AUTOEVALUACIÓN</b>	- Desarrollar un plan de negocios - Evaluar la viabilidad de proyectos empresariales - Análisis financiero para emprendedores - Capacidad para resolver problemas empresariales - Persistencia y capacidad para superar desafíos - Conocimientos y habilidades en emprendimiento y gestión

**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**



### Variable Ajena: Docentes tradicionales

#### Conceptualización

Los docentes tradicionales emplean métodos convencionales que se enfocan en la transmisión unidireccional de conocimientos, donde el profesor es la figura central y los estudiantes adoptan un rol pasivo. La evaluación se realiza a través de exámenes estandarizados, sin incorporar enfoques innovadores como el aprendizaje colaborativo o el uso de tecnología educativa, lo que restringe la flexibilidad curricular.

**Tabla 10**

#### Operacionalización de la variable ajena

DIMENSIÓN	INDICADORES
<b>DOMINIO DE CONTENIDO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Escases de innovación a temas actuales</li><li>- Utilización de ejemplos clásicos para demostrar el concepto.</li></ul>
<b>MÉTODOS Y TÉCNICAS DE ENSEÑANZA TRADICIONALES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Escaso aprovechamiento de las tecnologías educativas.</li><li>- Dependencia de textos y recursos impresos.</li></ul>
<b>GESTIÓN DEL AULA</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Normas estrictas.</li><li>- Poca flexibilidad.</li></ul>
<b>RELACIÓN CON LOS ESTUDIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Comunicación unidireccional (docente-estudiante).</li><li>- Necesidades personales de los estudiantes sin atención.</li></ul>
<b>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pruebas escritas y de memorización.</li><li>- Poca retroalimentación formativa.</li></ul>

**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**



### **Enfoque de la investigación**

La investigación Cualitativa-Cuantitativa es un enfoque mixto que combina el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos. Integra métodos numéricos con técnicas que exploran en profundidad el contexto de los fenómenos desde una perspectiva subjetiva. Este paradigma es interpretativo y reflexivo, en razón que permite examinar las percepciones y experiencias de estudiantes, docentes y autoridades, lo que proporciona una comprensión más completa y holística del fenómeno estudiado.

### **Alcance de la investigación**

La investigación descriptiva se enfoca en analizar e interpretar datos recolectados de cómo la gamificación afecta el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa "San Juan". A través de encuestas a estudiantes, docentes y entrevista a las autoridades, se mide la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes mediante aspectos clave como el trabajo en equipo, la autonomía y la resolución de problemas, que son esenciales en el ámbito emprendedor. También se consideran factores contextuales, como el perfil de los estudiantes y la capacitación de los docentes. Finalmente, se evalúa el uso de herramientas digitales, proporcionando recomendaciones para mejorar la implementación y adaptación de la gamificación.

### **Tipo de investigación**

La indagación realizada se basa en un enfoque metodológico que combina la investigación bibliográfica, documental y de campo. Esta combinación posibilita la obtención de una visión integral del problema planteado, fundamentada tanto en la teoría como en la experiencia y percepción de los estudiantes, docentes y autoridades.

La investigación bibliográfica se centra en la revisión de literatura científica como, artículos científicos, libros, tesis, revista y documentos académicos previos sobre la gamificación y su aplicación en el ámbito educativo. Este enfoque permite conocer los antecedentes y teorías que respaldan el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.



Se analizarán obras de autores expertos en gamificación, pedagogía y metodologías activas, así como investigaciones anteriores que muestren los beneficios de incorporar herramientas digitales y dinámicas interactivas en el aula. La consulta de fuentes secundarias facilitará la creación del marco teórico que guiará la implementación de la gamificación como estrategia metodológica. También se explorarán casos de éxito en diferentes contextos educativos, identificando las mejores prácticas y estrategias efectivas. La revisión bibliográfica servirá de fundamento para contextualizar la problemática, justificar la importancia de la gamificación y sustentar la propuesta didáctica que se presentará en el estudio.

Además, La investigación documental se enfoca en la recopilación y análisis de documentos oficiales, normativas educativas, planes de estudio y directrices del Ministerio de Educación de Ecuador en relación con la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Se analizarán informes institucionales sobre el rendimiento académico de los estudiantes en la Unidad Educativa "San Juan" para comprender las causas del bajo desempeño y la necesidad de innovar en los métodos de enseñanza. Además, se revisarán guías metodológicas y materiales didácticos que utilizan los docentes para identificar las limitaciones del modelo tradicional y establecer estrategias de mejora mediante la gamificación. También se incluirán documentos sobre el uso de herramientas tecnológicas en la educación, lo que permitirá evaluar su impacto en la motivación y el aprendizaje. Este análisis documental contribuirá a validar la pertinencia de la gamificación como un enfoque didáctico innovador y alineado con las necesidades actuales del sistema educativo.

Por tanto, la investigación de campo se llevará a cabo en la Unidad Educativa "San Juan" e incluirá la recolección directa de datos a través de encuestas y entrevistas dirigidas a estudiantes, docentes y autoridades educativas. Se aplicarán cuestionarios con escala de Likert para evaluar la percepción de los estudiantes sobre su experiencia de aprendizaje y el impacto de la gamificación en su motivación y rendimiento académico. También se encuesta a los docentes para conocer sus estrategias de enseñanza, sus opiniones sobre la integración de herramientas digitales y su disposición a innovar en el aula. Asimismo, se recogerán opiniones en base a la entrevista a las autoridades para identificar las políticas institucionales que pueden facilitar la implementación de metodologías gamificadas.



### Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

**Tabla 11**

Métodos para recopilar, analizar e interpretar la información obtenida a través de encuestas y entrevistas durante el desarrollo de esta investigación.

MÉTODO	APLICACIÓN EN EL ESTUDIO
<b>Método inductivo</b>	Sirvió para estudiar las respuestas individuales de las encuestas y entrevistas con el objetivo de reconocer patrones y tendencias en la percepción que tienen los docentes y autoridades sobre la gamificación.
<b>Método de análisis</b>	Se utilizó para analizar las respuestas de la encuesta y la entrevista, diferenciando aspectos como la percepción de la gamificación, los recursos disponibles, el perfil docente y las barreras para su implementación.
<b>Método de síntesis</b>	Se utilizó para sintetizar los resultados obtenidos, subrayando las tendencias más relevantes y formulando conclusiones sobre la viabilidad de aplicar la gamificación en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.
<b>Método de campo</b>	Se empleó para recopilar información directa mediante encuestas a estudiantes docentes y entrevistas a las autoridades de la Unidad Educativa "San Juan", lo que facilitó el conocimiento de sus opiniones y experiencias respecto a la gamificación.

Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

### Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

**Tabla 12**

A continuación, se presentan los instrumentos de recolección de datos y su aplicación:

Participantes	Instrumento	Tipo de preguntas	Escala de valoración	Tipo de análisis
Estudiantes de Bachillerato en Ciencias	Encuesta	Abiertas – Cerradas	Escala combinada de Likert (1 y 4 puntos)	Inductivo - deductivo. Análisis – síntesis. Análisis porcentual. Método descriptivo.



Estudiantes de Bachillerato Técnico	Encuesta	Abiertas – Cerradas	Escala combinada de Likert (1 y 4 puntos)	Inductivo - deductivo. Análisis – síntesis. Análisis porcentual. Método descriptivo.
Docentes de Bachillerato en Ciencias	Encuesta	Abiertas – Cerradas	Escala combinada de Likert (1 y 4 puntos)	Inductivo - deductivo. Análisis – síntesis. Análisis porcentual. Método descriptivo.
Docentes de Bachillerato Técnico	Encuesta	Abiertas – Cerradas	Escala combinada de Likert (1 y 4 puntos)	Inductivo - deductivo. Análisis – síntesis. Análisis porcentual. Método descriptivo.
Rectora	Entrevista	Abiertas	Análisis de contenido y Cualitativa	Inductivo - deductivo. Análisis – síntesis. Análisis porcentual. Método descriptivo.
Vicerrectora	Entrevista	Abiertas	Análisis de contenido y Cualitativa	Inductivo - deductivo. Análisis – síntesis. Análisis porcentual. Método descriptivo.
Inspector	Entrevista	Abiertas	Análisis de contenido y Cualitativa	Inductivo - deductivo. Análisis – síntesis. Análisis porcentual. Método descriptivo.

Elaborado por: Jhon Contreras Chacha



### Delimitación de la población

De manera general en este trabajo de grado se trabajará con toda la población, garantizando un análisis integral y resultados significativos, contextualizados y representativo.

**Tabla 13**

Población de la Unidad Educativa “San Juan” – periodo 2023-2024

<b>Estudiantes</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>
Bachillerato en Ciencias	20	12
Bachillerato Técnico	46	28
<b>Docentes</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>
Bachillerato en Ciencias	1	1
Bachillerato Técnico		3
<b>Autoridades</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>
Rectora		1
Vicerrectora		1
Inspector	1	

**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**

### Estrategia metodológica investigativa

**Tabla 14**

**Elaboración del instrumento**

<b>POBLACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTO</b>	<b>APLICACIÓN EN EL ESTUDIO</b>
Estudiantes de Bachillerato en Ciencias	Encuesta	10 preguntas (abiertas y cerradas)
Estudiantes de Bachillerato Técnico	Encuesta	10 preguntas (abiertas y cerradas)
Docentes de Bachillerato en Ciencias	Encuesta	10 preguntas (abiertas y cerradas)
Docentes de Bachillerato Técnico	Encuesta	10 preguntas (abiertas y cerradas)
Rectora	Entrevista	10 preguntas (abiertas)
Vicerrectora	Entrevista	10 preguntas (abiertas)
Inspector	Entrevista	10 preguntas (abiertas)

**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**



### **Validación de las encuestas y entrevistas en la Unidad Educativa “San Juan”**

#### **Las encuestas se validaron de acuerdo a los siguientes criterios:**

- Claridad en la Respuesta
- Objetivos de aprendizaje
- Justificación de la Opinión
- Conocimiento sobre Gamificación
- Estrategias de gamificación
- Identificación de Desafíos y Oportunidades
- Impacto en el Aprendizaje de los Estudiantes

**La calificación de cada criterio según los niveles establecidos en la rúbrica está conformada de la siguiente manera:**

- Excelente (4 puntos)
- Bueno (3 puntos)
- Satisfactorio (2 puntos)
- Insuficiente (1 punto)

#### **La entrevista se validó en función de los siguientes parámetros**

- Claridad
- Relevancia
- Profundidad
- Aplicabilidad
- Reflexión Crítica

**La calificación de cada parámetro según los niveles establecidos en la rúbrica está distribuida de la siguiente forma:**

- Nivel Excelente (4)
- Nivel Bueno (3)
- Nivel Regular (2)
- Nivel Deficiente (1)



### Validación

La entrevista se aplicó a las autoridades la rectora, vicerrectora e inspector de la Unidad Educativa San Juan, luego se direccionó las encuestas a estudiantes y docentes de bachillerato.

### Barrido de información

Se realizó la adecuación de las preguntas abiertas y cerradas en función de las observaciones realizadas por los estudiantes, docentes y autoridades de la Unidad Educativa “San Juan”.

### Aplicación

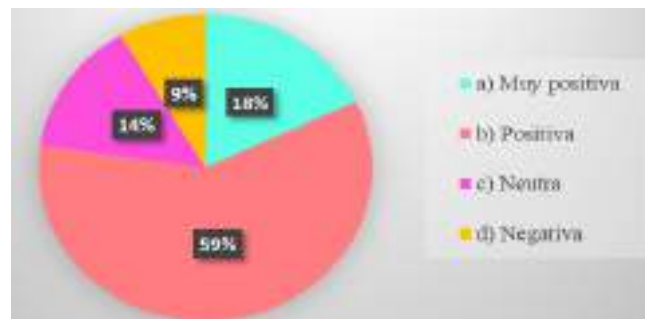
#### Estudiantes

#### La encuesta

Los resultados obtenidos de las encuestas llevada a cabo a 106 estudiantes del segundo año de Bachillerato General opción Ciencias y Técnico, correspondiente al período lectivo 2024-2025, mostraron los siguientes hallazgos.

### 1. ¿Cómo calificas la utilización de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Figura 1: Resultados pregunta 1, encuesta a estudiantes U.E “San Juan”



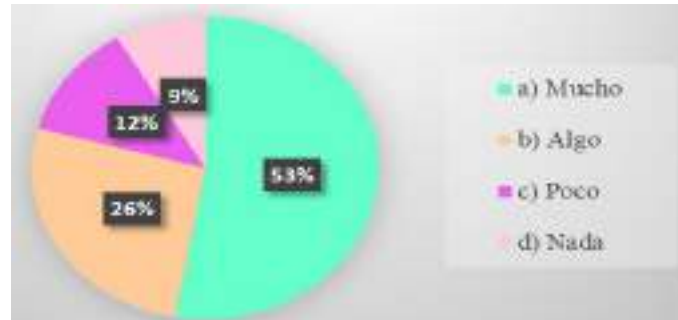
Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

Un 59% considera su impacto “Positivo”, resaltando su habilidad para incentivar y potenciar la participación estudiantil. Un 18% determina “Muy positivo”, lo que indica que ciertos estudiantes tienen una visión real acerca del empleo de la gamificación. El 14% que mantiene una actitud “Neutral” podría señalar que, aunque no notan variaciones importantes, tampoco encuentran aspectos perjudiciales. Finalmente, el 9% con una perspectiva “Negativa” muestra posibles inconvenientes, como falta de efectividad o desafíos en su implementación.



2. ¿En qué medida las actividades gamificadas te han motivado a participar más activamente en las clases de Emprendimiento y Gestión? ¿Describe el porqué del motivo?

Figura 2: Resultados pregunta 2, encuesta a estudiantes U.E “San Juan”



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

Los hallazgos de los encuestados, demuestra que un 53% de los estudiantes expresan que estas actividades los motivan "Mucho", lo que demuestra su habilidad para promover una mayor participación y dedicación. Un 26% indicó "Algo", lo que sugiere que la gamificación ejerce un efecto moderado pero relevante. El 12% señaló "Poco", lo que evidencia que no todos los alumnos se sienten igual de comprometidos. Finalmente, el 9% manifestó "Nada" lo que marca que estas tácticas no consiguen atraer su interés, probablemente debido a preferencias o diferentes formas de aprendizaje.

La gamificación une aprendizaje y diversión de manera efectiva, creando motivación e interés por el tema. Contribuye a la comprensión de conceptos difíciles de una forma accesible y atractiva, lo que facilita el aprendizaje de materias como contabilidad y emprendimiento. La metodología, al no ser estresante y fomentar la participación activa, genera en los estudiantes una mayor motivación y confianza. Asimismo, se caracteriza por su habilidad para transmitir los contenidos fundamentales de manera concisa y directa, aunque en ocasiones se anhela una explicación más profunda. En términos generales, promueve el desarrollo intelectual y el deseo de profundizar en los temas abordados, transformando la educación en una experiencia más significativa y motivadora.



3. ¿Crees que las dinámicas de juego utilizadas (como recompensas, puntos, competencias) mejoran tu comprensión de los temas tratados en clase?

Figura 3: Resultados pregunta 3, encuesta a estudiantes U.E “San Juan”



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

Los resultados revelan que el 60% de los estudiantes piensa que estas actividades potencian "Si, mucho" su entendimiento, resaltando la efectividad de estos instrumentos para incentivar y simplificar el proceso de aprendizaje. En contraste, un 34% exterioriza que su influencia es "Algo" beneficiosa, lo que sugiere que, a pesar de ser útiles, podrían no ser completamente efectivas para todos los alumnos o en todas las disciplinas. En contraposición, solo un 4% contestó "No mucho", y un 2% manifestó "No, en absoluto", lo que podría atribuirse a gustos personales o a dificultades en su ejecución.

4. ¿Consideras que la gamificación facilita el aprendizaje práctico en temas de Emprendimiento y Gestión? ¿Por qué lo crees?

Figura 4: Resultados pregunta 4, encuesta a estudiantes U.E “San Juan”



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

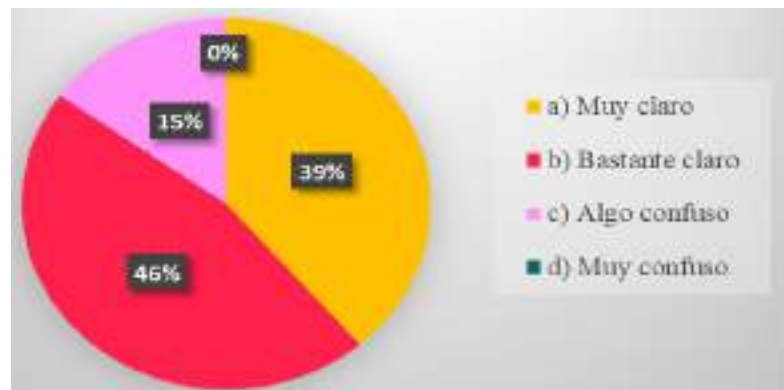


Los datos obtenidos demuestran que el 26% de los estudiantes está "Totalmente de acuerdo" en que la gamificación promueve el aprendizaje práctico mostrando un entusiasmo significativo por su impacto. Un 66% está "De acuerdo", lo que señala una aprobación predominante, solo el 4% se muestra "En desacuerdo" y otro 4% "Totalmente en desacuerdo" mostrando una visión muy desfavorable, probablemente debido al desconocimiento de la metodología.

La gamificación en el ámbito educativo convierte las lecciones en actividades más interactivas y atractivas, lo que facilita la asimilación de conocimientos, sobre todo en lo que se refiere a cuestiones vinculadas al emprendimiento. El uso de gráficos llamativos mejora la comprensión de los temas y destaca su importancia. Asimismo, herramientas como juegos prácticos rompen con la monotonía de la teoría, lo que reduce el estrés y facilita una comprensión más clara y efectiva de los contenidos.

##### 5. ¿Qué tan claro es para ti el objetivo de las actividades gamificadas en relación con los contenidos de Emprendimiento y Gestión?

Figura 5: Resultados pregunta 5, encuesta a estudiantes U.E “San Juan”



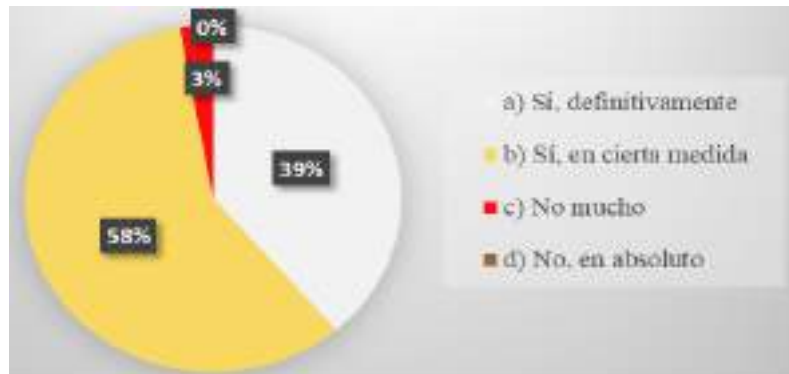
Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

Un 39% sustenta que los objetivos son “Muy claros”, lo que señala una sólida comprensión y sincronización entre las actividades y los contenidos. El 46% lo considera “Bastante claros”, lo que indica una conexión clara, aunque podría ser beneficioso con mayor exactitud en algunos aspectos. Un 15% revela que los objetivos son “Algo confusos”, mostrando áreas donde la explicación o la ejecución podrían mejorar. Finalmente, ninguno de los participantes consideró los objetivos como “Muy confusos”, lo que es positivo y demuestra un enfoque eficaz.



**6. ¿Las actividades gamificadas en la asignatura te ayudan a mejorar tus habilidades para resolver problemas o tomar decisiones en contextos emprendedores?**

**Figura 6: Resultados pregunta 6, encuesta a estudiantes U.E “San Juan”**



**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**

El 39% de los alumnos considera que las actividades lúdicas en la materia potencian "Definitivamente" sus habilidades para resolver problemas en contextos emprendedores. El 58% sostiene que estas actividades gamificadas aportan "En cierta medida" al tomar decisiones en un negocio. Solo el 3% opina que "No mucho", lo que señala una mínima percepción de mejora. Ninguna persona indicó "No, en absoluto", lo que corrobora que, a pesar de ser perfectible, la gamificación produce un efecto positivo a nivel general.

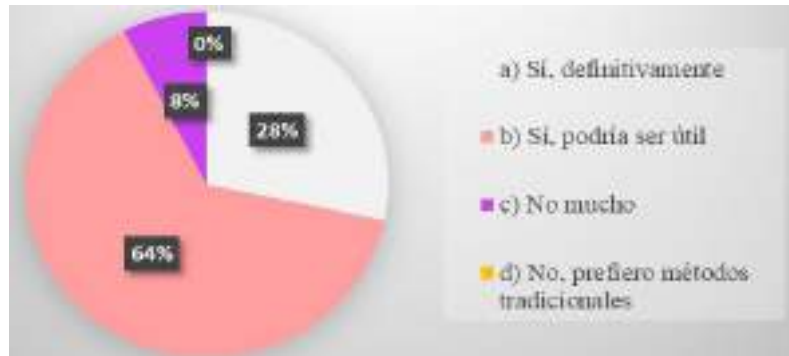
La gamificación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión influye notablemente en el aprendizaje y crecimiento personal de los alumnos. Con esta metodología se pueden entender nuevos conceptos vinculados a la toma de decisiones en el ámbito empresarial y su uso en la cotidianidad, lo que contribuye a mejorar las capacidades para resolver problemas de negocios. Los estudiantes desarrollan habilidades críticas para el razonamiento a través de actividades prácticas y dinámicas, lo que les ayuda a utilizar herramientas efectivas en la toma de decisiones empresariales. Asimismo, estimula el deseo de empezar, al inspirar a los alumnos para que en el porvenir deseen iniciar y administrar sus propios negocios.

No solo intensifican el aprendizaje las actividades gamificadas, sino que también desarrollan cualidades esenciales para el liderazgo y la autonomía empresarial, como el pensamiento estratégico y crítico.



7. ¿Te gustaría que se implementaran más actividades gamificadas en las clases de Emprendimiento y Gestión?

Figura 7: Resultados pregunta 7, encuesta a estudiantes U.E “San Juan”

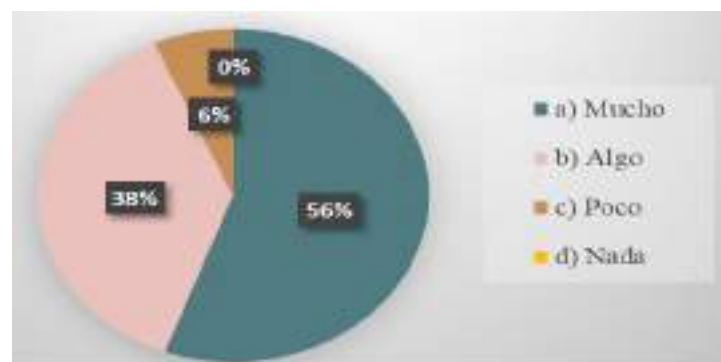


Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

De los 106 encuestado, solo el 28% de los alumnos respondió “Sí, definitivamente”, lo que muestra un interés significativo en la puesta en marcha de actividades lúdicas, destacando su capacidad para incentivar y estimular el proceso de aprendizaje. Un 64% optó “Sí, podría ser útil”, considera que sin duda debería introducirse más gamificación, lo que evidencia una marcada inclinación hacia la innovación en la pedagogía. Solo un 8% reveló “No mucho”, tiene una postura menos favorable, sugiriendo que, aunque no descartan la propuesta, optan por métodos más tradicionales. Finalmente, con el 0% ningún encuestado seleccionó “No, prefiero métodos tradicionales”, dando a conocer que si están convencidos aplicar el uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje.

8. ¿En qué medida las actividades de gamificación han fomentado la colaboración entre estudiantes en la asignatura?

Figura 8: Resultados pregunta 8, encuesta a estudiantes U.E “San Juan”



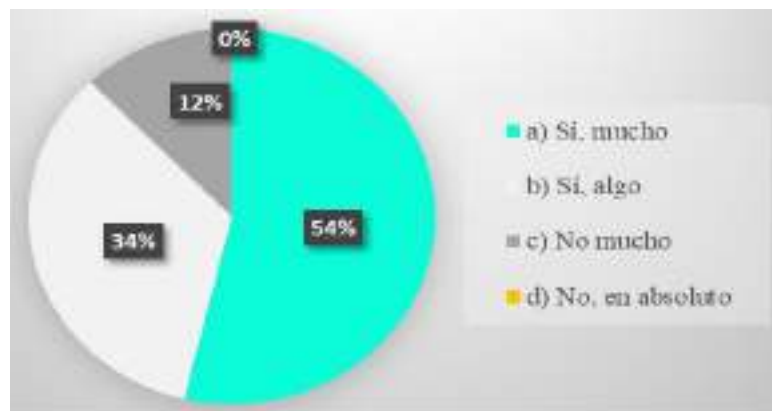
Elaborado por: Jhon Contreras Chacha



Los resultados de muestran que las un 56% de los alumnos piensa que estas actividades han promovido "Mucho" la cooperación, lo que evidencia un efecto positivo considerable en el trabajo en equipo entre ellos. El 38% opina que han colaborado "Algo", lo que señala un efecto moderado y la probabilidad de que prefieren tener participación individual. Solo el 6% considera que estas actividades han fomentado la colaboración "Poco", esto podría ser a causa de problemas puntuales como falta de motivación o disputas entre el grupo. Finalmente, el 0% representa a los alumnos que optó por la alternativa "Nada", lo que demuestra que la gamificación promueve colaboración e interacción en el salón de clases durante la asignatura de emprendimiento y gestión.

### 9. ¿Consideras que la gamificación mejora el ambiente de aprendizaje en la clase de Emprendimiento y Gestión?

Figura 9: Resultados pregunta 9, encuesta a estudiantes U.E “San Juan”



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

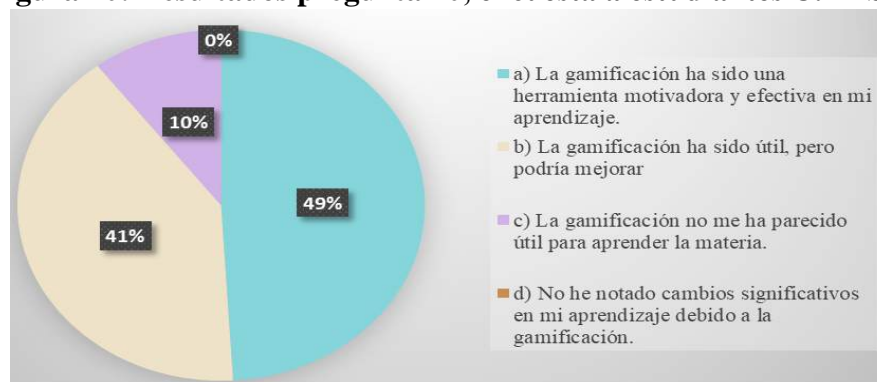
El análisis de los datos muestra que el 54% de los estudiantes considera que “Si, mucho” la gamificación ha mejorado el clima escolar, facilitando el aprendizaje experiencial lo que resulta valioso en la asignatura como Emprendimiento y Gestión, que requiere creatividad, motivación, resolución de problemas y colaboración activa lo que contribuye a una experiencia educativa más enriquecedora. Otro 34% opina que “Si, algo” los juegos lúdicos tienen efecto positivo, aunque no muy grande, sobre el entorno de aprendizaje, esto se debe quizás a ciertos factores como la carencia de una implementación adecuada, o variaciones en sus estilos de aprendizaje. El 12% de los estudiantes indica que “No mucho” estas herramientas tecnológicas tienen un impacto significativo debido a que no guardan relación con el perfil profesional. Finalmente, el 0% de “No, en absoluto” lo que demuestra positivismo por parte de los estudiantes a la gamificación.



Los estudiantes coinciden en que la metodología propuesta es efectiva y útil. En general, destacan que los juegos y actividades similares despiertan el interés por el aprendizaje, promueven la comprensión de las materias y fomentan la comunicación entre los compañeros. También señalan que esta estrategia mejora la motivación, reduce el estrés y permite concentrarse sin fatiga mental. También enfatizamos que el uso de las herramientas principales lo ayudará a aprender de una manera más dinámica y divertida. Finalmente, algunos estudiantes aprecian la oportunidad de experimentar una variedad de clases que combinan diversión y aprendizaje efectivo.

### 10. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe mejor tu experiencia con la gamificación en Emprendimiento y Gestión?

Figura 10: Resultados pregunta 10, encuesta a estudiantes U.E “San Juan”



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

Casi la mitad de los encuestados 49% opina que “La gamificación ha sido una herramienta motivadora y efectiva en mi aprendizaje” ya que estas actividades tienden a facilitar el acceso y la comprensión de conceptos abstractos como la gestión de proyectos o la planificación empresarial. Por otro lado, el 41% cree que “La gamificación ha sido útil, pero podría mejorar” esto se debe porque quizás los recursos no están del todo adaptados al contexto de Emprendimiento y Gestión, o no ofrecen una respuesta equilibrada a los distintos estilos de aprendizaje. Solo el 10% de los estudiantes consideró que “La gamificación no me ha parecido útil para aprender la materia” esta cifra representa una minoría crítica que podría estar vinculada a una inclinación hacia métodos más tradicionales o a dificultades personales para interactuar con esta metodología. Finalmente, con el (0%) ningún encuestado reveló “No he notado cambios significativos en mi aprendizaje debido a la gamificación” se puede apreciar que la gamificación afecta de forma visible el aprendizaje de los estudiantes



## Docentes

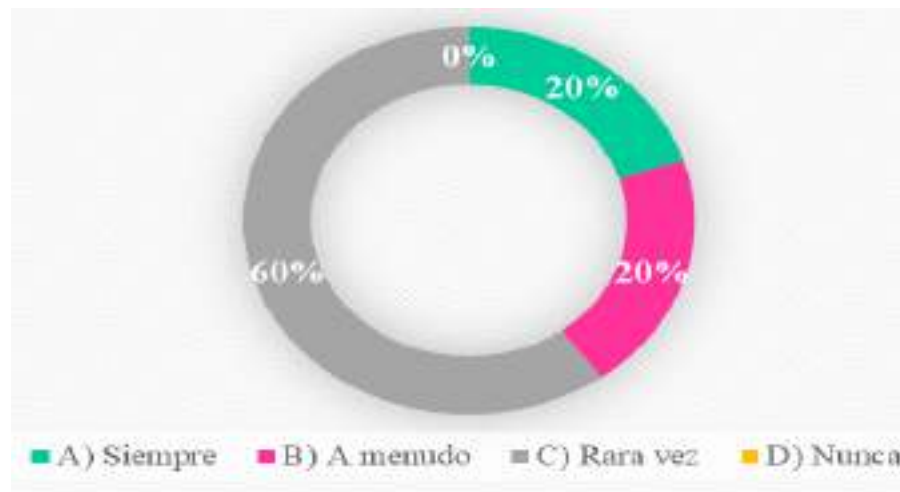
### La encuesta

#### Sección N.º 1

Los resultados obtenidos de una encuesta llevada a cabo a 5 docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del segundo año de Bachillerato General opción Ciencias y Técnico, correspondiente al período lectivo 2024-2025, mostraron los siguientes hallazgos.

#### 1. ¿Con qué frecuencia utiliza estrategias de gamificación en sus clases y por qué?

**Figura 11: Resultados pregunta 1, encuesta a docente U.E “San Juan”**



**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**

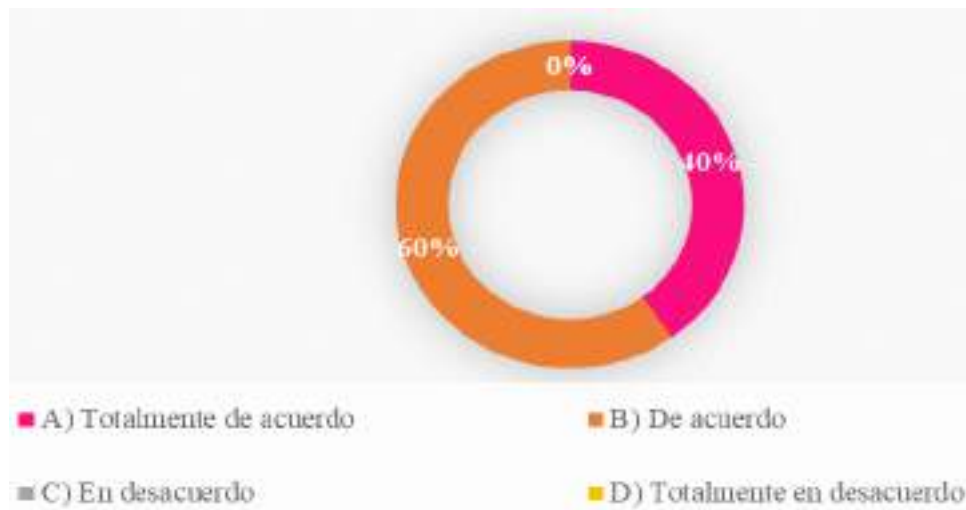
El análisis de los porcentajes muestra que un 20% de los encuestados señala que emplea estas tácticas "Siempre", este grupo reconoce las ventajas de utilizar la gamificación para elevar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Además, tenemos un resultado de mayor proporción con el 20% de los encuestados señala que utiliza "A menudo" emplea estrategias de gamificación, esto puede ser causado por varios factores, como la falta de capacitación específica en esta metodología, restricciones de tiempo para diseñar actividades gamificadas o falta de conocimiento sobre los recursos disponibles. En otro orden 60% adicional indica que la gamificación es algo que manipulan "Rara vez" incluye en sus clases. Esto sugiere que comprenden bien esta metodología y la utilizan de manera constante en su enseñanza. Por último, el 0% en la opción "Nunca" indica que todos los encuestados han explorado la gamificación al menos de forma parcial, lo cual sugiere un interés favorable por metodologías innovadoras.



La falta de herramientas y equipos tecnológicos en el aula limita la capacidad de los estudiantes para acceder a herramientas innovadoras que mejoren el aprendizaje. Además, el espacio reducido en las aulas dificulta el progreso académico, afectando tanto la dinámica de clase como la interacción. Garantizar recursos suficientes y espacio suficiente es necesario para promover el desarrollo integral de los estudiantes. Las inversiones en tecnología educativa y mejoras en las aulas crearán un entorno más inclusivo y motivador para un aprendizaje eficaz.

## 2. ¿Considera que la gamificación mejora la participación de los estudiantes en el aula?

Figura 12: Resultados pregunta 2, encuesta a docente U.E “San Juan”



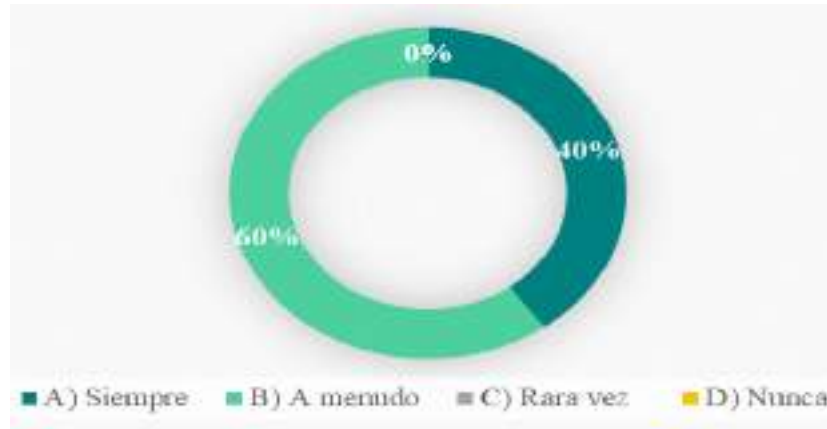
Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

El 40% manifestó estar "Totalmente de acuerdo", lo que refuerza aún más la percepción favorable de la gamificación como un recurso pedagógico efectivo. Por otro lado, el 60% de los encuestados está "De acuerdo" con la afirmación de que los juegos lúdicos mejoran la participación de los estudiantes en el aula de esta manera existirá un clima social positivo. Es relevante destacar con el 0% no se registraron respuestas en las categorías de "En desacuerdo" ni "Totalmente en desacuerdo". Esto pone de manifiesto que no hay encuestado que opine que la gamificación tenga un efecto nulo o negativo sobre la participación estudiantil.



### 3. ¿Qué nivel de conocimiento tiene sobre la gamificación como estrategia metodológica?

Figura 13: Resultados pregunta 3, encuesta a docente U.E “San Juan”

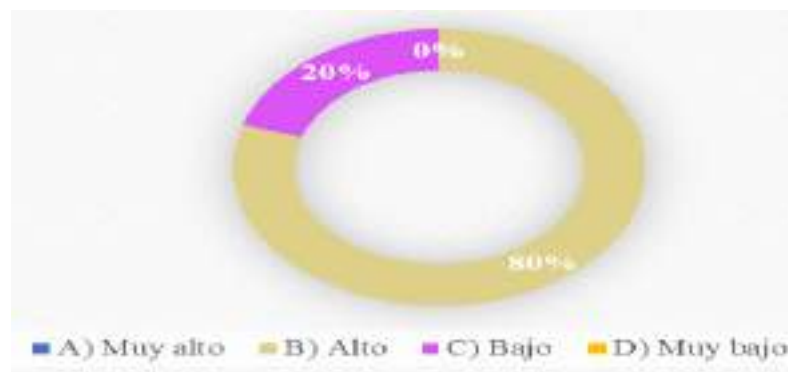


Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

Los datos indican que un (80%) señalaron que su grado de conocimiento es "Alto" este porcentaje notorio de los participantes están familiarizados con el concepto de gamificación o posee de la formación adecuada para llevarlo a cabo en sus prácticas. En cuanto a esto, un (20%) se clasifica como "Bajo", lo que significa que estos participantes poseen un conocimiento limitado, aunque tienen alguna familiaridad con el tema. Por el contrario, con el (0%) en las categorías "Muy alto" y "Muy bajo" no se anotó la presencia de ningún participante, lo que pone de manifiesto la carencia de docentes con un dominio avanzado de esta estrategia metodológica.

### 4. ¿La gamificación facilita la enseñanza de competencias en Emprendimiento y Gestión?

Figura 14: Resultados pregunta 4, encuesta a docente U.E “San Juan”



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

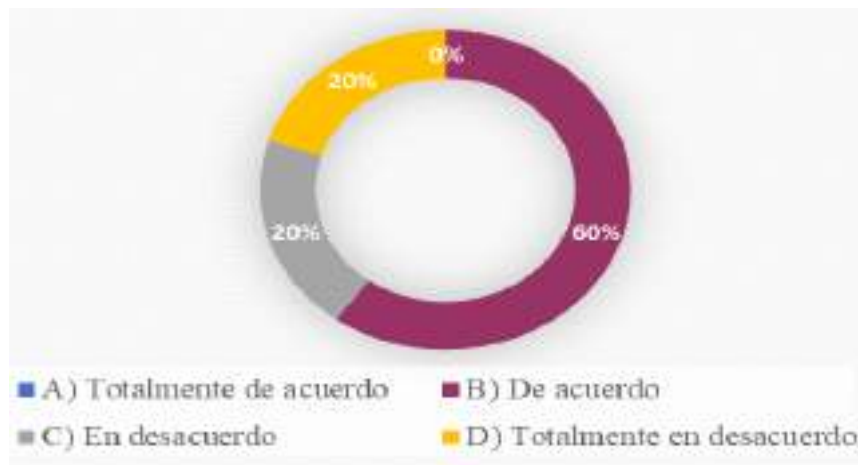


El análisis de los resultados revela que el 40% de quienes participaron en la encuesta considera que la gamificación "Siempre" facilita la enseñanza, subrayando su capacidad para mejorar el aprendizaje y mantener a los estudiantes comprometidos. En contraste, el 60% de los encuestados opina que la gamificación facilita "A menudo" la enseñanza de competencias en Emprendimiento y Gestión. Esto señala que, aunque esta metodología no asegura el éxito total en todas las circunstancias, se la considera efectiva en muchas de ellas. Es notable que 0% es el resultado de ningún participante de la encuesta haya optado por las opciones "rara vez" o "nunca", lo que indica un efecto favorable de la gamificación en el desarrollo de competencias clave.

El compromiso de los estudiantes con los contenidos aumenta gracias a la gamificación, lo que se traduce en una mayor motivación y participación en el proceso de aprendizaje. Cuando se añaden componentes lúdicos, los alumnos sienten una motivación superior y conservan un interés sostenido. Este enfoque también hace que las clases sean más comprensibles, dado que los recursos tecnológicos y las mecánicas de juego convierten la enseñanza tradicional en experiencias interactivas. La gamificación, al ser una innovación tecnológica, permite adaptarse a diversos estilos de aprendizaje, lo que favorece la asimilación de conceptos. Asimismo, al mantener a los estudiantes motivados y comprometidos a mejora su rendimiento académico.

**5. ¿Cuenta con recursos tecnológicos suficientes para implementar gamificación en sus clases?**

**Figura 15: Resultados pregunta 5, encuesta a docente U.E “San Juan”**



**Elaborado por: Jhon Contreras Chacha**



Los datos reflejan un 60% estar “De acuerdo” en que dispone de recursos tecnológicos, esto sugiere que la mayoría considera que tiene un acceso aceptable a herramientas tecnológicas. A pesar de ello, el hecho de que un 20% se muestre “En desacuerdo” y otro 20% “Totalmente en desacuerdo” señala que todavía hay una proporción considerable de docentes que se enfrentan a limitaciones, probablemente vinculadas a una infraestructura deficiente, carencia de equipamiento o desigual acceso a tecnología en sus instituciones. Es destacable que 0% representa a ningún participante de la encuesta se haya manifestado como "totalmente de acuerdo", lo que muestra que, aunque la mayoría percibe que hay recursos disponibles, estos no son óptimos para una enseñanza gamificadas.

### Sección N.º 2

#### **6. ¿Qué elementos o recursos considera esenciales para aplicar la gamificación en su asignatura?**

Es indispensable el uso de recursos tecnológicos como Kahoot y Quizizz, así como de herramientas como computadoras, tablets e internet, para complementar las dinámicas digitales en el proceso de aprendizaje. Al implementarla, se pueden generar experiencias interactivas y promover el pensamiento crítico. Adicionalmente, el empleo de elementos físicos como recortes de figuras, tarjetas, tableros, dados y retos añade una dimensión táctil que refuerza el aprendizaje práctico. La combinación de estos elementos con recursos tecnológicos da lugar a actividades dinámicas que fomentan la comprensión lectora y el análisis crítico.

La combinación de los dos tipos de recursos facilita el desarrollo de habilidades a través de experiencias educativas que resultan efectivas y atractivas. La fusión de lo digital y lo físico genera un balance que promueve la activa participación de los estudiantes, contribuyendo a un aprendizaje significativo. Si se aplica correctamente, esta combinación mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje y prepara a los estudiantes para responder de forma crítica y creativa a diversos desafíos.



**7. ¿Qué desafíos enfrenta al intentar implementar gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje? ¿Por qué considera que se presentan estos desafíos?**

El sector educativo se encuentra ante grandes retos vinculados a la infraestructura y los recursos tecnológicos. El escaso equipamiento básico, que incluye computadoras, proyectores, acceso a internet y espacios apropiados, restringe la aplicación de metodologías contemporáneas como la gamificación, que podría mejorar el aprendizaje. Asimismo, continúa existiendo una falta de precisión respecto al compromiso de los estudiantes en el uso efectivo de estas tecnologías.

Estos obstáculos ponen de manifiesto la necesidad de destinar recursos a la infraestructura educativa, al equipamiento tecnológico y a estrategias que promuevan la responsabilidad y el uso eficiente de los recursos disponibles, con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en un entorno más interactivo y acorde con las demandas actuales.

**8. Describa una experiencia exitosa (si la tiene) utilizando gamificación en sus clases. ¿Por qué o por qué motivo considera que fue exitosa?**

La gamificación en el aprendizaje se ha implementado de manera esporádica mediante herramientas como Kahoot, que promueven la interacción y la participación activa de los estudiantes. La integración de elementos como la distribución del estado de situación financiera y el plan de cuentas ha sido exitosa en el ámbito contable, ya que facilita la conexión práctica de conceptos clave. Aprovechando los medios tecnológicos para conservar la motivación y la dinámica pedagógica, se llevaron a cabo juegos didácticos centrados en la materia de Emprendimiento y Gestión durante la pandemia.

Las experiencias mencionadas evidencian que la gamificación puede constituir una estrategia eficaz para potenciar la comprensión y el aprendizaje en distintas disciplinas, favoreciendo la interacción y la aplicación práctica del saber.



**9. ¿Qué competencias específicas cree que se desarrollan mejor en los estudiantes al usar gamificación? ¿Por qué motivo cree que estas competencias se potencian con gamificación?**

Se mejora la expectativa del aprendizaje al fomentar la colaboración y lograr objetivos comunes entre los estudiantes. Esto fomenta un ambiente en el que los alumnos no solo se relacionan entre sí, sino que también cultivan su habilidad para colaborar y progresar juntos. Mediante la innovación en el aula, se promueve el desarrollo del nivel intelectual de los alumnos, dándoles la oportunidad de tratar los contenidos de un modo creativo y crítico. Simultáneamente, se estimula el desarrollo de habilidades analíticas y de adaptación, que son esenciales para interpretar los conocimientos con mayor profundidad y eficacia. Las competencias digitales son fundamentales en este proceso, dado que la utilización de tecnología en el aula no solo facilita el acceso a la información, sino que también crea un impulso interno para que los estudiantes se comprometan activamente con su aprendizaje y busquen mejoras constantes

**10. ¿Qué recomendaciones propondría para diseñar una guía didáctica efectiva basada en gamificación?**

Para combinar diversión y desafíos en el proceso educativo, es necesario crear actividades interactivas y cautivadoras, como juegos de razonamiento, que se fundamenten en los contenidos del currículo priorizado y las competencias a desarrollar. Los juegos elaborados con base en las guías del docente deben fomentar el razonamiento lógico y la comprensión lectora de los alumnos.

El diseño de la gamificación debe tener como meta que los estudiantes no solo se diviertan, sino que también puedan poner en práctica lo que han aprendido en situaciones concretas. Para conseguirlo, es necesario conformar grupos de trabajo y hacer uso de laboratorios que cuenten con plataformas digitales y recursos tecnológicos que hagan más fácil la adopción de dinámicas lúdicas, como simulaciones o juegos interactivos. Con estas herramientas, se logra una experiencia de aprendizaje más inmersiva y efectiva, promoviendo la participación y el compromiso de los estudiantes. Además, se sugiere que toda la institución educativa adopte guías didácticas enfocadas en el emprendimiento, incorporando la gamificación como una herramienta pedagógica que promueva la actualización tecnológica de los estudiantes y los prepare para un entorno laboral cada vez más digitalizado y competitivo.



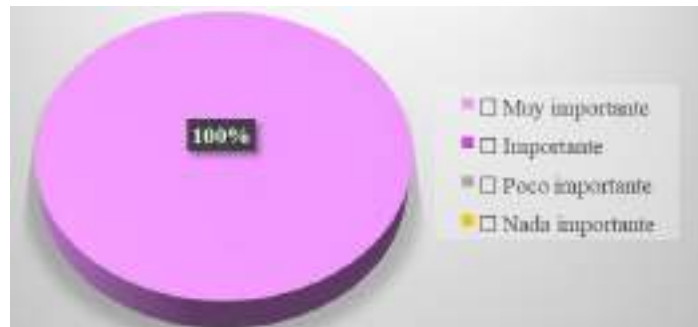
## Autoridades

### La entrevista

Los resultados obtenidos de una entrevista llevada a cabo a 3 autoridades de la Unidad Educativa “San Juan”, correspondiente al período lectivo 2024-2025, mostraron los siguientes hallazgos.

#### 1. ¿Qué nivel de importancia considera que tiene la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Figura 16: Resultados pregunta 1, entrevista a autoridades U.E “San Juan”

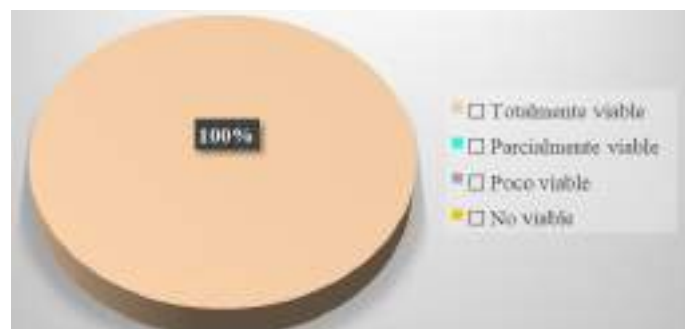


Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

Las tres autoridades entrevistadas, el 100% opina que la gamificación es “Muy importante” en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto indica un reconocimiento unánime de su importancia, destacando que los participantes valoran la estrategia pedagógica como una herramienta eficaz para mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

#### 2. ¿Cree que la gamificación es una estrategia viable para la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Figura 17: Resultados pregunta 2, entrevista a autoridades U.E “San Juan”



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha



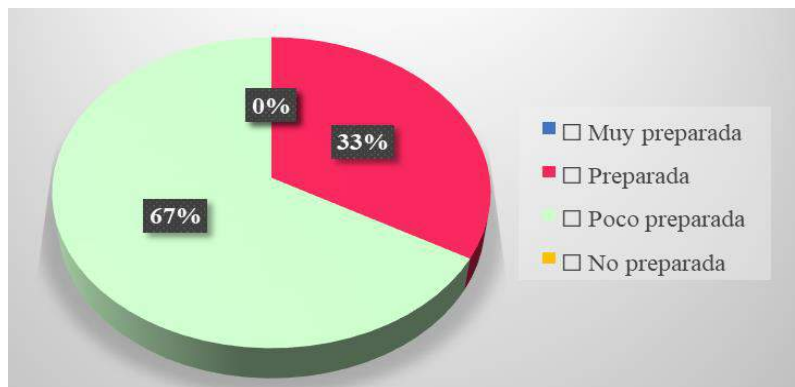
El 100% de los entrevistados considera que la gamificación es “Totalmente viable” como estrategia en la materia de Emprendimiento y Gestión. Esto pone de manifiesto el interés por métodos pedagógicos innovadores que fomenten la motivación y la participación activa de los alumnos, así como el desarrollo de competencias como la toma de decisiones, la resolución de problemas y el liderazgo. El 0% en las opciones "parcialmente viable", "poco viable" y "no viable" demuestra que no hay una percepción negativa de esta metodología, lo que indica que se valora de manera unánime su potencial.

Es posible implementar la gamificación en la materia de Emprendimiento y Gestión, ya que estimula la creatividad y la innovación, contribuye al desarrollo de competencias como la toma de decisiones y la resiliencia, e incluye el reconocimiento de oportunidades. Asimismo, fomenta la participación activa entre colegas, fortaleciendo el trabajo en grupo y el razonamiento lógico.

La implementación de mecánicas de juego mejora la comprensión de los contenidos y facilita el aprendizaje significativo, aumentando así la participación de los estudiantes en el proceso educativo. El uso de elementos lúdicos da lugar a un contexto activo y estimulante que promueve la indagación, el ejercicio y la adquisición de destrezas prácticas fundamentales para la vida profesional.

### 3. ¿Qué tan preparada considera que está su institución para implementar estrategias como la gamificación?

Figura 18: Resultados pregunta 3, entrevista a autoridades U.E “San Juan”



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

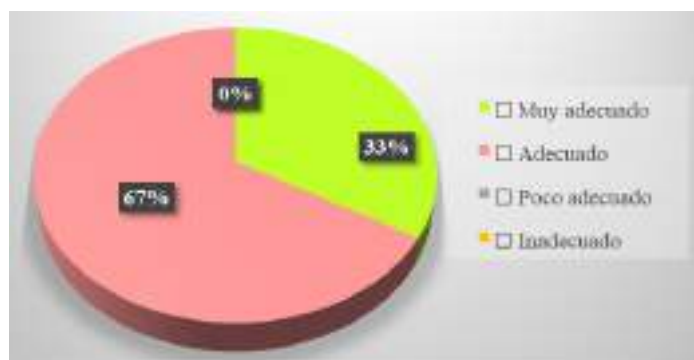


El 0% opina que la institución está "Muy preparada", lo cual indica que no hay un nivel óptimo de recursos, formación docente o infraestructura tecnológica adecuada para llevar a cabo una gamificación efectiva. Un 33% siente que está "Preparada", lo que sugiere la existencia de ciertas bases, como el acceso parcial a herramientas o la disposición del personal, pero con limitaciones significativas. Un 67% considera que está "Poco preparada", lo que indica la existencia de importantes carencias, posiblemente en áreas como la formación del profesorado y la planificación estratégica. Por último, el 0% que se considera "No preparada" demuestra que, aunque existen deficiencias, la institución no está totalmente fuera de iniciativas relacionadas con la gamificación.

La falta de capacitación docente en el uso de estrategias gamificadas limita la implementación de estas actividades en la institución. Asimismo, los educadores no cuentan con una cultura emprendedora que estimule la innovación, la creatividad y la iniciativa entre los alumnos. Estas deficiencias obstaculizan la promoción de enfoques activos como la gamificación en la educación. En cuanto a la infraestructura y los recursos tecnológicos, estos son inadecuados: no hay una conexión a internet fiable, las instalaciones no son apropiadas y faltan equipos como computadoras que funcionen correctamente. Estas circunstancias poco propicias restringen la posibilidad de implementar tácticas novedosas y dificultan la incorporación de nuevas tecnologías en el ámbito educativo.

#### 4. ¿Cuán adecuado considera que es el perfil docente para implementar gamificación en la asignatura?

Figura 19: Resultados pregunta 4, entrevista a autoridades U.E “San Juan”



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha

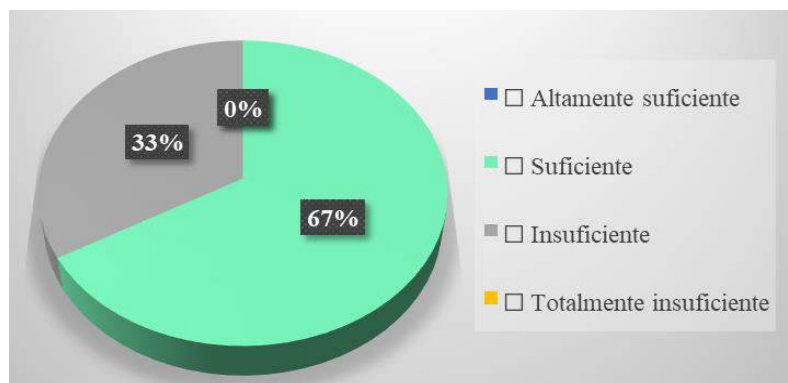


Un 33% de los encuestados considera que el perfil del docente es “Muy adecuado” para implementar la gamificación. Esto refleja que una parte considerable reconoce competencias sólidas en los docentes, como la creatividad, el manejo tecnológico y un enfoque pedagógico innovador. El 67% considera que es “Adecuado”, lo que sugiere que, aunque los docentes poseen habilidades suficientes para incorporar la gamificación, podrían beneficiarse de formación adicional para optimizar su aplicación. Finalmente, el hecho de que las opciones de “Poco adecuado” e “Inadecuado” hayan registrado un 0% sugiere que no se consideran significativas las deficiencias en el perfil del docente actual. Esto pone de manifiesto que existe un contexto propicio para la gamificación como estrategia pedagógica.

Para el diseño de experiencias de aprendizaje eficaces en Emprendimiento y Gestión es fundamental conocer juegos y herramientas tecnológicas. Asimismo, poseer un título académico pertinente en este campo otorga credibilidad y demuestra competencias para dirigir a los estudiantes. El papel del educador es clave, dado que la adecuada dirección del aprendizaje y la garantía de que los alumnos desarrollen competencias prácticas y teóricas dependen de su preparación y de las estrategias que utilice. La motivación y el compromiso de los estudiantes en su desarrollo académico y profesional pueden verse reforzados por la combinación de gamificación y herramientas educativas.

##### 5. ¿Qué nivel de recursos (tecnológicos, materiales, etc.) considera que dispone su institución para implementar gamificación?

Figura 20: Resultados pregunta 4, entrevista a autoridades U.E “San Juan”



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha



El 67% de los participantes en la encuesta opina que los recursos de su institución son "Suficientes" para llevar a cabo la gamificación, lo que indica una capacidad básica para integrar esta metodología, aunque posiblemente con ciertas limitaciones que podrían mejorarse. En otro orden de cosas, el 33% manifiesta que los recursos son "Insuficientes", lo que pone de manifiesto que una parte considerable se enfrenta a obstáculos importantes, como la carencia de tecnología o de materiales indispensables. Con el 0% de todos los encuestados consideran que los recursos no son "Altamente suficientes" ni "Totalmente insuficientes", lo indica un nivel de accesibilidad moderado.

#### **6. ¿Qué elementos considera esenciales para integrar la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

La integración de tecnología como ordenadores, tablets, móviles y laboratorios favorece el aprendizaje activo a través de actividades gamificadas. Para incrementar el pensamiento crítico y creativo es fundamental fijar objetivos claros y específicos alineados con los resultados esperados. Los métodos deben centrarse en la resolución de problemas y promover la participación activa de los estudiantes. La gamificación promueve el desarrollo de habilidades prácticas fomentando la motivación, la colaboración y el compromiso. Este enfoque transforma la experiencia de enseñanza y aprendizaje integrando recursos tecnológicos y metodologías innovadoras.

#### **7. ¿Qué desafíos identifica en la aplicación de gamificación como estrategia metodológica en su institución? ¿Por qué cree que estos desafíos son significativos**

La gamificación se ve limitada por la escasez de recursos tecnológicos que sean accesibles y compatibles con una variedad de dispositivos. Para que se implemente de manera efectiva, es necesario un cambio de paradigma educativo, lo que implica una mayor capacitación de los docentes y apoyo financiero para garantizar el éxito. Bajo estas condiciones, sería posible incorporar herramientas tecnológicas que no solo hagan más accesible el aprendizaje, sino que también estimulen la autonomía y la eficacia en la aprehensión de saberes. Los métodos educativos pueden ser transformados a través de plataformas innovadoras para superar estas barreras, siempre que haya recursos y estrategias adecuadas para satisfacer las necesidades de estudiantes y docentes.



**8. ¿Qué tipo de capacitación o formación necesitarían los docentes para implementar gamificación eficazmente?**

La enseñanza se potencia mediante la gamificación, que utiliza mecánicas de juego para reforzar los objetivos de aprendizaje. El diseño de experiencias lúdicas implica la incorporación de dinámicas que capten el interés de los estudiantes y su alineación con objetivos pedagógicos. Es fundamental para el emprendimiento y la gestión planificar actividades que fomenten habilidades prácticas. La implicación se estimula cuando los juegos son interactivos, desafiantes y adaptados a las preferencias de los estudiantes. El diseño de juegos debe enfocarse en la experiencia, posibilitando que los estudiantes apliquen conceptos mientras se divierten.

**9. ¿Cómo cree que la gamificación puede impactar el aprendizaje de los estudiantes en Emprendimiento y Gestión? ¿Por qué considera que tendría ese impacto?**

La gamificación crea una experiencia educativa más dinámica, permitiendo a los estudiantes interactuar de manera más efectiva con sus conocimientos y aprendizaje. Se trata de una práctica innovadora que puede implementarse en nuestra institución para mejorar el aprendizaje de la materia. La inclusión de juegos lúdicos estimula la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez promueve su participación activa y mejora su rendimiento académico. Con esta metodología, el aprendizaje tradicional se convierte en algo más atractivo y eficaz para los alumnos.

**10. ¿Qué sugerencias daría para elaborar una guía didáctica enfocada en la aplicación de la gamificación?**

Es fundamental elaborar materiales sobre gestión y emprendimiento que se correspondan con las metas educativas y que promuevan la accesibilidad y la diversidad. Se pueden crear recursos educativos divertidos y participativos, basados en principios de gamificación, para mejorar el rendimiento de los estudiantes. Es necesario que incluyan métodos de evaluación continua y de retroalimentación efectiva. También se debe tener en cuenta una plataforma que ofrezca acceso a artículos de investigación, tesis y otros recursos pertinentes, que apoyen la elaboración de materiales que estimulen a los estudiantes y favorezcan el aprendizaje activo y colaborativo.



### **Discusión**

Los datos de la encuesta aplicada a los estudiantes de segundo año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Juan” reflejan que la gamificación es considerada como una estrategia adecuada para favorecer la participación y crear el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. La mayoría de los alumnos respalda que dichas actividades conducen a la motivación, a la comprensión de los conceptos y a la colaboración en el aula; así mismo, los y las estudiantes son conscientes del impacto que pueden tener estas metodologías en las habilidades relacionadas con la toma de decisiones, la resolución de problemas en contextos de emprendedores y similares. A pesar de que hay algunas sugerencias de mejora por parte de ciertos encuestados en la forma de aplicarla la gamificación para hacer las clases más vivas y para desarrollar el interés por este tipo de clases.

Las encuestas ejecutadas a los docentes que imparte la asignatura de Emprendimiento y Gestión indica que la gamificación se utiliza con frecuencia, siendo valorada positivamente para promover la motivación y el interés de los estudiantes. Sin embargo, Su aplicación se encuentra con ciertas dificultades como la falta de capacitación y recursos tecnológicos. Los docentes indican, que es una metodología que contribuye a enseñar las competencias clave y puede ayudar a desarrollar habilidades en los estudiantes como las analíticas, digitales o colaborativas. La infraestructura y el acceso a las herramientas digitales se deben mejorar. Una guía didáctica que lograr los objetivos propuestos debería incluir actividades de carácter lúdico que vayan en sintonía con el currículo, fomentar el aprendizaje práctico y la innovación educativa e incrementar el uso de plataformas digitales y de espacios apropiados para la práctica de los contenidos.

La entrevista a las autoridades de la Unidad Educativa “San Juan” valoran la gamificación como una estrategia fundamental para generar motivación y mejorar en el aprendizaje en la asignatura Emprendimiento y Gestión; su implementación la consideran factible, aunque reconocen la existencia de limitaciones como la formación del docente, la cultura de emprendimiento o el uso de recursos tecnológicos. En su opinión, aunque los maestros presentan un perfil de uso de medios didácticos adecuado, en cambio carecen de capacitación formación en herramientas gamificadas; el nivel de infraestructura y de materiales es básico, situación que dificulta la implementación de la gamificación de forma efectiva y fluida. Se identifican como debilidades: la falta de medios tecnológicos, apoyo financiero y la necesidad de un cambio metodológico.



### CAPÍTULO III PROPUESTA

**Título:** Guía didáctica para la aplicación de la Gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

**Institución:** Unidad Educativa “San Juan”

**Grado o Destinatarios:** Estudiantes del segundo año de Bachillerato General opción Ciencias y Técnico, correspondiente al período lectivo 2025-2026

**Justificación:**

Los elementos lúdicos en las actividades del proceso de enseñanza y aprendizaje captan interés de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. El uso de Tools (herramientas digitales) como Canva, Padlet, Nearpod, Socrative y Classcraft ofrece oportunidades para que el aprendizaje sea interactivo y dinámico. Al añadir herramientas tecnológicas y estrategias lúdicas en cada actividad, no solo permite la accesibilidad al aprendizaje de los contenidos curriculares, sino que también estimula la participación activa de los estudiantes y desarrollan competencias específicas como la toma de decisiones estratégicas en el trabajo colaborativo.

**Fundamentación:**

La actividad que se presenta en esta propuesta se basa en enfoque pedagógico innovador que combina herramientas digitales con la gamificación para fomentar un aprendizaje activo y dinámico. Al integrar plataformas como Canva, Padlet, Educaplay, Kahoot, Nearpod, Socrative, Genially, GooseChase, Brainscape, Classcraft y Revas Business Simulation Games, los estudiantes pueden interactuar con los contenidos de una manera creativa, lo que aumenta su motivación y compromiso. La gamificación, al incluir elementos como la competencia, el trabajo en equipo y las recompensas, refuerza un aprendizaje significativo, promoviendo la reflexión crítica y la aplicación práctica de lo aprendido. Además, la combinación de evaluaciones formativas y sumativas asegura una retroalimentación constante que impulsa la mejora continua del desempeño de los estudiantes, favoreciendo tanto la adquisición de conocimientos como el desarrollo de habilidades emprendedoras y directivas en contextos tanto simulados como reales.



**Objetivo general:**

Elaborar una guía didáctica para la aplicación de la Gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Emprendimiento y Gestión.

**Objetivos específicos:**

- Crear actividades de gamificación que estimulen la creatividad, el pensamiento crítico y la cooperación entre los estudiantes.
- Fomentar la utilización de estrategias lúdicas que estimulen la motivación intrínseca y el aprendizaje autodirigido de los estudiantes.
- Incorporar en las dinámicas del juego elementos vinculados a la gestión y el emprendimiento, de forma que se correspondan con las metas curriculares de la materia.
- Capacitar a los docentes en el uso correcto de las herramientas tecnológicas y en la puesta en práctica de actividades con gamificación.
- Valorar el efecto de las actividades gamificadas sobre el rendimiento académico de los estudiantes.

**Característica:**

La actividad se distingue por su estructura modular y flexible, diseñada para adaptarse a diferentes entornos de aprendizaje. Con una duración que oscila entre cuatro y ocho semanas, las actividades permiten el uso constante de herramientas digitales y juegos interactivos que facilitan el aprendizaje en diversas áreas como el emprendimiento, la gestión financiera y la responsabilidad social empresarial. Los estudiantes se convierten en participantes activos, asumiendo roles específicos dentro de dinámicas lúdicas, lo que fomenta la cooperación y el trabajo en equipo. La evaluación continua y la personalización de las actividades permiten adaptarse a las necesidades de los estudiantes, promoviendo su participación y el desarrollo de competencias clave como la toma de decisiones estratégicas, el análisis de costos y la innovación. Además, el uso de plataformas gamificadas como Classcraft y Revas Business Simulation Games simula entornos reales de manera efectiva.



**Tabla 15: Actividad 1**

ACTIVIDADES
<b>Actividad 1:</b> Tablero interactivo en Canva, actividades lúdicas en wordwall y juegos con preguntas de razonamiento con Kahoot
<p><b>Título:</b> “Introducción a las estrategias empresariales en la gestión financiera”</p> <p><b>Tema 1: Fundamentos de la Gestión Empresarial</b></p> <p><b>Subtemas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Introducción a la gestión empresarial.</li><li>• Teorías y enfoques de la administración.</li><li>• Principios de planificación, organización, dirección y control (PODC).</li></ul> <p><b>Tema 2: Estrategias Empresariales</b></p> <p><b>Subtemas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Análisis FODA o DAFO (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas).</li><li>• Diseño e implementación de estrategias competitivas.</li><li>• Gestión del cambio organizacional.</li></ul> <p><b>Temas3: Gestión Financiera</b></p> <p><b>Subtemas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Introducción a la contabilidad empresarial.</li><li>• Gestión de presupuestos.</li><li>• Fuentes de financiamiento y decisiones de inversión.</li></ul>
<b>Técnica de evaluación:</b> Observación directa y Evaluación formativa.
<p><b>Instrumentos de evaluación:</b></p> <p><b>Rúbrica de desempeño:</b> Para evaluar la argumentación y el análisis crítico en las lluvias de ideas y debates.</p> <p><b>Cuestionarios en Kahoot:</b> Para evaluar el conocimiento sobre los temas abordados.</p>
<p><b>Objetivo:</b> Incentivar la comprensión y el uso de estrategias empresariales en la gestión financiera a través de herramientas digitales y técnicas de gamificación, estimulando la participación activa, el pensamiento crítico y decisiones estratégicas en un ambiente lúdico.</p>



**Materiales:** Internet, computadora, proyector y teléfonos.

**Duración:** Tres semanas

**Proceso:**

Para las tres semanas de clases, cada encuentro de aprendizaje durará 70 minutos, divididos en dos partes. Los primeros 35 minutos el docente aplicará elementos de gamificación, incluyendo la dinámica en la narración por medio de la aplicación Canva, esta herramienta le facilitará exponer de manera teórico cada tema con sus subtemas de aprendizaje a sus estudiantes.

El rol que presentará cada estudiante en esta primera parte será de jugador explorador, el cual irán a intervenir por medio de la participación de lluvias de ideas, debates, relacionado al marco teórico.

En los próximos 35 minutos restante el docente tiene la opción de variar en distintas semanas los juegos lúdicos a utilizar ellos son:

Wordwall (ruedas aleatorias, cartas, acertijos y desafíos de "abre cajas").

Kahoo, (cuestionarios que incluyen preguntas de razonamiento para evaluar los conocimientos).

Mediante el cual constará como parte del elemento de la gamificación la mecánica, aplicando la retroalimentación, competición, turno, suerte y recompensa, con el fin de que los estudiantes participen de manera activa.

Finalmente, para esta actividad cada estudiante será un competidor, empleando elementos de la gamificación a través de los componentes, utilizando su propio dispositivo móvil conectado a internet para crear un usuario, así accederán a las actividades y cuestionario, en el transcurso tendrán que desbloquear las respuestas en un límite de tiempo, logrando obtener un puntaje de calificación.

Canva



Wordwall

Kahoot!

Elaborado por: Jhon Contreras Chacha



**Tabla 16: Actividad 2**

**Actividad 2: Pizarra** interactiva en Padlet, actividades lúdicas en Educaplay y juegos con preguntas de evaluación Quizizz

**Título:** “La influencia de la globalización en la sostenibilidad de las empresas familiares y en su adaptación a nivel cultural organizacional”

**Tema 1: Economía y Globalización**

**Subtemas:**

- Análisis del entorno macroeconómico.
- Oferta
- Demanda
- El mercado

**Tema 2: Empresas Familiares**

**Subtemas:**

- Características y retos de las empresas familiares.
- Planificación de la sucesión.
- Conflictos y profesionalización.

**Tema 3: Cultura Organizacional**

**Subtemas:**

- Importancia de la cultura en la gestión empresarial.
- Gestión de equipos multiculturales.
- Emprendimiento Social.

**Técnica de evaluación:** Evaluación formativa y sumativa

**Instrumentos de evaluación:**

Rúbrica de participación en Padlet – Servirá para evaluar la calidad y profundidad de las contribuciones de los estudiantes en la pizarra interactiva.

Lista de cotejo: con el fin de comprobar la participación en actividades recreativas en Educaplay y Quizizz.



**Objetivo:** Promover el aprendizaje significativo mediante herramientas digitales interactivas, facilitando la comprensión de la globalización y su efecto en la sostenibilidad de las empresas familiares y su adaptación a nivel de cultura organizacional.

**Materiales:** Smartphones o PCs, cuenta disponible en Padlet, Educaplay y Quizizz.

**Duración:** Cuatro semanas

**Proceso:**

El docente utilizará la herramienta Padlet como pizarra virtual y aplicará una dinámica centrada en relatos, sentimientos y vínculos durante cuatro semanas. Los estudiantes podrán añadir contenido en diferentes formatos, como texto, imágenes, enlaces, videos, documentos y otros archivos, que estén vinculados a los aspectos teóricos y prácticos de la materia en esta plataforma. Asimismo, Padlet permitirá que los estudiantes interactúen en tiempo real, fomentando su participación activa. En este marco, cada alumno adoptará la figura de “jugador explorador”, participando en las actividades de acuerdo a lo que ha aprendido.

El docente podrá alternar las herramientas lúdicas utilizadas, seleccionando entre Educaplay y Quizizz, cada dos semanas. Las dos plataformas incluyen elementos de gamificación, tales como la retroalimentación, la competencia, los turnos, el azar y las recompensas. Estos mecanismos incentivarán la participación activa de los estudiantes, haciendo del aprendizaje una experiencia más dinámica y motivadora.

En la etapa final de la actividad, cada estudiante tomará el papel de "jugador competidor", implementando elementos de gamificación mediante diversos componentes. Con su propio dispositivo móvil y conexión a internet, cada estudiante generará un usuario y participará en diversas actividades, que incluyen crucigramas, sopas de letras, presentaciones, adivinanzas y ejercicios de emparejamiento de columnas, además de cuestionarios con preguntas abiertas y cerradas. A medida que progresen, tendrán que desbloquear respuestas en un tiempo limitado y recibirán una puntuación basada en su rendimiento.





**Tabla 17: Actividad 3**

**Actividad 3: Gamificación en el aula con muro de interacción en Nearpod y preguntas en Socrative.**

**Título:** "Estrategias de Marketing Sostenible y su Impacto en la Gestión de Recursos Humanos y la Responsabilidad Social Empresarial"

**Tema 1: Responsabilidad Social y Sostenibilidad**

**Subtemas:**

- Ética empresarial y responsabilidad social.
- Gestión ambiental en las empresas.
- Economía circular y sostenibilidad.

**Tema 2: Marketing y Ventas**

**Subtemas:**

- Estrategias de marketing digital.
- Diseño de planes de marketing.
- Técnicas de negociación y ventas.

**Tema 3: Gestión de Recursos Humanos**

**Subtemas:**

- Reclutamiento y selección de personal.
- Liderazgo y motivación.
- Gestión del talento y desarrollo organizacional.

**Técnica de evaluación:** Evaluación formativa y Evaluación sumativa.

**Instrumentos de evaluación:**

Lista de verificación y rúbrica que involucre actividades con desafíos interactivos de Nearpod.  
Cuestionarios de opción múltiple en la plataforma Socrative.

**Objetivo:** Incorporar herramientas de gamificación mediante Nearpod y Socrative para reforzar el aprendizaje de los estudiantes en áreas como marketing sostenible, gestión de recursos humanos y responsabilidad social empresarial, incentivando así su motivación y dedicación al proceso educativo.



**Materiales:** Computadora, celulares, Recursos audiovisuales y material de apoyo para cada tema.

**Duración:** Cuatro semanas

**Proceso:**

A lo largo de las cuatro semanas del trayecto, el docente abordará todos los temas y subtemas previstos utilizando la plataforma educativa en línea Nearpod. Esta herramienta permite gamificar el aprendizaje a través de presentaciones interactivas que incluyen diversas actividades, como encuestas, simulaciones PhET, videos, imágenes, tarjetas numéricas, dibujo y emparejamiento. Se promueve la participación activa de los alumnos en las clases teóricas y prácticas mediante estas dinámicas.

Durante este proceso, el estudiante tomará el papel de jugador, fusionando los perfiles de competidor y explorador. Durante la ejecución y entrega de cada actividad, implementará mecánicas lúdicas como desafíos, recompensas y retroalimentación, lo que fomentará su compromiso y motivación.

Al concluir la cuarta semana, el docente podrá valorar el grado de conocimiento que los alumnos han adquirido en cada subtema. Para ello, se sugiere utilizar la plataforma Socrative, que ofrece la posibilidad de gamificar la evaluación mediante elementos en tiempo real. Mediante esta herramienta, cada estudiante tomará parte de forma individual como jugador rival, contestando de manera dinámica a un test de preguntas de opción múltiple en un tiempo fijado. Esto les dará la oportunidad de obtener una puntuación, fomentando así una evaluación que sea interactiva y participativa.



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha



**Tabla 18: Actividad 4**

<b>Actividad 4: Gamificación y Aprendizaje con Genially, GooseChase misiones interactivas y Brainscape para evaluar</b>
<p><b>Título:</b> "Transformación Digital y su impacto en la Gestión del Riesgo y la Educación Financiera: Desafíos y Oportunidades en la Era Digital"</p> <p><b>Tema 1: Transformación Digital</b></p> <p><b>Subtemas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Introducción a la digitalización empresarial.</li><li>• Herramientas tecnológicas para la gestión empresarial.</li><li>• Análisis de datos y toma de decisiones.</li></ul> <p><b>Tema 2: Gestión del Riesgo</b></p> <p><b>Subtemas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificación y análisis de riesgos empresariales.</li><li>• Elaboración de planes de contingencia.</li><li>• Seguros y gestión de crisis.</li></ul> <p><b>Tema 3: Educación financiera</b></p> <p><b>Subtemas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Presupuesto y Administración del Dinero</li><li>• Créditos y Deudas</li><li>• Inversión y Generación de Ingresos</li></ul>
<p><b>Técnica de evaluación:</b> Evaluación formativa y Evaluación sumativa.</p>
<p><b>Instrumentos de evaluación:</b></p> <p>Rúbrica para la implicación en actividades interactivas.</p> <p>Evaluación de respuestas abiertas en GooseChase.</p> <p>Autoevaluación con flashcards en Brainscape.</p>
<p><b>Objetivo:</b> Promover un aprendizaje activo y significativo a través de herramientas gamificadas, lo que posibilita a los estudiantes cultivar competencias en transformación digital, gestión del riesgo y educación financiera.</p>



**Materiales:** Acceso a plataformas digitales, Guías y recursos digitales, Pc y celular.

**Duración:** Cuatro semanas

**Proceso:**

A lo largo de estas cuatro semanas, el docente tendrá la oportunidad de utilizar Genially, una plataforma interactiva que se usa mucho en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Esta plataforma permitirá realizar actividades gamificada como presentaciones, infografías, videos interactivos y otros recursos digitales audio visual. Mediante esta plataforma, los estudiantes podrán aprender cada subtema tanto teóricamente como prácticamente, fomentando una experiencia educativa más visual e inmersiva. Los estudiantes asumirán roles de jugadores, competidores y exploradores, participando virtualmente en las actividades que el docente ha diseñado. Al ir interactuando con los contenidos curriculares, acumularán puntuaciones y reforzarán su comprensión de manera eficaz.

Al término de cada subtema, el profesor podrá enriquecer el proceso educativo con la herramienta tecnológica GooseChase. Usada en contextos educativos y recreativos, esta plataforma digital promueve la participación activa mediante misiones gamificadas. Inmersos en su papel de rivales, los estudiantes tendrán que contestar preguntas usando sus propias palabras o aportar evidencias en forma de texto, imagen o video, apoyándose en lo que han aprendido en clase. Con este objetivo, podrán usar móviles o laptops, fomentando un aprendizaje práctico e interactivo.

El docente podrá utilizar la plataforma Brainscape para evaluar el aprendizaje de los estudiantes al finalizar todos los temas. Esta herramienta emplea un sistema que combina tarjetas de memoria (flashcards) y repetición espaciada, facilitando así la memorización efectiva de la información. Su enfoque se fundamenta en la "Metodología de Confianza", que permite a los estudiantes autoevaluar su nivel de conocimiento por tarjeta y al sistema calibrar la frecuencia de repetición según su dominio del contenido. Así, se mejora la retención del conocimiento y se refuerzan los aprendizajes obtenidos durante el curso.



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha



**Tabla 19: Actividad 5**

<b>Actividad 5: Gamificación interactivo con misiones en Classcraft</b>
<p><b>Título:</b> “Emprendimiento e Innovación en la Gestión de Operaciones: Análisis de Costos, Gastos y Utilidad”</p> <p><b>Tema 1: Emprendimiento e Innovación</b></p> <p><b>Subtemas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Creación de planes de negocio.</li><li>• Innovación y creatividad en la empresa.</li><li>• Metodologías ágiles (Lean Startup, Design Thinking, Scrum).</li></ul> <p><b>Tema 2: Gestión de Operaciones</b></p> <p><b>Subtemas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cadena de suministro y logística.</li><li>• Gestión de calidad y mejora continua.</li><li>• Métodos de producción y control de inventarios.</li></ul> <p><b>Tema 3: Costos – Gastos - Utilidad</b></p> <p><b>Subtemas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Costos en compra – venta.</li><li>• Costos marginales.</li><li>• Costo directos e indirectos de Fabricación.</li><li>• Costo de oportunidad.</li><li>• Gastos en compra – venta.</li><li>• Gastos directos e indirectos de Fabricación.</li><li>• Margen de utilidad.</li><li>• Obligaciones Laborales de los empleados.</li></ul>
<p><b>Técnica de evaluación:</b> Evaluación formativa, Evaluación sumativa y Autoevaluación</p>
<p><b>Instrumentos de evaluación:</b></p> <p>Rúbrica de desempeño en Classcraft.</p> <p>Presentación de proyectos de negocio.</p>



**Objetivo:** Promover el aprendizaje de los conceptos de emprendimiento, innovación y análisis de costos, gastos y utilidad mediante la gamificación con Classcraft, incentivando la participación activa, la colaboración en equipo y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

**Materiales:** Recursos digitales, computadora, celular, internet, cuenta en Classcraft.

**Duración:** Seis semanas

**Proceso:**

El docente de Emprendimiento y Gestión integrará el uso de Classcraft, una plataforma de juego educativo en línea diseñada para gamificar el aula, durante seis semanas de clases. Mediante esta herramienta se empleará la dinámica con restricciones, emociones, narrativa, progreso y relaciones, con el fin de mejorar la enseñanza y el aprendizaje de forma más activa y participativa, posibilitando que los estudiantes aborden los contenidos de la materia en un ambiente motivador y lúdico.

Classcraft incrementa el compromiso del estudiante con su aprendizaje al incorporar dinámicas lúdicas en el aula. Mediante este mecanismo, los alumnos obtienen recompensas y comentarios por conductas como contestar adecuadamente las preguntas, hacer sus deberes, atenerse a las reglas del aula, ayudar a sus colegas y demostrar consideración hacia ellos y al docente.

Mediante estas acciones pueden acumular experiencia y conseguir recursos, que les servirán para abrir “poderes reales” como calificaciones, los cuales les confieren privilegios como el de recibir asistencia en un examen o presentar una tarea fuera de plazo. Por otro lado, si un estudiante llega tarde, no entrega sus tareas o falta al respeto a un compañero, puede ser penalizado. Esto puede afectar su estado dentro del juego, lo que implica consecuencias como realizar ejercicios adicionales o hacer una ofrenda a la clase como forma de disculpa.

El docente tiene total libertad para personalizar tanto los poderes como las consecuencias dentro del juego, lo que permite adaptar la experiencia a las necesidades de su grupo. Así, las posibilidades son prácticamente infinitas y dependen únicamente de la creatividad del profesor



Classcraft es un juego que se fundamenta en el trabajo conjunto. Los estudiantes formarán equipos de 4 o 5 miembros, cada uno asumiendo diferentes roles como exploradores, competidores, cooperadores y realizadores. Se pueden mantener estos equipos estables durante todo el curso o ajustarlos según las necesidades. El esfuerzo y la cooperación de todos los miembros serán determinantes para alcanzar el éxito en el juego, dado que aprenderán juntos y compartirán tanto las consecuencias como los logros. Si un miembro no cumple con su misión o 'cae en batalla', todo el equipo podría verse afectado.

Al comienzo del juego o misión, cada estudiante usará diferentes componentes para crear su avatar y elegir una de las tres clases o profesiones disponibles: guerrero, mago o sanador. Con cada elección se otorgarán habilidades y poderes específicos, pensados para ajustarse a diversos estilos de aprendizaje y estrategias de juego.

Con el transcurrir del curso, los personajes se irán desarrollando con base en la experiencia adquirida, lo que posibilitará personalizar su aspecto, conseguir mascotas y aprender nuevas habilidades. Esto les otorgará la oportunidad de obtener insignias, emblemas y recompensas, así como de mejorar su posición en las tablas de clasificación.



Elaborado por: Jhon Contreras Chacha



Tabla 20: Actividad 6

<b>Actividad 6: Diseño y desarrollo práctico de modelo de negocio en Revas Business Simulation Games y GestioNet</b>
<p><b>Título:</b> “Crear un negocio por medio de plataformas educativas gamificada para el desarrollo de competencias en Emprendimiento y Gestión”</p>
<p><b>Tema 1:</b></p> <p>Creación de un modelo de negocio con un producto o un servicio innovador disponible para la venta al mercado, teniendo en cuenta todo el aprendizaje aplicado en las actividades anterior.</p>
<p><b>Técnica de evaluación:</b> Se llevará a cabo una evaluación formativa y sumativa que incluirá la observación del desempeño, así como la autoevaluación y coevaluación, teniendo en cuenta la participación activa, la toma de decisiones y la aplicación de conocimientos en la simulación.</p>
<p><b>Instrumentos de evaluación:</b></p> <p>Se utilizará una rúbrica para evaluar el modelo de negocio, considerando criterios como innovación, viabilidad, análisis de mercado, estrategias de ventas y gestión financiera.</p> <p>La presentación final del modelo de negocio incluirá una defensa antes el docente académico.</p>
<p><b>Objetivo:</b> El objetivo es desarrollar habilidades emprendedoras a través del diseño y gestión de un modelo de negocio simulado, aplicando estrategias innovadoras en plataformas gamificadas para mejorar el aprendizaje práctico y la toma de decisiones estratégicas.</p>
<p><b>Materiales:</b> Computadoras con acceso a Internet, cuentas activas en las dos plataformas.</p>
<p><b>Duración:</b> Ocho semanas</p>
<p><b>Proceso:</b></p> <p>El docente que imparte la asignatura, junto con sus estudiantes, crearán un modelo de negocio simulado de una empresa durante ocho semanas de clases. A lo largo de este tiempo, se irán aplicando de manera progresiva todos los temas y subtemas desde la primera hasta la quinta actividad. El trabajo se llevará a cabo en grupos de hasta cinco estudiantes, utilizando herramientas tecnológicas gamificadas como Revas Business Simulation Games y GestioNet.</p>



El objetivo principal de esta metodología es fomentar la participación activa tanto de los estudiantes como del docente a través de actividades recreativas que se basan en los tres elementos esenciales de la gamificación: dinámicas, mecánicas y componentes. Esto transformará el aprendizaje en una experiencia más atractiva y significativa.

El uso de Revas Business Simulation Games como herramienta educativa facilita la enseñanza práctica de negocios y emprendimiento. A través de estas simulaciones, los estudiantes, organizados en equipos, asumen el papel de emprendedores y gestionan empresas virtuales. Su tarea consiste en planificar la oferta de su negocio, equiparlo con estaciones de trabajo y recursos necesarios, contratar al personal adecuado y asegurar la disponibilidad de insumos para los servicios seleccionados. Además, deben diseñar estrategias publicitarias en medios tradicionales y digitales, establecer precios y gestionar las ventas.

Por otro lado, GestioNet es una plataforma que combina la digitalización de contenidos con tecnologías inmersivas innovadoras para simular la creación y gestión de una empresa. Su uso en el aula permite a los estudiantes vivir el proceso emprendedor en un entorno seguro, incorporando elementos de gamificación que fomentan la motivación, el aprendizaje práctico y el desarrollo de habilidades directivas. Esta herramienta brinda la oportunidad de aplicar conocimientos teóricos en escenarios empresariales reales sin riesgos financieros, fortaleciendo así la toma de decisiones y el pensamiento estratégico en diversos ámbitos.

Estas dos plataformas de simulaciones permiten a los estudiantes experimentar y validar lo experimentado en un entorno controlado antes de enfrentarse a situaciones reales. De esta manera, los conceptos se vuelven más tangibles y comprensibles.





### Descripción clara de cómo se realizó el proceso de validación

La validación del instrumento se llevó a cabo en la Unidad Educativa “San Juan”, donde participaron docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. En primer lugar, se presentó la rúbrica diseñada para evaluar la efectividad de las actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Después, los docentes revisaron los criterios de evaluación, asegurándose de que estuvieran alineados con los objetivos curriculares. Se aplicó la rúbrica a una muestra de actividades de la guía metodológica, lo que permitió a los docentes calificar cada criterio basándose en su experiencia y observaciones en el aula. Finalmente, se analizaron los resultados para determinar la validez y aplicabilidad del instrumento, garantizando que las actividades gamificadas fomenten la participación, motivación y un uso adecuado de herramientas digitales.

### Instrumentos para validación según la o las alternativas seleccionadas

El instrumento validado por la Unidad Educativa “San Juan” es una rúbrica, que se emplea en nuestra propuesta de guía metodológica para asegurar la efectividad de actividades gamificadas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

#### Tabla 21:

Validez del instrumento de investigación por medio de una rúbrica por parte de la Unidad Educativa “San Juan” a la propuesta establecida.

Criterio	Excelente	Aceptable	Inmejorable
<b>Relevancia</b> <i>(Alineación con los objetivos de la materia)</i>	La actividad se vincula claramente con los objetivos curriculares. (2)	La actividad tiene relación parcial con los objetivos curriculares. (1,50)	La actividad no se vincula con los objetivos curriculares. (1)
<b>Interacción</b> <i>(Participación activa de los estudiantes)</i>	Los estudiantes interactúan y participan activamente. (2)	La participación es intermitente o limitada. (1,50)	La actividad no fomenta suficiente interacción. (1)
<b>Uso de herramientas digitales</b> <i>(Adecuación y aprovechamiento de plataformas)</i>	Se usan correctamente y potencian el aprendizaje. (2)	Se usan, pero con limitaciones en su aplicación. (1,50)	No se utilizan adecuadamente o no aportan al aprendizaje. (1)

<b>Motivación</b> <i>(Fomento del interés y compromiso estudiantil)</i>	La actividad motiva y mantiene el interés de los estudiantes. (2)	Motiva en ciertos momentos, pero pierde impacto. (1,50)	No logra captar la atención de los estudiantes. (1)
<b>Evaluación y retroalimentación</b> <i>(Claridad y efectividad de la evaluación)</i>	La evaluación es clara, formativa y con retroalimentación efectiva. (2)	La evaluación es clara, pero la retroalimentación es limitada. (1,50)	La evaluación es poco clara y carece de retroalimentación efectiva. (1)

**Puntaje total:** \_\_\_ / 10

- **8-10 puntos:** Excelente
- **6-7 puntos:** Bueno
- **1-5 puntos:** Inmejorable

<b>Nombres y Apellidos</b>	Jhon Contreras Chacha
<b>Grado Académico</b>	Tercer Nivel

---

Jhon Contreras Chacha

### **Resultados de la validación**

Los resultados de la validación mostraron que la rúbrica es un instrumento eficaz para evaluar actividades gamificadas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. La mayoría de las actividades evaluadas obtuvieron puntajes entre 8 y 10, clasificándolas como “Excelentes”, lo que confirma su alineación con los objetivos curriculares y su impacto positivo en la motivación y participación de los estudiantes. En particular, se destacó la efectividad de las herramientas digitales utilizadas, así como la claridad en la evaluación y retroalimentación que se proporcionó a los estudiantes. Sin embargo, algunos docentes señalaron oportunidades de mejora en la interacción continua durante las actividades. A partir de estos hallazgos, se realizaron ajustes menores en la guía metodológica para reforzar la participación estudiantil y optimizar la integración de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje.



## CONCLUSIONES

Se ha fundamentado la gamificación teóricamente basada en las teorías de Piaget, Vygotski y Montessori, así como en los principios de Deterding y Pelling, como estrategia metodológica, para producir un impacto positivo al proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de segundo año de bachillerato, utilizando elementos lúdicos en un entorno educativo alineándose a las necesidades actuales del currículo de Emprendimiento y Gestión.

Se evidencio la caracterización en la aplicación de la gamificación través de plataformas digitales como wordwall, educaplay, socrative, goosechase, rainscape, classcraft, revas business, simulation games y gestionet, haciendo uso de dinámicas, mecánicas y componentes, como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Sin embargo, su implementación requiere de capacitación docente, recursos tecnológicos y mejorar la infraestructura.

Se manifestó la caracterización del proceso de enseñanza y aprendizaje a los estudiantes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, por medio de metodología gamificadas que promuevan el aprendizaje práctico, la motivación, participación individual o grupal y el fortalecimiento de habilidades fundamentales en la toma de decisiones en el ámbito empresarial.

Los resultados de las encuestas realizadas a estudiantes, docentes y entrevista a las autoridades, demostraron que la gamificación influye positivamente como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de este innovador estudio, destacándose del tradicional y a su vez facilita un mejor rendimiento académico.

Se diseño y valido una guía didáctica con actividades gamificadas y conformada por la siguiente estructurada (título, temas, subtemas, técnica de evaluación, instrumentos de evaluación, rúbrica de desempeño, objetivo, materiales, duración, y proceso) todo alineadas al currículo, para que los docentes de la Unidad Educativa “San Juan” puedan dar cumplimiento a la aplicación de la gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje a sus estudiantes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



## RECOMENDACIONES

Con el fin de que la gamificación se aplique de una forma correcta, es recomendable que se desarrollen programas de capacitación de los docentes en metodologías innovadoras y herramientas digitales, además, se sugiere habilitar espacios de intercambio de experiencias en la práctica entre docentes que potencien el trabajo colaborativo en el uso de la gamificación, con el objetivo de definir un enfoque pedagógico dinámico para la enseñanza y aprendizaje de habilidades que resultan fundamentales para el desarrollo profesional en los estudiantes.

Para llevar a cabo una buena implementación de la gamificación se recomienda que la Unidad Educativa “San Juan” requiera de infraestructura adecuada con equipamiento tecnológico y acceso a internet estable para acceder a plataformas digitales que propicien la enseñanza y aprendizaje a través de mecánicas de juego, así como también es importante poder gestionar recursos económicos para la adquisición de software educativo para la actualización de los equipos, de modo que tanto los estudiantes como también los docentes puedan contar con un entorno que les permita hacer uso de la gamificación, con el fin de maximizar la educación.

Para fortalecer y garantizar la gamificación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión es recomendable la aplicación de la guía didáctica validada a través de la investigación y llevada a cabo por un sistema de seguimiento y evaluación que permita la identificación de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Además, se considera importante que esta guía didáctica sea flexible y capaz de adaptarse oportunamente a los cambios en el currículo o a las necesidades del contexto educativo, asegurando su eficacia como una herramienta innovadora de aprendizaje.

A continuación, se presentan una sugerencia para realizar una investigación sobre el tipo de estilos de aprendizaje que hay según las distintas percepciones y la efectividad en la gamificación. Los datos obtuvieron que un escaso porcentaje de estudiantes consideró que no le aportaba nada. Comprender qué tipos de actividades favorecen cada estilo del aprendizaje podría permitir maximizar el tipo de metodología.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Dávila, N. G. (2006). EL razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Journal of Medical Genetics*, 13(6), 469–476. <https://doi.org/10.1136/jmg.13.6.469>

Franco-Segovia, Á. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje Importance of gamification in the teaching-learning process A importância da gamificação no processo de ensino-aprendizagem Ciencias de la Educación Artículo de Investigación. *Polo Del Conocimiento*, 85(8), 844–852. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i8>

Grivokostopoulou, F., Kovas, K., & Perikos, I. (2019). Examinar el impacto de un marco educativo gamificado para el emprendimiento en la educación superior. *Sustainability (Switzerland)*. <https://www.mdpi.com/2071-1050/11/20/5623>

Setiamy, A. A., & Deliani, E. (2019). *La gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de Fundamentos de Informática de la Facultad de Administración y Negocios de una universidad*. 2, 5–10. <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/2087>

Villavicencio, V. A. (2021). *El Análisis Cualitativo Comparado*. <https://www.uasb.edu.ec/investigacion/el-analisis-cuali-cuantitativo-comparado/>

Aguilera Meza, C. K., Santos Loor, C. P., Pinargote Párraga, B. A., & Erazo Delgado, J. R. (2020). Gamificación: Estrategia Didáctica Motivadora En El Proceso De Enseñanza Aprendizaje Del Primer Grado De Educación Básica. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 5(2), 51. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083>

Bolaños, J. J. P. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 7(30), 1846–1853. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.633>



Ministerio de Educación. (2023). Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-0076-A. 2023, 1–40. <https://newsite.cite.com.ec/download/acuerdo-nro-mineduc-mineduc-2023-0076-a/>

Reglamento General LOEI. (2023). Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. <https://www.fielweb.com>.

Cerda, G. (2021). *GAMIFICACIÓN Como estrategia correctiva para la interferencia lingüística del español en la producción escrita del inglés*. (978th-9942nd–3rd ed.). Grupo de capacitación e investigación pedagógica. <http://142.93.18.15:8080/jspui/handle/123456789/674>

Contreras, E. R. S., & Eguía, J. L. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. In E. Eguía, José Luis, E. Contreras Espinosa, Ruth S., R. Contreras Espinosa, J. L. Eguía, F. I. Revuelta Domínguez, J. Guerra Antequera, M. I. Pedrera Rodríguez, B. Legerén Lago, N. Lugo, A. Alcántara, M. Rubio Méndez, O. de Paula, J. Baldeón, I. Rodríguez, A. Puig, M. Lopez-Sanchez, & J. Morales Moras (Eds.), *Education and Health* (Primera, Vol. 29, Issue 4). InCom-UAB Publicacions. <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la gamificación: definición de “gamificación.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, 9–15.

Franco-Segovia, Á. (2023). Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 85(8), 844–852. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i8>

García, C., Cara, M., Martínez, S., & Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 2020(1), 16–24.

García, G. J. A. (2022). Incidencia de la gamificación en el rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de bachillerato general unificado de la unidad educativa Galo Plaza Lasso. *Universidad Estatal de Milagro*, 10, 121.



file:///C:/Users/Asus/Downloads/ESTUDIO DE VIABILIDAD PARA LA PRODUCCIÓN DE LA MERMELADA DE MUCILAGO DE CACAO (2).pdf

Gaviria David. (2021). Pedagogía de la Gamificación. *Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0., Primera Ed*, 1–204. <https://repositorio.ucp.edu.co/server/api/core/bitstreams/f0c42360-764f-4098-a5a0-b7a1d3fd7f82/content>

Hidalgo, V., & Suárez, R. (2023). Propuesta Pedagógica De Gamificación Para El Aprendizaje De Emprendimiento. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(3), 520–534. <https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i3.572>

López, D. (2020). *Gamificación En El Aula*. 1–21. [https://innovacioneducativa.upm.es/guias\\_pdi](https://innovacioneducativa.upm.es/guias_pdi)

Moira, K., Escalante, A., Sulay, L., Baca, R., Enrique, C., Cedeño, G., Alberto, M., & Díaz, A. (2022). Gamification As A Methodological Strategy In University Students. *Journal of Pharmaceutical Negative Results*, 13(SO2), 449–453. <https://doi.org/10.47750/pnr.2022.13.s02.66>

Orbe, H. J. K. (2017). *Incidencia de las estrategias metodológicas para la enseñanza - aprendizaje de la asignatura emprendimiento y gestión en el primer año de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “San Camilo”*. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/4161/P-UTB-FCJSE-CADM-000041.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Parrales Poveda, M. L., Fienco Parrales, J., Fienco Parrales, M. J., & Fienco Collantes, J. V. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 4–14. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14>

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. (2015). La Gamificación En El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje. *Digital Education Review*, 9, 10292. [http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion\\_impre.pdf](http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_impre.pdf)



Rodríguez Vizuete, J. D., Arroyo, D., García Caicedo, S. S., & Boné Andrade, M. F. (2023). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la Información y Comunicación. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.599>

Saucedo, J. M. A. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Magazine De Las Ciencias Revista De Investigación E Innovación*, 5, 87–103. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078>

Valenzuela, M. Á. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educación Las Américas*, 11(1), 91–103. <https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>

Vargas, G. (2022). Educación emprendedora y gamificación como estrategia de aprendizaje. *Revista Espiga*, 21(43), 126–155. <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/espiga>

Veas, A. S. (2021). La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa “Guayasamín.” *Modul Biokimia Materi Metabolisme Lemak, Daur Asam Sitrat, Fosforilasi Oksidatif Dan Jalur Pentosa Fosfat*, 6. [http://biblioteca.uteg.edu.ec:8080/bitstream/handle/123456789/1626/La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa “Guayasamín”.pdf?sequence=1&isAllowed=yhttps://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789](http://biblioteca.uteg.edu.ec:8080/bitstream/handle/123456789/1626/La_gamificaci3n_como_estrategia_metodol3gica_innovadora_para_la_ense1anza_en_la_Unidad_Educativa_“Guayasam3n”.pdf?sequence=1&isAllowed=yhttps://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789)

Zambrano Álava, A. P., Luque Alcívar, K. E., Lucas Zambrano, M. de los Á., & Luces Zambradno, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 349–369. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>



### Anexo 1. Encuesta para estudiantes

**1. ¿Cómo calificas la utilización de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?**

- a) Muy positiva
- b) Positiva
- c) Neutra
- d) Negativa

**2. ¿En qué medida las actividades gamificadas te han motivado a participar más activamente en las clases de Emprendimiento y Gestión? ¿Describe el porqué del motivo?**

- a) Mucho     b) Algo     c) Poco     d) Nada

*¿Por qué?* \_\_\_\_\_

**3. ¿Crees que las dinámicas de juego utilizadas (como recompensas, puntos, competencias) mejoran tu comprensión de los temas tratados en clase?**

- a) Sí, mucho
- b) Sí, algo
- c) No mucho
- d) No, en absoluto

**4. ¿Consideras que la gamificación facilita el aprendizaje práctico en temas de Emprendimiento y Gestión? ¿Por qué lo crees?**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) En desacuerdo
- d) Totalmente en desacuerdo

*¿Por qué?* \_\_\_\_\_

**5. ¿Qué tan claro es para ti el objetivo de las actividades gamificadas en relación con los contenidos de Emprendimiento y Gestión?**

- a) Muy claro     b) Bastante claro     c) Algo confuso     d) Muy confuso



**6. ¿Las actividades gamificadas en la asignatura te ayudan a mejorar tus habilidades para resolver problemas o tomar decisiones en contextos emprendedores?**

- a) Sí, definitivamente
- b) Sí, en cierta medida
- c) No mucho
- d) No, en absoluto

*¿Por qué crees que estas actividades tienen (o no tienen) este impacto?*

**7. ¿Te gustaría que se implementaran más actividades gamificadas en las clases de Emprendimiento y Gestión?**

- a) Sí, definitivamente
- b) Sí, podría ser útil
- c) No mucho
- d) No, prefiero métodos tradicionales

**8. ¿En qué medida las actividades de gamificación han fomentado la colaboración entre estudiantes en la asignatura?**

- a) Mucho       b) Algo       c) Poco       d) Nada

**9. ¿Consideras que la gamificación mejora el ambiente de aprendizaje en la clase de Emprendimiento y Gestión?**

- a) Sí, mucho
- b) Sí, algo
- c) No mucho
- d) No, en absoluto

*¿Por qué opinas así?*

**10. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe mejor tu experiencia con la gamificación en Emprendimiento y Gestión?**

- a) La gamificación ha sido una herramienta motivadora y efectiva en mi aprendizaje.
- b) La gamificación ha sido útil, pero podría mejorar.
- c) La gamificación no me ha parecido útil para aprender la materia.
- d) No he notado cambios significativos en mi aprendizaje debido a la gamificación.

## Anexo 2. Encuestas para docentes

### Sección N.º 1

1. ¿Con qué frecuencia utiliza estrategias de gamificación en sus clases y por qué?

- A) Siempre
- B) A menudo
- C) Rara vez
- D) Nunca

¿Por qué? \_\_\_\_\_

2. ¿Considera que la gamificación mejora la participación de los estudiantes en el aula?

- |                          |                          |                             |                          |
|--------------------------|--------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| A) Totalmente de acuerdo | <input type="checkbox"/> | B) De acuerdo               | <input type="checkbox"/> |
| C) En desacuerdo         | <input type="checkbox"/> | D) Totalmente en desacuerdo | <input type="checkbox"/> |

3. ¿Qué nivel de conocimiento tiene sobre la gamificación como estrategia metodológica?

- A) Muy alto
- B) Alto
- C) Bajo
- D) Muy bajo

4. ¿La gamificación facilita la enseñanza de competencias en Emprendimiento y Gestión?

- A) Siempre  B) A menudo  C) Rara vez  D) Nunca

¿Por qué motivo considera que la gamificación es útil o no en este contexto?

5. ¿Cuenta con recursos tecnológicos suficientes para implementar gamificación en sus clases?

- A) Totalmente de acuerdo
- B) De acuerdo
- C) En desacuerdo
- D) Totalmente en desacuerdo



**Sección N.º 2**

**6. ¿Qué elementos o recursos considera esenciales para aplicar la gamificación en su asignatura?**

**7. ¿Qué desafíos enfrenta al intentar implementar gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje? ¿Por qué considera que se presentan estos desafíos?**

**8. Describa una experiencia exitosa (si la tiene) utilizando gamificación en sus clases.  
¿Por qué o por qué motivo considera que fue exitosa?**

**9. ¿Qué competencias específicas cree que se desarrollan mejor en los estudiantes al usar gamificación? ¿Por qué motivo cree que estas competencias se potencian con gamificación?**

**10. ¿Qué recomendaciones propondría para diseñar una guía didáctica efectiva basada en gamificación?**

### Anexo 3. Entrevista para autoridades

11. **¿Qué nivel de importancia considera que tiene la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

- Muy importante
- Importante
- Poco importante
- Nada importante

12. **¿Cree que la gamificación es una estrategia viable para la asignatura de Emprendimiento y Gestión?**

- Totalmente viable
- Parcialmente viable
- Poco viable
- No viable

*¿Por qué razón considera que la gamificación es (o no es) viable en esta asignatura?*

13. **¿Qué tan preparada considera que está su institución para implementar estrategias como la gamificación?**

- Muy preparada
- Preparada
- Poco preparada
- No preparada

*¿Por qué cree que su institución está en ese nivel de preparación?*

14. **¿Cuán adecuado considera que es el perfil docente para implementar gamificación en la asignatura?**

- Muy adecuado
- Adecuado
- Poco adecuado
- Inadecuado

*¿Por qué considera que el perfil docente es adecuado o inadecuado?*

15. **¿Qué nivel de recursos (tecnológicos, materiales, etc.) considera que dispone su institución para implementar gamificación?**

- Altamente suficiente
- Suficiente
- Insuficiente
- Totalmente insuficiente



16. **¿Qué elementos considera esenciales para integrar la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

17. **¿Qué desafíos identifica en la aplicación de gamificación como estrategia metodológica en su institución? ¿Por qué cree que estos desafíos son significativos?**

*¿Por qué?* \_\_\_\_\_

18. **¿Qué tipo de capacitación o formación necesitarían los docentes para implementar gamificación eficazmente?**

19. **¿Cómo cree que la gamificación puede impactar el aprendizaje de los estudiantes en Emprendimiento y Gestión? ¿Por qué considera que tendría ese impacto?**

*¿Por qué?* \_\_\_\_\_

20. **¿Qué sugerencias daría para elaborar una guía didáctica enfocada en la aplicación de la gamificación?**



## Universidad Bolivariana Del Ecuador

### Anexo 4. Validez del instrumento de investigación: entrevista a autoridades de la Unidad Educativa “San Juan”

Estimado profesional, usted ha sido elegido para participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradezco de antemano sus valiosos aportes que permitan validar el instrumento y obtener información confiable y precisa, con criterio requerido para la investigación que me encuentro realizando.

A continuación, presento una rúbrica, cuyo objetivo es cómo influye la Gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Emprendimiento y Gestión del 2do. curso de bachillerato en Ciencias y Técnico de la Unidad Educativa San Juan durante el período lectivo 2024-2025.

*Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.*

<b>Criterio</b>	<b>Excelente (4 puntos)</b>	<b>Bueno (3 puntos)</b>	<b>Satisfactorio (2 puntos)</b>	<b>Insuficiente (1 punto)</b>
<b>Claridad en la Respuesta</b>	Responde de manera clara y detallada, abordando todos los aspectos de la pregunta.	Responde de manera clara, aunque podría profundizar en algunos aspectos.	Responde de manera general, sin profundizar o justificar completamente.	Respuesta vaga o incompleta, no aborda todos los aspectos.
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Los objetivos son claros, específicos, medibles y alineados con la gamificación.	Los objetivos son claros y alcanzables, aunque podrían ser más específicos.	Los objetivos son vagos o poco claros, con relación parcial a la gamificación.	Los objetivos no están bien definidos o no están relacionados con la gamificación.
<b>Justificación de la Opinión</b>	Proporciona razones claras, relevantes y bien argumentadas para su opinión.	Proporciona razones válidas, pero podrían mejorarse o detallarse más.	La justificación es débil o superficial, sin detalles claros.	No proporciona justificación o la justificación no es clara.



<b>Conocimiento sobre Gamificación</b>	Muestra un conocimiento profundo y detallado de la gamificación y su aplicación en el aula.	Muestra un buen conocimiento de la gamificación, pero podría ser más específico en su aplicación práctica.	Muestra un conocimiento limitado o confuso sobre la gamificación.	Demuestra un conocimiento muy limitado o incorrecto sobre la gamificación.
<b>Estrategias de gamificación</b>	Proporciona estrategias innovadoras, variadas y bien adaptadas a los estudiantes.	Ofrece algunas estrategias de gamificación, adecuadas, pero no completamente innovadoras.	Las estrategias son limitadas o poco claras en su aplicación.	No proporciona estrategias claras de gamificación o son inapropiadas.
<b>Identificación de Desafíos y Oportunidades</b>	Identifica múltiples desafíos y oportunidades clave con un análisis detallado.	Identifica algunos desafíos y oportunidades, pero el análisis es algo superficial.	Menciona algunos desafíos y oportunidades, pero sin un análisis claro.	No identifica desafíos ni oportunidades o su análisis es irrelevante.
<b>Impacto en el Aprendizaje de los Estudiantes</b>	Proporciona una visión clara y detallada sobre cómo la gamificación impactaría el aprendizaje de los estudiantes.	Proporciona una visión del impacto de manera general, pero falta de ejemplos específicos.	Menciona el impacto de manera superficial, sin relación clara a los estudiantes.	No menciona el impacto o su respuesta es irrelevante.

### Puntuación

#### Escala de Evaluación:

- **16-20 puntos:** Excelente
- **11-15 puntos:** Bueno
- **6-10 puntos:** Satisfactorio
- **1-5 puntos:** Insuficiente

<b>Nombres y Apellidos</b>	Jhon Contreras Chacha
<b>Grado Académico</b>	Tercer Nivel



**Universidad Bolivariana Del Ecuador**

**Anexo 5. Validez del instrumento de investigación: encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa “San Juan”**

Estimado profesional, usted ha sido elegido para participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradezco de antemano sus valiosos aportes que permitan validar el instrumento y obtener información confiable y precisa, con criterio requerido para la investigación que me encuentro realizando.

A continuación, presento una rúbrica, cuyo objetivo es cómo influye la Gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de Emprendimiento y Gestión del 2do. curso de bachillerato en Ciencias y Técnico de la Unidad Educativa San Juan durante el período lectivo 2024-2025.

*Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala*

<b>Criterio</b>	<b>Nivel Excelente (4)</b>	<b>Nivel Bueno (3)</b>	<b>Nivel Regular (2)</b>	<b>Nivel Deficiente (1)</b>
<b>1. Claridad</b>	Las respuestas son completamente claras, precisas y fácilmente comprensibles, sin ambigüedades.	Las respuestas son claras, pero presentan un nivel mínimo de ambigüedad o falta de detalle en algunos casos.	Las respuestas son poco claras, con errores o ambigüedades que dificultan su interpretación.	Las respuestas son confusas o incomprensibles, carecen de lógica o no están relacionadas con la pregunta.
<b>2. Relevancia</b>	Las respuestas están totalmente alineadas con la pregunta y demuestran una comprensión clara del contexto y propósito de la encuesta.	Las respuestas son relevantes, pero carecen de detalles o ejemplos concretos para respaldar los argumentos.	Las respuestas tienen relevancia limitada, con información tangencial o poco útil para el análisis.	Las respuestas no son relevantes, no abordan la pregunta o demuestran una falta de comprensión del contexto.



<b>3. Profundidad</b>	Las respuestas incluyen reflexiones detalladas, ejemplos específicos y explicaciones sólidas que respaldan los puntos de vista.	Las respuestas son completas, pero faltan ejemplos o explicaciones más elaboradas para profundizar los argumentos.	Las respuestas son superficiales, con ideas poco desarrolladas y sin ejemplos específicos.	Las respuestas carecen de profundidad, son breves, sin reflexiones ni explicaciones significativas.
<b>4. Aplicabilidad</b>	Ofrecen sugerencias y soluciones prácticas que podrían implementarse fácilmente en un contexto educativo real.	Incluyen algunas ideas prácticas, pero requieren ajustes para ser aplicables en un contexto educativo real.	Las sugerencias son generales o poco viables, y se necesita mucho trabajo adicional para implementarlas.	No incluyen sugerencias prácticas o viables para un contexto educativo.
<b>5. Reflexión Crítica</b>	Las respuestas evidencian análisis crítico, considerando fortalezas, desafíos y áreas de mejora en la gamificación.	Incluyen cierto nivel de análisis crítico, pero no profundizan en desafíos o posibles mejoras.	El análisis es limitado y carece de una evaluación de los aspectos positivos o negativos de la gamificación.	No se evidencia análisis crítico, las respuestas son simplemente descriptivas o genéricas.

### Puntuación

#### Escala de Evaluación:

- **16-20 puntos:** Excelente
- **11-15 puntos:** Bueno
- **6-10 puntos:** Satisfactorio
- **1-5 puntos:** Insuficiente

<b>Nombres y Apellidos</b>	Jhon Contreras Chacha
<b>Grado Académico</b>	Tercer Nivel