



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

SEDE
ESMERALDAS

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN
LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN**

**Previo al grado académico de
Magíster en Innovación en Educación.**

Línea De Investigación:
Innovación e Intervención Educativa

Autora:
Martha Cecilia López Feraud

Asesora:
Mgt. Tapia Delgado Isabel Del Pilar

Agosto, 2024

Trabajo de tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCESE, previo a la obtención del título de MAGÍSTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN.

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

Tema:

La gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Autora: Martha Cecilia López Feraud

Mgt. Isabel Tapia Delgado

f_____

DIRECTORA DE TESIS

Mgt. Dolores Eulofia Perlaza Muñoz

f_____

LECTOR 1

Msc. María De Los Lirios Bernabé Lillo

f_____

LECTOR 2

Mgt. David Puente Holguín.

f_____

DIRECTOR DE POSGRADO

Mgtr. José Iván Jijón Motato

f_____

SECRETARIO GENERAL PUCESE

Esmeraldas – Ecuador

Agosto – 2024

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, **MARTHA CECILIA LÓPEZ FERAUD**, portadora de la cédula de ciudadanía No. **080306767-7**, declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN**, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi exclusiva responsabilidad legal y académica.

Martha Cecilia López Feraud

C.I. 080306767-7

CERTIFICACIÓN

Yo, **TAPIA DELGADO ISABEL DEL PILAR**, en calidad de Asesor del Trabajo Final del Máster, **CERTIFICO** que: la estudiante **MARTHA CECILIA LÓPEZ FERAUD**, ha incorporado las sugerencias al trabajo de investigación titulada “**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN**”, por lo que autorizo su presentación ante el Tribunal de acuerdo a lo que establece el reglamento de la PUCESE.

Mgt. Isabel Tapia Delgado
DIRECTORA DE TESIS

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mis padres Jorge y Leopardis. Gracias por su apoyo, por su sacrificio y por sus ánimos para no rendirme ante los obstáculos.

A mi hermano Marcelo por su apoyo emocional al momento de redactar la tesis.

Este logro, es nuestro.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por haber permitido la oportunidad de estudiar este posgrado.

A mis familia y amigos por el apoyo incondicional brindado en este trabajo de investigación.

A mis profesores de Maestría en Innovación Educativa, de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede en Esmeraldas por el conocimiento y orientaciones brindadas.

A la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora que colaboraron con el trabajo de investigación, sin ellos no se hubiera logrado.

De corazón, muchas gracias.

RESUMEN

La gamificación es una estrategia que convierte al estudiante en el creador de su propio conocimiento, lo que genera un ambiente apropiado, motivador y que va acorde al aprendizaje de una forma individual o en trabajo en equipo. El presente trabajo tuvo como objetivo de estudio proponer una estrategia gamificada en la asignatura de Emprendimiento y gestión para los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora. Para ello desarrolló una indagación cuantitativa descriptiva a 167 estudiantes de primero de bachillerato, entre las edades de 14 a 16 años con respecto a la motivación y percepción de las metodologías aplicadas en el centro educativo. Se obtuvo que los estudiantes del área técnica tienen un nivel bajo de motivación; con respecto a las metodologías aplicadas por los docentes se determinó una buena aplicación del ERCA, en cambio, el Aula Invertida y Aprendizaje Basado en Problemas son parcialmente aplicados. Sobre la base de estos resultados, se presenta una propuesta metodológica innovadora basada en la gamificación con el fin de superar las dificultades encontradas en el grupo de estudiantes. Esta propuesta consiste en Diseñar una Unidad didáctica Gamificada para los estudiantes de primero de bachillerato con las características que fueron descubiertas mediante el diagnóstico.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, Motivación, Motivación Intrínseca, Motivación Extrínseca, Amotivación, Metodología Activas.

ABSTRACT

Gamification is a strategy that turns the student into the creator of his or her own knowledge, which generates an appropriate, motivating environment that is consistent with learning individually or in teamwork. The objective of this work was to propose a gamified strategy in the subject of Entrepreneurship and management for first-year high school students of the María Auxiliadora Fiscomisional Educational Unit. To this end, a descriptive quantitative inquiry was developed with 167 first-year high school students, between the ages of 14 and 16, regarding the motivation and perception of the methodologies applied in the educational center. It was found that students in the technical area have a low level of motivation; With respect to the methodologies applied by teachers, a good application of the ERCA was determined, however, the Flipped Classroom and Problem-Based Learning are partially applied. Based on these results, an innovative methodological proposal based on gamification is presented in order to overcome the difficulties found in the group of students. This proposal consists of designing a Gamified Teaching Unit for first-year high school students with the characteristics that were discovered through the diagnosis.

KEYWORDS: Gamification, Motivation, Intrinsic Motivation, Extrinsic Motivation, Amotivation, Active Methodology.

ÍNDICE GENERAL

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	iii
CERTIFICACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE GENERAL.....	ix
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURA	xii
1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Presentación del tema de investigación.....	1
1.2. Planteamiento y formulación del problema.....	2
1.3. Justificación de la propuesta.....	3
1.4. Objetivos.....	4
1.4.1. Objetivo General.....	4
1.4.2. Objetivos Específicos.....	5
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1. Bases teóricas.....	5
2.1.1. La gamificación	5
2.1.2. La Gamificación en el campo de la educación	6
2.1.3. Roll del docente y estudiante en una estrategia gamificadora.....	7
2.1.4. Elementos básicos de la gamificación para aplicarla en el aula.	8
2.1.5. Mecánica de la gamificación	9
2.1.6. La Motivación y Gamificación	10
2.1.7. Amotivación	12

2.1.8.	Experiencias gamificadoras en la educación	12
2.2.	ANTECEDENTES.....	14
3.	MARCO METODOLÓGICO.....	16
3.1.	Contexto de la investigación.....	16
3.2.	Metodología de la investigación	17
3.3.	Población y muestra	17
3.4.	Objetivos del estudio diagnóstico	17
3.4.1.	Objetivo General.....	17
3.4.2.	Objetivo Específicos	18
3.5.	Variables de estudio	18
3.6.	Técnicas e instrumentos utilizados.....	18
3.7.	Procedimientos para la recolección y análisis de datos.....	19
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	19
4.1.	Análisis de los datos	20
4.1.1.	Análisis de la encuesta de motivación.....	20
4.1.2.	Análisis de la encuesta de metodología.....	22
4.2.	Discusión de los datos	25
5.	PROPUESTA METODOLÓGICA	27
5.1.	Diseño de la propuesta.....	27
5.1.1.	Objetivos.....	27
5.1.2.	Temporalización	27
5.1.3.	Planificación de la propuesta de intervención	28
5.1.4.	Seguimiento y evaluación de la propuesta	31
6.	CONCLUSIONES.....	32
7.	LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	33
7.1.	Limitaciones.....	33
7.2.	Prospectiva.....	33

8. REFERENCIAS	34
9. ANEXOS	40
Anexo A: Tabla de operacionalización de Variables	40
Anexo B: Instrumento sobre el nivel de estrés de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y gestión.	43
Anexo C: Instrumento sobre las metodologías del docente de Emprendimiento y gestión.....	46
Anexo D: Recurso digital de la propuesta pedagógica.....	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Coeficiente Alpha de Cronbach del instrumento de motivación	20
Tabla 2 Coeficiente Alpha de Cronbach del instrumento de metodología	20
Tabla 3 Estadísticos descriptivos de motivación	21
Tabla 4 Escala motivacional	22
Tabla 5 Dimensión ERCA.....	23
Tabla 6 Dimensión Aula Invertida.....	24
Tabla 7 Dimensión Aprendizaje basado en Problemas	24
Tabla 8 Cronograma de Actividades de la propuesta	28

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1: Gráfico estadístico sobre el nivel de motivación de los estudiantes	22
--	----

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Presentación del tema de investigación

Una de las estrategias innovadoras protagónicas del siglo XXI, es la gamificación, debido a que brinda al estudiante un papel activo todo el tiempo, porque se basa en la idea de un juego (Morillas, 2016). Esto genera en la práctica educativa un aprendizaje significativo y a la vez aporta en la motivación del estudiante.

Si bien es cierto el origen de la gamificación se dio en el campo empresarial, en donde se busca conseguir metas por medio del juego, debido al empoderamiento que genera en el jugador. Actualmente es una estrategia muy utilizada por la sociedad en diferentes disciplinas tales como: el marketing, el aprendizaje automático, el desarrollo de software, educación, entre otros (Foncubierta et al., 2018). Por lo tanto, esta estrategia innovadora da una apertura al cambio del escenario educativo tradicional permitiendo al docente generar en sus clases una nueva expectativa a sus destinatarios.

Por otra parte, la gamificación captura la atención del participante en primera instancia, lo que genera en los estudiantes un incremento de participación e intercambios de ideas, es decir, se construye el conocimiento en un espacio más dinámico, participativo e integrador; pero no es un juego aspecto que se debe tener cuidado durante el diseño de esta estrategia (Valda y Arteaga, 2015). En consecuencia, al no planificar correctamente la experiencia no se alcanzarán los resultados esperados.

En cambio, Torres et al. (2022), destaca de forma argumentada el enfoque motivacional que genera la gamificación, aspecto que aporta positivamente para el desarrollo del aprendizaje autónomo y significativo, el cual se ha convertido en un desafío en la práctica educativa actual. Por su parte, Pérez et al. (2017) concluyen que la gamificación proporciona al estudiante un ambiente de estudio muy diferente causando en ellos la motivación durante el proceso de aprendizaje. Ambos autores resaltan en sus investigaciones la influencia positiva que genera la Gamificación en los estudiantes.

El presente estudio se centra en comprender los pasos necesarios para el diseño de una propuesta pedagógica sobre la estrategia de la gamificación en la materia de emprendimiento y gestión en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora, con el fin de mejorar la motivación de los estudiantes para obtener mejores resultados en su rendimiento académico.

1.2. Planteamiento y formulación del problema

En un mundo cada vez más digitalizado, las aplicaciones educativas desempeñan un papel crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, muchos docentes enfrentan desafíos al interactuar con estas plataformas. La estrategia de la gamificación ofrece una solución prometedora en el campo educativo, al introducir elementos lúdicos que pueden captar la atención y fomentar la participación activa de los estudiantes.

Salas (2016), citado por Gajardo (2022), Indica que la educación, siendo una fuente de desarrollo, se enfrenta a nuevos retos, como la expansión y constante actualización del conocimiento, el acceso universal a la información y el fomento de la capacidad de comunicación entre individuos y grupos sociales. En consecuencia, el docente debe evolucionar con los requerimientos que van surgiendo con el cambio social dado en el tiempo. Por otra parte, es importante tener en cuenta que la desigualdad influye en la calidad del aprendizaje, por tal razón, las reformas educativas se encuentran en las agendas políticas de los países a nivel mundial, con la participación de organismos internacionales desde su planificación hasta su implementación (Gajardo, 2022). Por tal razón, es importante desarrollar espacios que fomenten la igualdad desde los entornos educativos apuntando a una cultura social no excluyente.

En el Ecuador sobre todo en la provincia de Esmeraldas, se ha evidenciado un bajo rendimiento académico en los estudiantes de bachillerato, según los últimos resultados de las Pruebas Ser Bachiller el promedio general es de 7,19, es decir, un nivel elemental (Instituto Nacional de Evaluación Educativa INEVAL, 2019). Resultado que no refleja el esfuerzo realizado por docentes, padres de familia, autoridades educativas y organismos internacionales.

En la unidad educativa María Auxiliadora, los resultados fueron 24 décimas por encima de del promedio provincial, año lectivo 2018 - 2019, pero no alcanza a ubicarse en un nivel satisfactorio, sobre 8 (INEVAL, 2019). Como remedial, se han implementado cursos de formación docente enfocados a la planificación, actualización de los equipos informáticos, la creación del laboratorio de inglés, instalación de proyectores en los salones de clases de la sección bachillerato que se controlan inalámbricamente por medio de una laptop, celular o tablet; con el objetivo de brindar al docente algunos recursos para mejorar sus estrategias y el rendimiento académico de los estudiantes.

Pero el cambio de estrategias implementadas no ha obtenido los resultados esperados debido a que se mantiene el bajo rendimiento escolar, apreciación que se puede comprobar realizando un análisis comparativo entre los años lectivos 2018 - 2019 y el 2019 – 2020 en donde se detecta en base la apreciación de la autora, un aumento en la desmotivación de los estudiantes por la escasa participación de las actividades propuestas y un aumento en: el 5% en inasistencia, 4% en reprobación de las materias y 2% en deserción.

Esta realidad es la que los docentes deben afrontar día a día con sus estudiantes y aún más si la materia que imparte tiene que ver con nociones básicas de las matemáticas tal como es el caso de emprendimiento y gestión que dentro de sus contenidos contempla la contabilidad básica.

Ante la situación planteada, se formula la siguiente pregunta: ¿Cómo mejorar la motivación de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa María Auxiliadora en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con el uso de la gamificación como estrategia didáctica en clase?

1.3. Justificación de la propuesta

La búsqueda de estrategias que despierten la motivación del estudiante durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, es una necesidad latente para quienes trabajan en el ámbito educativo. Ante esta realidad, es fundamental que los docentes mejoren sus prácticas pedagógicas y adopten nuevas estrategias, como la gamificación,

para guiar y fomentar el aprendizaje de sus alumnos hacia la construcción del conocimiento.

Aunque esta estrategia no tiene un origen propio en el campo educativo, el docente asocia las reglas del juego basado en una temática de conocimiento, y designa al estudiante el rol del jugador en donde demuestra sus habilidades en un ambiente lúdico (Hernández et al., 2018). Esto, posibilita al docente transformar el enfoque convencional de la enseñanza hacia uno más innovador, donde el estudiante asume un papel activo en su proceso de aprendizaje, mientras que el docente actúa como un guía facilitador.

Los principales beneficiarios de la propuesta de intervención son: los estudiantes de primero de bachillerato en el área de emprendimiento y gestión porque mejoran su motivación durante el desarrollo de la clase, a razón de que se le genera un ambiente llamativo para el desarrollo de su proceso de aprendizaje. En cuanto los docentes, se les facilita el seguimiento del progreso de los estudiantes y evaluar el desempeño académico de manera continua y formativa, lo que proporciona a los docentes información valiosa para ajustar su enseñanza.

Por lo consiguiente, la aplicación de esta estrategia contribuye significativamente a fomentar la motivación del estudiante, lo cual estimula su participación activa durante el desarrollo de la clase y favorece un aprendizaje más dinámico y efectivo.

Además, se pretende que este estudio sirva como referencia para la introducción de la gamificación como estrategia pedagógica a nivel institucional. De esta manera, se busca que esta innovadora técnica pueda ser implementada en todos los niveles educativos del centro, de esta manera sea aplicado en todos los niveles del centro educativo.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

- ✓ Proponer una estrategia gamificada en la asignatura de Emprendimiento y gestión para el mejoramiento de la motivación de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora.

1.4.2. Objetivos Específicos

- ✓ Indagar teóricamente sobre la gamificación como estrategia didáctica de motivación y aprendizaje.
- ✓ Diagnosticar el nivel de motivación de los estudiantes de primero de bachillerato y el uso de las metodologías empleadas por sus docentes en la asignatura de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora.
- ✓ Definir los componentes que conformaran la estrategia de gamificación para ser aplicada en la asignatura de emprendimiento y gestión.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas

En este apartado se enunciarán las bases teórico-científicas que fundamente de forma teórica el uso de la gamificación como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje la enseñanza.

2.1.1. La gamificación

Al indagar sobre la definición del concepto de gamificación se encuentran aportes muy interesantes tales como: Teixes (2014), plantea que “La gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (p.29). Es decir, que esta estrategia que además de motivar a los estudiantes puede ser aplicada en diferentes contextos debido a que utiliza los elementos del juego basado a la motivación de las personas.

En cambio, Zichermann y Cunningham (2011) tratan el concepto de gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.11). Por lo tanto, la gamificación no consiste en jugar, sino en una estrategia que aplica las reglas del juego para crear un entorno educativo y dinámico.

Partiendo de un punto de vista educativo los investigadores Werbach y Hunter (2014) definen a la gamificación como una estrategia que utiliza elementos del juego, pero su contexto no es un juego ya que su objetivo es lograr un aprendizaje en el estudiante. Ante lo cual, es importante resaltar que esta estrategia no debe ser confundida con un juego, todos los componentes de la experiencia parte del objetivo del aprendizaje y las características del estudiante.

Para evitar caer en ese error, quien diseña la estrategia debe estructurar bien la destreza que se desea alcanzar con los estudiantes (Werbach y Hunter, 2014). Por lo que esta estrategia también requiere dedicación por parte del docente al momento de diseñar para poder garantizar resultados favorables en el proceso de enseñanza – aprendizaje para los estudiantes.

Por otra parte, Molina et al. (2021), manifiestas que es crucial destacar que la gamificación es una manera efectiva de mejorar los resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que su naturaleza lúdica facilita que los estudiantes interioricen los conocimientos de una forma más entretenida. De esta manera el docente llegaría con gran éxito alcanzar los aprendizajes significativos que requiere el estudiante.

2.1.2. La Gamificación en el campo de la educación

En la actualidad, en el campo de la educación se busca mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, lo que ha originado que el docente considere nuevos modelos, estrategias y recursos para la planificación de las clases, en donde el estudiante debe ser el principal protagonista. Una de las estrategias innovadoras es la gamificación. También Cornella et al. (2020), confirma lo antes mencionado, expresando que: En el campo de la educación, la gamificación ha obtenido un lugar significativo en el debate y estudio, debido a su creciente uso como técnica o estrategia para incentivar a los estudiantes durante su proceso de aprendizaje.

Según Alsawaier (2017), “la aplicación de la gamificación en el campo pedagógico proporciona algún remedio para muchos estudiantes que se encuentran alienados por los

métodos tradicionales de instrucción” (p.3). Esto soluciona de forma parcial la desmotivación que presentan algunos estudiantes durante la impartición de una clase.

De igual manera, Sánchez y Pina (2015), afirma: “que la gamificación es un excelente modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidos por las actividades lúdicas” (p.13). Consecuentemente, esta estrategia no solo fomenta la motivación en los jugadores, sino que también promueve otros factores como la concentración y el esfuerzo, que permiten crear una dinámica activa en el proceso de aprendizaje.

Por lo tanto, las actividades que se desarrollan con la estrategia de gamificadora, es percibida por los estudiantes como placentera, debido en enfoque de juego desarrolla en el proceso y a la calidad de competencia que se percibe hasta el último minuto (Igado y Valle 2013, p.15); lo que propicia en ellos la atención que se requiere para propiciar un entorno de aprendizaje partiendo la experiencia.

2.1.3. Roll del docente y estudiante en una estrategia gamificadora

Todo docente debe tener presente que su trabajo es con personas por lo que se debe evolucionar al contexto que se encuentre el grupo de estudiantes, tal como lo afirma Oliva (2017): “La construcción de nuevos tiempos y espacios en la educación postmodernista, demanda de ciertos estándares, competencias, requerimientos y medidas de acción destinados a cambiar la forma en la que los estudiantes aprenden” (p. 32). Los docentes, que son las guías del conocimiento requieren estar a la vanguardia de sus destinatarios por lo que las estrategias que aplican en los salones deben evolucionar ante las necesidades de sus destinatarios.

En este sentido, este autor propone realizar un cambio en el paradigma educativo y lo motiva al uso de las tecnologías para aportar al desarrollo de las clases gamificada para lograr nuevas capacidades de aprendizajes y niveles de desempeño en el estudiante, lo que propicia una calidad educativa. En otras palabras, el docente se convierte el creador, guía y veedor del aprendizaje. Esto permite que el estudiante aprenda a partir de su experiencia y ritmo dando la posibilidad un espacio educativo diferente a lo tradicional.

Para Oliva (2017), las ventajas de la gamificación desde la perspectiva del estudiante son las siguientes:

1. Premia y reconoce la constancia académica que pone el estudiante durante la experiencia del proceso formativo.
2. Identifica los avances y progresos de aprendizaje de forma autónoma.
3. Ayuda a mejorar el desempeño académico mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.
4. Propone una ruta clara sobre la comprensión de materias académicas que se le dificultan aprender.

Según la misma autora el docente tiene las siguientes ventajas al momento de gamificar:

1. La implementación del trabajo en equipo, que a la vez mejora la dinámica de aprendizaje en el interior del aula.
2. Dosifica el aprendizaje y motiva al estudiante a obtener mejores resultados académicos.
3. Mejora su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.
4. Favorece a la comprensión de materias académicas que se le dificultan al estudiante en el momento de desarrollar su aprendizaje.

En cambio, Quintana y Jurado (2020) manifiestan en su estudio dos ventajas sobre la gamificación las cuales son: Primero que se puede hacer en concreto en cualquier momento desde cualquier lugar que se tenga conexión (internet). Segundo que se produce contenidos digitales, lo que origina una mejora en proceso de enseñanza aprendizaje (p. 40).

2.1.4. Elementos básicos de la gamificación para aplicarla en el aula.

Para gamificar en el campo de la educación se requiere unos elementos básicos para su implementación en el aula. Según Kapp (2012) son:

- ✓ La base del juego: Es donde hallamos la posibilidad de jugar, de aprender, de consumir y el reto que origina al juego. Pero sin olvidar el planteamiento de las reglas en el juego, la interactividad y el feedback.
- ✓ Mecánica: Se refiere a los niveles o insignias, que por lo general se refiere a las recompensas que adquiere el jugador a medida que avanza el juego. De esta manera provocamos sus deseos de querer prevalecer y al mismo tiempo que recibe la información que se requiere que aprenda.
- ✓ Estética: Se refiere a la aplicación de imágenes agradables a la perspectiva del jugador.
- ✓ Idea del juego: Es el objetivo que se debe alcanzar, por medio de estas mecánicas del juego donde el jugador va recogiendo información, en algunos casos perceptibles por su subconsciente. De esta manera se simula algunas actividades de la vida real por medio de la virtual y para que adquiera habilidades que a lo mejor no tenía, de este modo el estudiante adquiere el aprendizaje en base a lo que se encuentra planificado.
- ✓ Conexión juego-jugador: Es cuando el jugador adquiere un compromiso con el juego. Por lo que es importante tener en cuenta el estado de ánimo del usuario.

Cabe resaltar que estos elementos de juegos son la base para obtener de esta forma una conducta interés por parte del jugador. Por otra parte, los logros es objeto de muchos estudios en el área de la economía y de la teoría de los juegos (Vassileva, 2012 como se citó en Diaz y Troyano, 2013), de esta manera se garantiza que el jugador pase por cada nivel que es en donde desarrollará la destreza o habilidad que el docente pretende que el estudiante alcance.

2.1.5. Mecánica de la gamificación

Según Verdín (2022), manifiesta que la mecánica de gamificación requiere algunos elementos tales como:

- ✓ Competencia: En una competencia, algunos ganan y otros pierden, pero para evitar la desmotivación, se recomienda que los estudiantes compitan contra sí mismos.
- ✓ Retroalimentación: Facilita la autorreflexión de los estudiantes y contribuye directamente a mejorar los procesos de enseñanza, ya que reduce la brecha entre el desempeño actual y el deseado.
- ✓ Desafíos: Son tareas que requieren un esfuerzo para superar un reto. La actividad no debe ser demasiado difícil, ya que puede generar ansiedad y frustración, ni demasiado fácil, ya que puede causar desinterés y aburrimiento.
- ✓ Recompensas: Beneficios obtenidos al superar los retos propuestos. Suelen manifestarse en forma de puntos, medallas o acceso a niveles superiores, incentivando a los estudiantes a esforzarse más para obtenerlos.
- ✓ Turnos: Participación secuencial, equitativa y alternada de los estudiantes. Esta mecánica fomenta la cooperación y mejora el trabajo en equipo.

2.1.6. La Motivación y Gamificación

Para Carrillo et. al (2009), la motivación, es aquella actitud interna y positiva frente al nuevo aprendizaje, es lo que mueve al sujeto aprender, es por tanto un proceso endógeno. Es indudable que en este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental (p.24). Ante ello, es relevante tener presente el estado emocional del estudiante para poder planificar las estrategias necesarias para desarrollar el proceso de aprendizaje.

Según García (2008): “La motivación puede llegar a ser un elemento clave para el aprendizaje. Si un sujeto se encuentra motivado, se mostrará mucho más implicado en las actividades académicas” (p. 24). Ante lo expuesto se puede establecer que es relevante estar muy atento a la motivación del estudiante, de esta manera garantiza uno de los factores que aporta en la creación del conocimiento.

En cambio, para Montoya et al. (2019), “con la gamificación se amplía el proceso educativo de los estudiantes sacándolos del entorno convencional y zona de confort fomentando un aprendizaje integral. Esto genera que los estudiantes estes motivados en el desarrollo de la estrategia”. (p. 64). Pero para apreciar de mejor manera la relación entre la motivación y motivación es necesario es necesario analizar los tipos de motivación que a continuación se detalla.

Por lo general la motivación puede ser principalmente de forma intrínseca o extrínseca.

✓ Motivación intrínseca

La motivación intrínseca es cuando la persona realiza actividades por el gusto de hacerlas, independientemente de si percibe un reconocimiento por ellas o no (Ajello, 2003 como se citó en Pereira, 2009).

La motivación interna y el interés intrínseco en las actividades académicas aumentan cuando la persona tiene posibilidades de elección y oportunidades para tomar la responsabilidad personal de su aprendizaje, establecer sus propias metas, planear cómo alcanzarlas y monitorear su progreso (Pereira, 2009).

✓ Motivación extrínseca

Por otro lado, según el autor, la motivación extrínseca se relaciona con aquellas otras situaciones en las que la persona se implica en actividades con un fin instrumental o por causas externas a la actividad en sí, como por ejemplo una recompensa (Ajello, 2003 como se citó en Pereira, 2009).

Esta motivación incluye incentivos externos, tales como las recompensas y los castigos. De forma diferente, las perspectivas humanista y cognitiva enfatizan la importancia de la motivación intrínseca en el logro (Pereira, 2009).

En conclusión, la motivación es un elemento fundamental del comportamiento humano que puede ser categorizado de varias formas según su origen y naturaleza. Conocer los distintos tipos de motivación puede ser útil para crear estrategias eficaces que incrementen el compromiso y mejoren el rendimiento en diversas esferas de la vida.

2.1.7. Amotivación

La amotivación es un estado en el cual una persona no tiene la intención o el deseo de actuar. A diferencia de la motivación intrínseca o extrínseca, la amotivación se caracteriza por una falta de motivación y propósito. Las personas amotivadas no ven ninguna relación entre sus acciones y los resultados, lo que puede llevar a una sensación de impotencia y desinterés generalizado (Ajello, 2003 como se citó en Pereira, 2009).

En cambio, según Pereira (2009), menciona las posibles causas que originan la amotivación.

- ✓ Falta de Autonomía: Sensación de estar controlado o de no tener poder de decisión sobre las propias acciones.
- ✓ Baja Autoeficacia: Creencia de que no se tiene la capacidad necesaria para realizar - tareas de manera efectiva.
- ✓ Desconexión entre Esfuerzo y Resultado: Percepción de que, sin importar cuánto se esfuercen, el resultado será siempre el mismo.
- ✓ Experiencias Previas Negativas: Experiencias anteriores de fracaso o castigo que desmotivan y desalientan la acción futura.

En conclusión, La amotivación representa una ausencia de motivación y puede tener efectos negativos en diversas áreas de la vida. Entender sus causas y características es fundamental para desarrollar estrategias que puedan reactivar la motivación y mejorar el bienestar y el desempeño de las personas

.

2.1.8. Experiencias gamificadoras en la educación

En el campo de la gamificación, se puede encontrar una variedad de experiencias aplicados al entorno educativo con estudiantes de secundaria. Dentro de los cuales en este espacio se harán mención a los estudios realizados por Ouariachi (2017), Tasipanta (2020), Rioja et al (2017), Vargas (2019) y Crespo (2017)

Ouariachi (2017), En su estudio plantea los juegos en línea como una alternativa para concientizar a adolescentes de 12 a 14 años sobre cambios climáticos. el juego seleccionado Energy 2020, se obtuvo un cuestionario de análisis y evaluación de juego en línea además evidenciar tendencias positivas en la comunicación del cambio climático pero que hay otros factores que atribuyen a la efectividad como el diseño conceptual.

La presente investigación de Tasipanta (2020), se planteó como objetivo promover la gamificación en el proceso de enseñanza en la asignatura de Química en el Colegio Municipal “Cotocollao”, en los primeros y segundos de bachillerato. Los resultados de la investigación muestran la poca aplicabilidad del uso de estrategias innovadores en la materia de Química desde las perspectivas de los estudiantes como docentes. A la vez, sustenta que la incorporación de la gamificación mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la motivación en los estudiantes.

Rioja et al (2017), se describe la experiencia gamificadora implementada en el instituto barcelonés Quatre Cantons del Poblenou. El objetivo de la propuesta es que los estudiantes aprendan y consoliden conceptos básicos de sistemas digitales y lógica combinatorial de una forma lúdica. La propuesta tiene duración de unas 6 semanas, cada semana contempla un trabajo de 8 horas.

Vargas (2019), aplicó la estrategia de gamificación, aun grupo de estudiantes de 2do de bachillerato de Comunidad Autónoma de Andalucía, siendo el objetivo principal de la investigación es aumentar la motivación y fomentar el aprendizaje del estudiante en las materias Geografía e Historia a través de la incorporación de la gamificación en el aula; este proyecto será apoyado por el área de Leguaje. Se desarrollaron 6 sesiones utilizando Aplicación kahoot y la gymkhana.

Crespo (2017), plantea una investigación que tiene como tema central la gamificación y el razonamiento verbal en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzmán de la ciudad de Ambato. Las conclusiones fueron: el uso de la estrategia de gamificación ayuda en el desarrollo del razonamiento verbal de los estudiantes y potencia el trabajo grupal, se utiliza el trabajo colaborativo en algunas sesiones lo que le permite crear un ambiente de competencia para alcanzar un objetivo en

común; pero las clases no ayudan a resolver los ejercicios de razonamiento verbal en su totalidad y tampoco se incentiva a la competencia intelectual, entre los estudiantes.

En cambio, en la tesis doctoral de Morillas (2016) con el tema “Gamificación de las aulas mediante las TIC; se presenta un estudio de un cambio de paradigma la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional demostró que la motivación es mucho mayor ellos estudiantes que están expuestos a un proceso de gamificación. En este proceso constató: el incremento de atención y participación en clase; la disminución de absentismo y se mejoró el rendimiento escolar.

Para esta intervención se ha programado cuatro secciones, con una duración de hora y media. Al terminar la última sesión se les entrega los estudiantes una hoja para que valore sus experiencias. Como conclusión a esta tesis nos invita a seguir incorporando estrategias innovadoras, para atender a la nueva demanda de nuestros estudiantes.

2.2. ANTECEDENTES

Por medio de los siguientes estudios se da a conocer experiencias relacionadas sobre el diagnóstico de la motivación frente a metodología empleadas por los docentes. A continuación, presentan los más relevantes para esta investigación:

El primer estudio consultado fue el de Hernández (2016), ya que se planteó un diagnóstico sobre la percepción de la motivación como factor que interviene en el rendimiento académico de los estudiantes de cinco carreras universitarias en la escuela de educación superior en México. Se aplicó un cuestionario en escala tipo Likert de 30 preguntas a 1651 estudiantes.

Dentro de los resultados destacados resalta la relación de motivación de los estudiantes con los docentes debido al seguimiento y reconocimiento que realizan en clases. Asu vez el estudio resalta que a pesar que los estudiantes que escogieron la carrera sin interés se encuentran motivados por concluir la debido al apoyo de los docentes. Por otro lado, se evidencia la relación de la motivación con el rendimiento por lo que la investigación hace un paréntesis para enfatizar este punto.

El segundo estudio consultado fue el de Palacio et al. (2010) cuyo objetivo fue las estrategias de autorregulación que aplican los estudiantes de bachillerato aplicando el MSLQ, lo que permite un estudio correlacional entre factores motivacionales. Para el estudio se aplicaron tres instrumentos de forma consecutiva a una muestra de 237 estudiantes. En los resultados se evidenció la relación con las estrategias educativas relevantes al índice elevados de motivación en estudiantes autorregulados sin importar su diferencia entre los factores de edad, sexo y economía.

El tercer estudio consultado fue el de Tasipanta (2020), porque el objetivo fue diagnosticar el proceso de enseñanza de la Química en los estudiantes de bachillerato general unificado en el Colegio Municipal “Cotocollao”. Para lo cual se utilizó la encuesta y la entrevista como técnica y el cuestionario como instrumento de investigación. Como resultado se obtuvo que la incorporación de metodologías innovadoras como la gamificación en el proceso de enseñanza puede cambiar la visión del estudiante con respecto a la materia Química.

Una perspectiva directa sobre el diagnóstico de motivación en relación con el aprendizaje se lo evidencia en el trabajo de fin de master de López (2022), en donde una vez aplicado la encuesta de motivación de a 30 estudiantes de posgrado de la Universidad Técnica Luis Vargas Torres, se determinó que su nivel de motivación intrínseca y de rendimiento es bajo, por lo que concluye que al ejecutar actividades lúdicas mejorarán la predisposición de los estudiantes al momento de alcanzar nuevos conocimientos y su participación en sus actividades académicas. El trabajo de investigación termina presentando una propuesta de intervención aplicando la gamificación como estrategia metodológica, garantizando tanto la motivación de los estudiantes como el rendimiento académico.

En cambio, en el quinto estudio sobre un diagnóstico de motivación de la autora Vera (2020), aplicado a 62 estudiantes de 7mo año de Educación básica, destaca que los estudiantes tienen interés por el idioma de inglés y muestran predisposición en aprenderlo a pesar de que no tienen un buen rendimiento. Ante esta realidad el trabajo concluye con una propuesta educativa para los estudiantes que presentan dificultades en el dominio de inglés utilizando un sistema gamificado el mismo que puede ser utilizado como un plan vacacional.

3. MARCO METODOLÓGICO

En el capítulo se explica el contexto donde se realizó el trabajo de titulación, la metodología que se aplicó, la descripción de la población y muestra de la investigación los objetivos de diagnóstico, de detalla las variables con sus respectivas dimensiones, las técnicas e instrumentos a aplicar y por último se explica los procesos de recolección y el análisis de los datos obtenidos.

3.1. Contexto de la investigación

La presente investigación, se la realizó en la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora. Esta unidad funciona en jornada matutina (básica desde elemental hasta superior) y vespertina (bachillerato general unificado y técnico). Cuenta con 114 docentes, 2491 estudiantes y 11 administrativos. Se encuentra ubicada en la vía Atacames Km 2 ½, parroquia Simón Plata Torres, de la ciudad y provincia de Esmeraldas.

Los docentes de esta institución ingresaron por medio del estado (nombramiento o por contrato provisional) y por contrato particular un 70%, por lo que el sueldo se financia en gran parte por el pago de las pensiones de los estudiantes. El 8,10 % de los docentes son bachilleres, el 21,62 % son Masters en el campo educativo y el 70,28 % tienen título de tercer nivel (el 65,38 % son de educación y el 34,62 % de otras carreras).

Cabe resaltar que en los estudiantes son de nivel socioeconómico medio. Las familias al momento de matricular se comprometen por medio de un contrato educativo apoyar con el financiamiento a través de un aporte económico que está regulado por el Ministerio de Educación.

En cuanto al ámbito Pedagógico, en la institución se aplica un modelo socio constructivista. Su metodológica transversal se basa el Sistema Preventivo de Don Bosco que se fundamenta en tres pilares Razón, Religión y Amor.

Al ser una institución fiscomisional salesiana existe un proceso de formación continuo como es el Curso de Seglares, el cual consiste una formación basada en la Animación Juvenil o en cursos que cubran las necesidades educativas detectadas en PEI institucional vigente.

En la institución, se ha realizado una investigación similar al tema desarrollado en el presente TFM. Esta tuvo como objetivo implementar una herramienta gamificada (kahoot) en la asignatura de investigación con estudiantes del área de ciencias, pero solo como técnica evaluativa.

3.2. Metodología de la investigación

El tipo de investigación para este trabajo es de tipo cuantitativa debido a que se recolectó información para analizar las variables motivación y metodologías activas en base a las dimensiones establecidas y se procesó numéricamente esa información. A su vez, tuvo un alcance descriptivo porque permitió estudiar y describir las variables y obtener datos que sirvieron como base fundamental para el diseño de una propuesta educativa para la población estudiada.

3.3. Población y muestra

Para esta investigación se tomó en cuenta a la población de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora que suman un total de 289 estudiantes entre las edades de 14 a 16 años; distribuidos en 9 paralelos, 5 de ciencias y 4 de técnicos (1 en Mecanizado y construcciones metálicas, 1 en Instalaciones, equipos y Máquinas Eléctricas, 2 en informática).

En este estudio se consideró calcular una muestra de 167 estudiantes. El tipo de muestreo que se definió para trabajar con la muestra fue estratificada aleatoria, la cual está conformada por dos estratos: ciencias con una muestra de 89 (de 149) y técnicos con 78 estudiantes (de 140). Estos estudiantes fueron seleccionados al azar.

3.4. Objetivos del estudio diagnóstico

3.4.1. Objetivo General

Diagnosticar el nivel de motivación de los estudiantes de primero de bachillerato y el uso de las metodologías empleadas por sus docentes en la asignatura de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora.

3.4.2. Objetivo Específicos

- ✓ Identificar el nivel de motivación de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora.

- ✓ Identificar el tipo de metodologías aplicadas por los docentes en la asignatura de Emprendimiento y gestión en los estudiantes de primeros de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora.

3.5. Variables de estudio

En esta investigación se va a calcular el nivel de motivación de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora, e identificar el tipo de metodología más aplicada por los docentes. La operacionalización de estas variables se muestra en el Anexo A.

3.6. Técnicas e instrumentos utilizados

La técnica que se utilizó fue la encuesta, en esta técnica se aplicaron dos cuestionarios: El primero medirá el nivel de motivación de los estudiantes y corresponde a la Escala de Motivación Académica (EMA) de Torres Braka (2018) (Anexo B). Está formado por 28 ítems de escala Likert, donde 1 corresponde a nada en absoluto y 7 totalmente. En él se miden las dimensiones: motivación intrínseca, motivación extrínseca y Amotivación.

Para indagar sobre el tipo de metodología más aplicado en el aula de emprendimiento y gestión se utilizó un cuestionario elaborado a partir de tres instrumentos utilizados en los estudios de: Miraval (2016), Valladares et al. (2018), Domínguez y Palomares (2020) (Anexo C). Dicho instrumento está conformado por 23 ítems, es de tipo escala Likert donde 1 corresponde a totalmente en desacuerdo y 5 totalmente de acuerdo. Las dimensiones a trabajar son: Ciclo de aprendizaje, Aula invertida y Aprendizaje basado en problemas

3.7. Procedimientos para la recolección y análisis de datos

Para poder realizar la recogida de datos se solicitó al rector del centro educativo la autorización para aplicar los cuestionarios a los estudiantes de primero de bachillerato.

Una vez obtenido el permiso se realizó una reunión con la vicerrectora de la institución para socializar la finalidad y detalles de los instrumentos para organizar la fecha, hora y medio de aplicación.

Por motivos que los estudiantes se encuentran a puertas del cierre del año escolar se acordó aplicar los instrumentos vía WhatsApp por medio de un formulario de Google. En el caso de los estudiantes el docente tutor compartirá el enlace a los estudiantes seleccionados al azar previamente (se hará un sorteo por medio de las listas que proporcionará el vicerrectorado)

Para el procesamiento de datos se utilizó un programa SPSS para realizar los cálculos estadísticos: porcentajes y media, mediante el cual se midió el nivel de motivación y la metodología más aplicada en el grupo de estudiantes encuestados. Para la presentación y análisis de los datos, estos se organizaron en tablas y gráficos que facilitaron la identificación de las variables en estudio.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para la elaboración del siguiente apartado, en primer lugar, se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach a partir de los datos generados por los dos instrumentos que se detallan a continuación:

Como se puede observar en la tabla 1 el coeficiente Alpha de Cronbach calculado para el instrumento donde se recoge información acerca de la motivación de los estudiantes, en cada una de las dimensiones se encuentra dentro del rango de alta confiabilidad por lo tanto existe una buena consistencia en el instrumento de motivación aplicado a los estudiantes.

Tabla 1

Consistencia del instrumento de motivación por medio de coeficiente Alpha de Cronbach.

Dimensiones	N° de ítems	Alfa de Cronbach
Intrínseca	13	0.942
Extrínseca	11	0.922
Amotivación	4	0.795
Motivación	28	0.940

En relación con la tabla 2, el coeficiente de Cronbach calculado para los ítems de cada una de las dimensiones del instrumento de metodologías aplicadas a los estudiantes muestra rangos aceptables de confiabilidad. Por lo tanto, se evidencia una buena consistencia en los datos recopilados.

Tabla 2

Consistencia del instrumento de metodología por medio de coeficiente Alpha de Cronbach.

Dimensiones	N° de ítems	Alfa de Cronbach
ERCA	6	0.926
Aula Invertida	5	0.783
Aprendizaje Basado en Problemas	12	0.942
Metodología	23	0.963

4.1. Análisis de los datos

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de cada uno de los instrumentos mediante tablas y gráficos estadísticos, con el fin de facilitar el análisis de los datos recopilados.

4.1.1. Análisis de la encuesta de motivación

En primera instancia, para poder determinar los niveles de motivación del instrumento seleccionado, se generó la tabla 3 relacionado a los grados percentiles de los datos obtenidos de una hoja de cálculo de Excel, en donde cuanto mayor sea el puntaje que se

obtiene, es aún mayor el nivel de motivación en el ámbito académico, el programa utilizado fue IBM SPSS.

Tabla 3

Estadísticos descriptivos de motivación

		MOTIVACIÓN	INTRÍNSECA	EXTRÍNSECA	AMOTIVACIÓN
N	Válido	167	167	167	167
	Perdidos	0	0	0	0
Media		149,41	71,23	61,77	16,41
Mediana		154,00	73,00	65,00	16,00
Moda		178	86	77	16
Desv. Estándar		27,139	14,592	12,389	3,884
Mínimo		57	17	15	7
Máximo		190	91	77	25
Suma		24952	11896	10315	2741
Percentiles	5	98,60	44,00	40,40	10,00
	10	110,80	50,00	43,80	11,00
	15	115,00	54,20	47,00	12,00
	20	121,20	58,00	49,00	13,00
	25	130,00	62,00	53,00	13,00
	30	135,00	64,40	55,00	14,00
	35	142,00	67,00	59,00	15,00
	40	146,00	69,00	61,20	16,00
	45	150,00	71,00	63,00	16,00
	50	154,00	73,00	65,00	16,00
	55	158,40	76,00	66,40	17,00
	60	163,00	77,80	68,00	18,00
	65	167,00	79,00	70,00	18,00
	70	169,00	82,00	71,00	19,00
	75	172,00	83,00	72,00	20,00
	80	174,00	85,40	73,00	21,00
	85	178,00	86,00	73,80	21,00
90	180,00	89,00	75,20	22,00	
95	184,60	90,00	77,00	22,00	

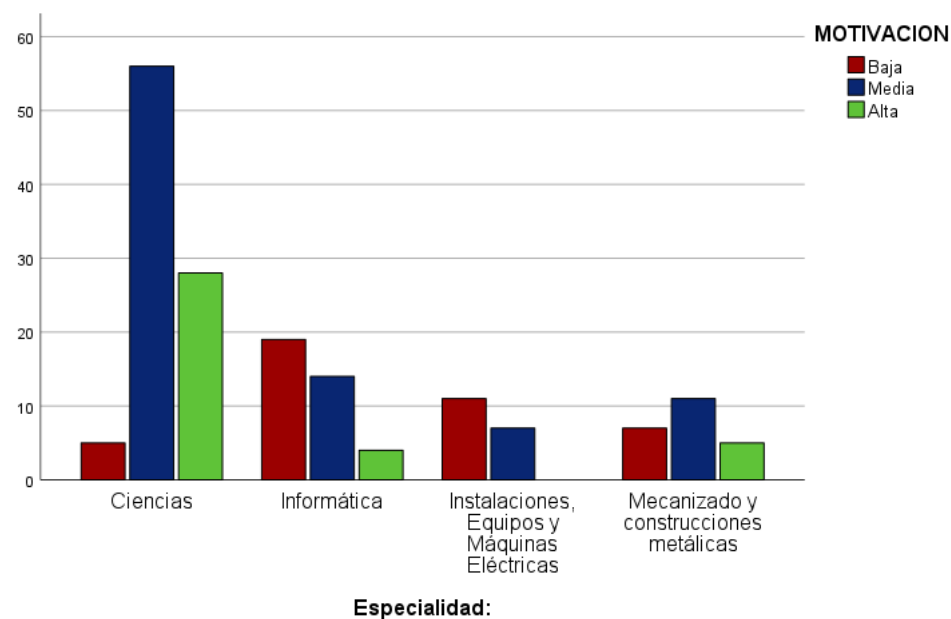
En la tabla 4 se encuentra detallado los niveles de motivación con su respectivo rango y grupo de percentil que corresponde, estos niveles fueron ingresados al programa con la variable Nivel de motivación para el cálculo respectivo.

Tabla 4
Escala motivacional

Nivel	Puntuación directa	Percentiles
Motivación Alta	173-190	76-99
Motivación Media	131-172	26-75
Motivación Baja	57-130	5-25

Posteriormente, se generó el cálculo de la variable Nivel de motivación, con los datos resultantes se generó una gráfica estadística que se visualiza en la figura 1. Como se puede apreciar en el área técnica el nivel de motivación de los estudiantes está entre bajo y medio, pero sobre todo en las especialidades de Informática e Instalaciones, equipos y máquinas eléctricas prevalece el nivel bajo de motivación.

Figura 1
Gráfico estadístico sobre el nivel de motivación de los estudiantes relacionado con las especialidades



4.1.2. Análisis de la encuesta de metodología

Para este análisis del segundo instrumento, se generó tres tablas cada una relacionada con una dimensión.

Según los datos de la Tabla 5, obtenidos desde la perspectiva de los estudiantes sobre la metodología ERCA en la asignatura de emprendimiento y gestión, se observa que la mayoría de los docentes aplican las fases de manera correcta, lo que evidencia un uso adecuado de esta metodología.

Tabla 5
Dimensión ERCA

N°	PREGUNTAS	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	Las sesiones de aprendizaje guiadas por el profesor buscaban desarrollar procesos cognitivos: observación, análisis, comparación, síntesis, inferencia, pensamiento, lenguaje, inteligencia.	4,79	4,19	17,96	38,32	34,73
2	Las sesiones de aprendizaje desarrolladas por el profesor estaban orientados a promover capacidades, conocimientos y actitudes.	7,19	3,59	16,77	40,12	32,34
3	Las sesiones de aprendizaje desarrolladas por el profesor tenían relación con el contexto y el entorno.	7,19	3,59	19,76	35,33	34,13
4	Las sesiones de aprendizaje desarrolladas por el profesor tenían secuencialidad entre un tema y otro	5,39	5,39	23,35	33,53	32,34
5	Las sesiones de aprendizaje desarrolladas por el profesor se cumplían en su totalidad.	7,78	4,19	18,56	40,12	29,34
6	Las sesiones de aprendizaje desarrolladas por el profesor seguían un orden o esquema establecido	4,19	10,18	14,37	37,13	34,13

Por otro lado, los datos de la Tabla 6, basados en la perspectiva de los estudiantes sobre la metodología de Aula Invertida en la asignatura de emprendimiento y gestión, indican que los docentes en gran medida continúan con un enfoque tradicional en sus clases y que los estudiantes no revisan el material proporcionado. Esto demuestra que esta metodología se está aplicando de manera parcial.

Tabla 6
Dimensión Aula Invertida

N°	PREGUNTAS	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
7	El docente plantea un problema para resolverlo.	6,59	6,59	17,37	29,94	39,52
8	En la clase tengo la posibilidad de ver un video en vez de una clase tradicional.	16,17	20,96	25,75	17,37	19,76
9	Realicé trabajos activos y grupales en clases con el apoyo de los videos vistos con anterioridad	9,58	12,57	28,14	24,55	25,15
10	El uso de videos me permite aprender el material de estudio más eficazmente que hacer las lecturas en solitario.	6,59	5,39	19,16	32,34	36,53
11	Utilicé el método de aprendizaje aula invertida: videos, lecturas cortas, y actividades de aprendizaje activo en clase.	4,19	5,39	20,96	38,92	30,54

En cambio, en los datos de la Tabla 7, relacionado sobre la metodología de aprendizaje basado en problemas en la asignatura de emprendimiento y gestión, se evidencia que esta no es aplicada correctamente. En dicha tabla, se puede observar que los estudiantes presentan dificultades en organizarse para el desarrollo de las actividades; a la vez indican que no tienen tutoría fuera de clases, lo que le dificulta al estudiante obtener el apoyo extra que es docente para el desarrollo del aprendizaje.

Tabla 7
Dimensión Aprendizaje Basado en Problemas

N°	PREGUNTAS	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
12	El docente plantea actividades como sumar, construir, establecer criterios, semejanzas, etc.	7,78	3,59	12,57	46,71	29,34
13	Los trabajos en grupo en clase son para realizar exposiciones sobre el tema de clase.	8,38	5,39	13,77	33,53	38,92
14	Los trabajos en grupo en clase son para resolver problemas planteados.	6,59	4,19	17,96	37,13	34,13
15	En las actividades autónomas el docente propone la resolución de tareas de manera individual.	7,78	3,59	14,97	37,13	36,53
16	En las actividades autónomas el docente propone investigaciones bibliográficas que dan como resultado un informe.	5,99	7,19	14,97	37,13	34,73

17	En las actividades autónomas el docente propone resolución de problemas en forma grupal	7,19	9,58	17,96	34,13	31,14
18	El docente le proporciona fuera de las horas de clase tutoría	11,98	11,98	31,14	18,56	26,35
19	Leo y analizo el problema.	5,39	4,19	13,17	33,53	43,71
20	Realizo comentarios o lluvia de ideas.	3,37	3,37	14,61	34,83	43,82
21	Hago una lista de lo que conozco y desconozco.	9,58	5,99	29,34	29,34	25,75
22	Realizo un cronograma de actividades para realizar el trabajo.	8,38	6,59	30,54	29,34	25,15
23	Procedo directamente a la búsqueda de información	5,99	6,59	15,57	34,73	37,13

4.2. Discusión de los datos

El objetivo general para el análisis de esta investigación fue diagnosticar la motivación de los estudiantes de primero de bachillerato hacia el estudio de la asignatura de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora, para lo cual se plantearon dos objetivos específicos que se detallan a continuación:

El primero objetivo fue identificar el nivel de motivación de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora. En los resultados obtenidos encontramos que la mayoría de los estudiantes de Ciencias y Mecanizado su nivel de motivación esta entre medio y alto en cambio informática e instalaciones está en medio y bajo.

Esto quiere decir, que los estudiantes que se encuentra en las ramas técnicas de informática e instalaciones existen desinterés de aprender, esta situación se debe cuidar debido a que estudios han demostrado sobre todo en Carrillo et. al (2009), indica que es indudable que en este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental (p.24). En otras palabras, trabajar con un grupo desmotivado es ir contra la corriente ya que los estudiantes no estarán predispuestos para las actividades planteadas por el docente.

También se debe tener presente que en el caso de continuar con un grupo desmotivado se podría concadenar en un bajo rendimiento académico en estas especialidades tal como lo comprobó Hernández (2016) en su estudio ya que existe una relación de dependencia entre la motivación y el rendimiento académico por lo que los docentes deben tener

presente dentro de su planificación estrategias para mejore su nivel de motivación en caso de encontrarse con estos contextos.

En el segundo objetivo se planteó identificar el tipo de metodologías aplicadas por los docentes en la asignatura de Emprendimiento y gestión que generen motivación en los estudiantes de primeros de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora, los resultados obtenidos por los estudiantes demuestran que la metodología ERCA es la estrategia mejor aplicada por los docentes de esta asignatura, en cambio el Aula Invertida y ABP han sido aplicadas de forma parcial.

Por otra parte, se puede evidenciar que en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión se aplica de forma equitativa las metodologías a todos los estudiantes en las diferentes especialidades debido a la coincidencia de la frecuencia en los ítems por parte de ellos, a la vez, se aprecia un trabajo coordinado de los docentes. Pero a pesar de ese trabajo no se aprecia su incidencia de forma favorable con los niveles de motivación de los estudiantes de Informática e instalación.

Según el estudio de Palacio et al. (2010) demuestra la relación que existe entre las estrategias educativas de motivación en estudiantes autorregulados sin importar su diferencia entre los factores de edad, sexo y economía. Ante estos hechos se evidencia que estas estrategias aplicadas por los docentes actuales no han funcionado para todos los estudiantes por lo que es razonable considerar otras metodológicas en estas especialidades tal como la Gamificación.

Tasipanta (2020), en su resultado de estudio se obtuvo que la incorporación de metodologías innovadoras como la gamificación en el proceso de enseñanza para cambiar la visión del estudiante con respecto a la materia Química. Por otra parte, López (2022) y Vera (2020) plantean una estructura de una unidad completamente gamificada, ambos autores incitan al uso de la gamificación como estrategia innovadora que favorece a la motivación, a la participación activa del aprendizaje y con ello a la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.

Ante los resultados encontrados se propone el diseño de una estrategia gamificada para asignatura de Emprendimiento y Gestión basado en los niveles de motivación de los

estudiantes y en las dificultades encontradas en la ejecución de las metodologías diagnosticadas lo que da un panorama de las características de los jugadores para la propuesta pedagógica.

5. PROPUESTA METODOLÓGICA

5.1. Diseño de la propuesta

En este apartado se relata el contexto donde se aplicará la propuesta, los objetivos, las actividades a desarrollarse en cada sesión de la estrategia gamificadora, con su respectiva evaluación y temporización.

5.1.1. Objetivos

Objetivo General

- ✓ Mejorar el nivel de motivación de los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”, mediante la adaptación de una estrategia gamificada para mejorar el rendimiento escolar en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Objetivos Específicos

- ✓ Identificar los componentes de la gamificación en base al perfil del jugador y el objetivo de la clase planteada.
- ✓ Disminuir el bajo nivel de motivación en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora” en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión.

5.1.2. Temporalización

La propuesta de intervención se la desarrollará en cuatro semanas, cada semana se desarrolla un nivel que tendrá una duración de 80 minutos que corresponde dos horas pedagógicas, dando un total de 8 periodos que abarca la duración de la primera unidad didáctica en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. En la tabla 8 se puede visualizar el ritmo de trabajo a desarrollar de la experiencia gamificada.

Tabla 8
Cronograma de actividades de la propuesta

TABLA 6: CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividades	Semanas			
	1	2	3	4
Nivel 1	x			
Nivel 2		X		
Nivel 3			x	
Nivel 4				x
Evaluación de la estrategia	x	X	x	x

5.1.3. Planificación de la propuesta de intervención

Perfil de los jugadores:

Los estudiantes son adolescentes de entre 14 y 16 años, con un nivel de motivación que varía entre bajo y medio. Tienen dificultades con el hábito de la lectura, el análisis de textos y el trabajo autónomo. Por lo tanto, se deben desarrollar actividades que les permitan fortalecer estas destrezas de forma progresiva.

Narrativa del juego

El rey Arturo ha muerto, y su esposa, la reina Ginebra, se encuentra desesperada ante la crítica situación económica del reino. En busca de una solución, recurre al Mago Merlín. Sin embargo, Merlín está teniendo dificultades con su magia y no puede realizar encantamientos. En su lugar, propone crear un laboratorio de medicina utilizando los brebajes que conoce, con la ayuda de los caballeros de Arturo, pero ellos no son suficientes.

Ante esta situación la reina los nombra a cada ustedes como caballeros de la mesa redonda y los convoca para realizar unas series de retos que permitirán la estabilidad financiera del reino de Camelot.

Los jugadores: Cada jugador será un caballero de la mesa redonda, pero para apoyar a Merlín de forma más rápida se van a formar grupo de 4 personas, cada grupo diseña su

logo y colocan un nombre, con estos elementos elaborarán un estandarte que los representará.

Niveles de juego

Nivel 1: Conceptos Básicos

Reto 1: Antes de iniciar con la elaboración de las pociones mágicas, el mago Merlín necesita conocer cuantas debe crear para buscar los materiales adecuados. Para ello le pide ayuda al contador del reino, él en base a sus conocimientos, le sugiere determinar los costos y gastos de cada poción para que puede también calcular a qué precio lo puede vender El mago no compre como hacerlo, por lo que les pide que en equipos de cuatro elaborar una infografía sobre los conceptos financieros basados al siguiente link <https://youtu.be/ja2aQEwuHRI?si=xXqkZRncF1EhdlvX>, la misma que deberá ser subida al siguiente enlace <https://drive.google.com/drive/folders/1E30MnR-3I6PQnWDifDMMtWdXkIU9Fkc?usp=sharing>

Nivel 2: Costos vs Gastos

Reto 2: El mago está muy admirado por el trabajo hecho y le propone a la reina socializarlo a todo el reino para potenciar los futuros negocios que se pueden dar con las pociones, la reina esta triste porque no lo puede hacer hasta que los cinco concejeros reales lo aprueben. Ante lo cual, les pide como caballeros de la mesa redonda realizar un mapa conceptual sobre los tipos de costos y gastos utilizando <https://www.mindmeister.com/es>, luego subirlo al aula virtual de asignatura para que los concejeros puedan comprender la importancia de estos conceptos.

Reto 3: Ahora es el momento, cada grupo debe realizar un listado de los costos y gastos pociones mágicas del mago Merlín y subirlo al padlet de esta dirección para que los consejeros reales determinen la cantidad y valor de las posiciones que se van a realizar. <https://padlet.com/martitaclos/listas-de-costos-y-gastos-para-las-p-simas-de-merlin-sy39tg0gj9qfvll9>

Nivel 3: Planificación Financiera

Reto 4: La reina está preocupada, los consejeros no creen que las posiciones ayudarán a la economía de Camelot, Merlín recurre donde su amigo el contador real quien le sugiere

presentar un plan financiero sobre las ventas de las pócimas durante tres años a los consejeros. El mago les pide a ustedes crear el plan en sus grupos de trabajo con el apoyo del siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=IVFM5D-8G4>). Posteriormente cada grupo debe presentarlo en clase para seleccionar el mejor para enviarlo al consejo real de Camelot.

Nivel 4: Evaluación de lo aprendido

Reto 5: La reina esta muy complaciente con el esfuerzo de cada uno de sus caballeros porque a decido seleccionar a los nuevos consejeros que llevaran la administración de las ventas de pociones del mago Merlín para lo cual se van a enfrentar en un juego en Kahoot Para poder ingresar deben ingresar al enlace: <https://kahoot.it/> y colocar el código que te aparecerá en la pantalla y divierte.

Reglas del juego:

- ✓ Se participa de forma grupal
- ✓ Cada reto que cumpla el equipo se hace acreedor a 1 libra, a excepción del reto cinco que tiene los siguientes puntajes: primer lugar 5 libras, segundo lugar 4 libras, tercer lugar 3 libras. En caso de resolver la mitad de las preguntas 2 libras y solo participación 1 libras.

Recursos:

- ✓ Diapositivas
- ✓ Internet
- ✓ Computadora
- ✓ Kahoot.it
- ✓ Miro
- ✓ Google

Escenario (Localización Espacio Temporal):

- ✓ Es Camelot que será el salón de clases de los estudiantes

Recompensa:

- ✓ El grupo que consiga más de 10 libras obtendrá 1 punto extra para el examen trimestral.

Evaluación

- ✓ Se hará una sumatoria general de las monedas obtenidas en clase, donde lo máximo permitido es 10 libras por grupo.

5.1.4. Seguimiento y evaluación de la propuesta

Durante la ejecución de la propuesta, el docente deberá monitorear la participación de los estudiantes tanto a nivel grupal como individual. Esto se realizará mediante la revisión de los retos completados por los grupos, la cantidad de monedas obtenidas y el tiempo que cada grupo emplee para finalizar todos los retos.

Posteriormente, se analizará el rendimiento escolar una vez concluida la aplicación de esta estrategia, comparándolo con el rendimiento obtenido mediante otras estrategias aplicadas en el grupo.

Para verificar el nivel de motivación de los estudiantes al término de la intervención, se les aplicará nuevamente la encuesta inicial. Se calculará el nivel de motivación y, según estos resultados, se determinará si se ha reducido el índice de estudiantes que presentan señales de desmotivación.

6. CONCLUSIONES

Al culminar con la investigación, se llegó a las siguientes conclusiones: Se considera la estrategia gamificada propuesta en la asignatura de Emprendimiento y gestión para los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora, como una alternativa apropiada frente a las dificultades encontradas en los estudiantes investigados. Les permitirá trabajar en otro espacio diferente a su ritmo, desarrollar su propio conocimiento y aumentar la motivación de los estudiantes.

La revisión bibliográfica del presente documento presenta las características y ventajas de la aplicación de gamificación en el campo educativo por medio de ejemplos de clases gamificadas en diferentes contextos y niveles educativos. Por otra parte, brinda los componentes básicos para gamificar una clase, lo que garantiza la aplicación correcta de esta estrategia según la necesidad requerida por el docente.

El resultado del diagnóstico aplicado en los estudiantes evidenció que la cantidad de metodología que se aplica en clases no garantiza la motivación del estudiante por lo contrario al aplicar parcialmente no se desarrollará el proceso de aprendizaje. Por lo que es relevante conocer tanto al estudiante como los componentes de la metodología para poder diseñar la clase y garantizar el proceso pedagógico con el estudiante.

Al diseñar este tipo de propuesta, además de establecer las destrezas y objetivos que el docente desea alcanzar, es crucial considerar las características de los estudiantes. Esta información permite identificar con mayor agilidad los diferentes componentes de la gamificación, lo que facilita enganchar de manera eficiente a los estudiantes.

Finalmente, la gamificación crea un entorno dinámico y estimulante que abre las puertas a la creatividad tanto para los estudiantes como para los docentes. Esta metodología no solo incentiva a ambos grupos a salir de sus zonas de confort, sino que también promueve un aprendizaje variado, competitivo y altamente motivador. Al incorporar elementos lúdicos y desafíos bien estructurados, los niveles de aprendizaje se planifican meticulosamente para alcanzar objetivos específicos, lo que resulta en una experiencia educativa enriquecedora y atractiva para todos los involucrados.

7. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

7.1. Limitaciones

A pesar de predisposición del centro educativo para la investigación se dificultó el desarrollo de las encuestas por motivo que no se pudo establecer un espacio para ejecutar las encuestas de forma presencial, y se lo realizó de forma virtual (vía WhatsApp) pero se dieron algunos inconvenientes: los estudiantes no llenaron las dos encuestas, otros lo hicieron doble y en algunos casos se dificultó enviar el formulario por parte del docente tutor. Lo que dilató el proceso de recopilación y análisis de casos.

Otra limitación estuvo en que cuando se planteó esta propuesta se pensó hacerla de tipo aplicada con el objetivo que la institución tenga un precedente de utilizar la estrategia de gamificación en una unidad didáctica completa, pero por motivos de la pandemia se lo cambio a no aplicada para una futura aplicación.

7.2. Prospectiva

El presente trabajo investigativo contiene información relevante que puede ser aplicada por otros profesionales que se encuentre en el campo educativo y requiera elevar el nivel de motivación de sus estudiantes. También puede servir como aporte para futuras investigaciones como el Estrés académico, relación de la motivación con el rendimiento escolar, limitaciones de gamificación, entre otras.

La propuesta educativa está enfocada para la primera unidad didáctica de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, pero puede servir como modelo para otras asignaturas del nivel de bachillerato que propiciar un ambiente diferente al tradicional, donde el estudiante sea el creador de su propio conocimiento y elevar el nivel de motivación de su grupo de trabajo.

8. REFERENCIAS:

- Alsawaier, RS (2018), "El efecto de la gamificación en la motivación y el compromiso", Revista internacional de tecnología de la información y el aprendizaje, vol. 35, núm. 1, págs. 56-79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad*, 4(1), 20-33. https://www.learntechlib.org/p/195445/paper_195445.pdf
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251
- Crespo Jara, F. I. (2018). *Gamificación y el razonamiento verbal en los estudiantes de bachillerato* (Master's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Maestría en Informática Educativa). <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28893>
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. <http://repositoriorscj.dyndns.org:8080/xmlui/handle/PSCJ/614>
- Domínguez Rodríguez, F. J. & Palomares Ruiz, A. (2020). Formación en alternancia en el espacio universitario: Una experiencia de proyecto integrado a partir del aprendizaje basado en problemas. *Educación*, 51(2), 0299-320 https://ddd.uab.cat/pub/educar/educar_a2015v51n2/educar_a2015v51n2p299.pdf
- Esteban Nieto, N. (2018). Tipos de investigación. <http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>

- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Madrid: Edinumen.
https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Gajardo, M. (2022). Desarrollo educativo en América Latina. Tendencias globales, desafíos regionales. *Políticas, reformas y evaluación educativas en México y América Latina: Balance y perspectivas a futuro*, 1, 103-132.
https://www.researchgate.net/profile/Arcelia-Martinez-Bordon/publication/361289237_Politicasy_reformas_y_evaluacion_educativas_en_Mexico_y_America_Latina_Balance_y_perspectivas_a_futuro/links/63c62556d7e5841e0bd4bc55/Politicasy_reformas_y_evaluacion_educativas_en_Mexico_y_America_Latina_Balance_y_perspectivas_a_futuro.pdf#page=103
- García, A. E. (2008). Motivación individual. Consultado el 7 de junio del 2008, de:
http://grupos.emagister.com/documento/administracion_motivacion_y_organizacion_1048-38669
- Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173.
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Hernández Herrera, C. A. (2016). Diagnóstico del rendimiento académico de estudiantes de una escuela de educación superior en México. *Revista Complutense de Educación*.
<http://hdl.handle.net/11162/120881>
- Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A., & Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40.
<https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>
- Igado, MF y Valle, AG (2013). La'gamificación'como motivación en los entornos virtuales de aprendizaje. En II congreso internacional Educación Mediática y Competencia Digital. Ludoteracy, creación colectiva y aprendizaje (págs. 228-250).

https://www.researchgate.net/profile/Almudena-Gonzalez-Del-Valle-Brena/publication/264206369_La_gamificacion_como_motivacion_en_los_entornos_virtuales_de_aprendizaje/links/53d22cb40cf220632f3c7305/La-gamificacion-como-motivacion-en-los-entornos-virtuales-de-aprendizaje

INEVAL (2019) Instituto Nacional de Evaluación Educativa
<http://www.evaluacion.gob.ec/evaluaciones/>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Game-based_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer

López, A. A. (2022). *Diagnóstico y propuesta de gamificación para favorecer la motivación en estudiantes de la Educación Superior*. (TFM) PUCESE. Esmeraldas.
<https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/3278>.

Miraval Trinidad, L. A., & Miraval Trinidad, C. J. (2020). Efecto de la metodología Erca en el desarrollo del área ciencia tecnología y ambiente del cuarto año de secundaria, Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez” Distrito de Amarilis. Año 2018.
<https://hdl.handle.net/20.500.13080/5773>

Molina-García, P. F., Molina-García, A. R., & Gentry-Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio De Las Ciencias*, 7(1), 722–730. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>

Montoya, A., Moss, S., & Riestra, B. (2019). Kahoot! y Challenge, recursos online para las asignaturas de “Lengua española” y “Lengua inglesa” en los grados de Traducción y Comunicación Intercultural, Publicidad y Relaciones Públicas y Turismo.
https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/22422/CUT_2019_05.pdf?sequence=3&isAllowed=y

- Morillas, C. (2016). Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional. Universidad Miguel Hernández. Recuperado de: http://dspace.umh.es/bitstream/11000/3207/1/TD_20
- Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108118. <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>
- Ouariachi, T. (2017). La gamificación como herramienta de educomunicación estratégica en la lucha contra el cambio climático: Los juegos online en adolescentes. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/47152/26634661.pdf?sequence=6>
- Palacio, M. E. M., Álvarez, J. A. B., & Dorantes, M. D. C. R. (2010). Evaluación del aprendizaje autorregulado en estudiantes de bachillerato mexicanos. *Aula abierta*, 38(1), 59-70. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/5059/01720103009448.pdf?sequence=1>
- Pereira, M. L. N. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista educación*, 33(2), <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/download/510/525/>
- Pérez-López, I. J., García, E. R., & Cervantes, C. T. (2017). La profecía de los elegidos”: un ejemplo de gamificación aplicado a la docencia universitaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport*, 17(66), 243-260. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/49608/PerezLopez_GamificacionDoencia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quintana, J. G., & Jurado, E. P. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- Rioja, J. C. D., Besora, D. B., & Vizern, M. S. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales Gamification Experience in

Secondary Education on Learning of Digital Systems. *COMITÉ CIENTÍFICO/SCIENTIFIC COMMITTEE*, 85.

<https://doi.org/10.14201/eks201718285105>

Rodríguez, F. J. D., & Ruiz, A. P. (2020). El " aula invertida" como metodología activa para fomentar la centralidad en el estudiante como protagonista de su aprendizaje. *Contextos educativos: Revista de educación*, (26), 261-275.
<http://doi.org/10.18172/con.4727>

Sánchez, J. J. M., & Pina, F. H. (2011). Influencia de la motivación en el rendimiento académico de los estudiantes de formación profesional. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 14(1), 81-100.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3678771>

Tasipanta Sinche, M. L. (2020). Gamificación en el proceso de enseñanza de la química del bachillerato general unificado en el colegio municipal Cotocollao, 2019-2020 (Bachelor's thesis, Quito: UCE). <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20797>

Teixes, F. (2014). Gamificación: Fundamentos y aplicaciones. ProQuest Ebook Central
<https://ebookcentral.proquest.com>

Torres, Á. F. R., Leiton, N. V. C., Andrango, O. M. G., Echeverry, J. E. C., & Tierra, J. V. M. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662-681.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034>

Valda Sánchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 9(9), 65-80.
http://www.scielo.org/bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071081X201500010006&lng=es&nrm=iso&tlng=es.

- Valladares, N. I. P., Orellana, J. P. S., & Merchán, J. F. P. (2018). El Aprendizaje Basado en Problemas como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 2(2), 1-8. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6538365>
- Vargas Suárez, A. J. (2019). Aplicación de la gamificación en la enseñanza de Historia en las aulas de Secundaria y Bachillerato (Master's thesis). http://repositorio.ucam.edu/bitstream/handle/10952/4022/Vargas_Suarez_AntonioJesus.pdf?sequence=1
- Vera, E. G. (2020). *La Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de Primaria*. (TFM) PUCESE. Esmeraldas. <https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/2375>
- Verdín Torres, E. Y. . (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Formación Estratégica*, 6(02), 34–49. Recuperado a partir de <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/66>
- Werbach, Kevin y Hunter, Dan (2014). “Gamificación”. Pearson, Madrid.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamificación por diseño: implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles. OReilly Media, Inc.

9. ANEXOS

Anexo A: Tabla de operacionalización de Variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Motivación	Se asumió la siguiente definición abordado por Sellan (2017): “La motivación el estímulo, es aquel motor que nos impulsa a alcanzar un determinado objetivo, en este caso es el interés por aprender las diferentes asignaturas” (p. 2)	Escala de Motivación Académica (EMA) de Torres Braka (2018), Está formado por 28 ítems.	Motivación Intrínseca	Posibilidad de encontrar trabajo.	2
				Comunicación de ideas a otros.	4
				Superación por sí mismo.	6
				Placer al descubrir cosas nuevas	9
				Placer al leer escritores interesantes	11
				Placer al superar logros personales	13
				Tener éxito y aprobar el colegio hace sentir importante	14
			Motivación Extrínseca	Placer al saber más sobre temas que atraen	16
				Gusto por sentirse absorbido por el escrito de autores	18
				Gusto por realizar actividades escolares difíciles	20
				Demostración de sí mismo de ser inteligente	21
				Gran emoción que produce la lectura a temas interesantes	25
				Demostración que puede aprobar y tener éxito en estudios	28
				Dificultad de encontrar trabajo sin estudios	1
Extrínseca	Preparación para progresar en la vida con educación	3			
	Demostración que puede culminar sus estudios	7			
	Tener un trabajo digno y salir adelante	8			

			Permite escoger un trabajo en la rama de preferencia	10
			Llevar una vida más cómoda	15
			Mejor elección en la carrera o profesión	17
			Sueldo provechoso en el futuro	22
			Estudios permiten continuar aprendiendo	23
			Mas años de estudios aumentan la preparación profesional	24
			Demstrar que puedo aprobar y tener éxito en mis estudios	27
			Perder el tiempo en el estudio	5
		Amotivación	Antes animado, ahora no sabe si continuar	12
			Desconoce el motivo para asistir al colegio	19
			Gusto al realizar las actividades escolares difíciles	20
Metodología	Se tomó la definición de Cáliz	Basado en Tres instrumentos	Sesiones de aprendizaje guiadas desarrollan procesos	
activas	(2011): “Constituye una forma interesante de la presentación del conocimiento y una respuesta a las preguntas de qué, cómo, cuándo y donde enseñar” (p. 8)	utilizados en los estudios de: Miraval (2016), Valladares et al. (2018), Domínguez y Palomares (2020). Dicho instrumento está conformado por 23 items	Ciclo de aprendizaje	1
			Sesiones de aprendizaje desarrolladas están orientados a promover capacidades, conocimientos y actitudes.	2
			Sesiones de aprendizaje desarrolladas tenían relación con el contexto y el entorno.	3
			Sesiones de aprendizaje desarrolladas tenían secuencialidad.	4
			Sesiones de aprendizaje desarrolladas se cumplen en su totalidad.	5
			Sesiones de aprendizaje desarrolladas siguen un orden.	6
		Aula invertida	Planteamiento de un problema para resolver	7
			Posibilidad de ver un video	8

	Trabajos activos y grupales en clases con el apoyo de los videos vistos.	9
	Videos permite aprender el material de estudio eficazmente.	10
	Utilización de métodos de aprendizaje de aula invertida	11
Aprendizaje	Planteamiento de actividades diversas	12
basado en	Trabajos grupales son para exponer en clase	13
problemas	Trabajos grupales son para resolver problemas planteados	14
	Propuestas de actividades autónomas para resolución de tareas de forma individual.	15
	Propuestas de actividades autónomas para investigación bibliográfica.	16
	Propuestas de actividades autónomas para resolución de problemas de forma grupal	17
	Tutorías fuera de horas clases	18
	Lectura y análisis del problema	19
	Realización de comentarios o lluvias de ideas para resolución de problema	20
	Lista de conocimiento	21
	Realización de cronograma de actividades	22
	Búsqueda de información de forma directa.	23

Anexo B: Instrumento sobre el nivel de estrés de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y gestión.



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

SEDE
ESMERALDAS

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES SOBRE LA MOTIVACIÓN

Apellidos y Nombres: _____

Especialidad: _____ **Paralelo:** _____

Estimad@ estudiante la presente encuesta tiene como finalidad conocer tu estado de motivación frente a los estudios por lo que te invito a contestar cada una de las siguientes cuestiones marcando lo más acercado a tu realidad.

Nada en absoluto	Muy Poco	Poco	Medio	Bastante	Mucho	Totalmente
1	2	3	4	5	6	7

		1	2	3	4	5	6	7
1	Porque sin terminar mis estudios en el colegio no encontraré un trabajo bien pagado.							
2	Porque encuentro satisfacción y me gusta aprender cosas nuevas.							
3	Porque la educación me prepara mejor para progresar en la vida.							
4	Porque me enseña a comunicar mejor mis ideas a los otros, y me gusta.							

5	Sinceramente no lo sé; tengo la sensación de perder el tiempo aquí.							
6	Porque me agrada ver que me supero a mí mismo en mis estudios.							
7	Para demostrarme a mí mismo que puedo completar los estudios del colegio.							
8	Para que me permita tener un trabajo digno y salir adelante.							
9	Por el placer que tengo cuando descubro cosas nuevas en clases.							
10	Porque me permitirá escoger un trabajo en la rama que me guste.							
11	Por el placer que me produce leer escritores interesantes.							
12	Antes estuve animado, pero ahora me pregunto si debo continuar.							
13	Porque me permite sentir el placer de superarme en alguno de mis logros personales.							
14	Porque tener éxito y aprobar en el colegio me hace sentir importante.							
15	Porque quiero llevar una vida cómoda más adelante.							
16	Por el placer que me produce saber más sobre temas que me atraen.							
17	Porque me ayudará a realizar mejor la elección de mi carrera o profesión.							
18	Porque me gusta sentirme completamente absorbido por lo que han escrito algunos autores.							
19	No sé bien porqué asisto al colegio, y sinceramente, me importa muy poco.							
20	Por el gusto que me produce realizar las actividades escolares difíciles.							
21	Para demostrarme a mí mismo que soy una persona inteligente.							
22	Para ganar un sueldo provechoso en el futuro.							

23	Porque los estudios me permitirán continuar aprendiendo muchas cosas que me interesan.							
24	Porque creo que más años de estudios aumentan mi preparación profesional.							
25	Por la gran emoción que me produce la lectura de temas interesantes.							
26	No lo sé; no llego a entender que estoy haciendo en el colegio.							
27	Porque el colegio me da satisfacción personal cuando intento sacar buenas notas en mis estudios.							
28	Porque quiero demostrar que puedo aprobar y tener éxito en mis estudios.							

Muchas gracias por su colaboración

Anexo C: Instrumento sobre las metodologías del docente de Emprendimiento y gestión.



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

SEDE
ESMERALDAS

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES SOBRE LA METODOLOGÍA DEL DOCENTE DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN

Apellidos y Nombres: _____

Especialidad: _____ **Paralelo:** _____

Esmitad@ estudiante la presente encuesta tiene como finalidad conocer las metodologías aplicadas en la asignatura de Emprendimiento y gestión, por lo que te invito a contestar cada una de las siguientes cuestiones marcando lo más acercado a tu realidad.

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	2	3	4	5

		1	2	3	4	5
1	Las sesiones de aprendizaje guiadas por el profesor buscaban desarrollar procesos cognitivos: observación, análisis, comparación, síntesis, inferencia, pensamiento, lenguaje, inteligencia.					
2	Las sesiones de aprendizaje desarrolladas por el profesor estaban orientados a promover capacidades, conocimientos y actitudes.					

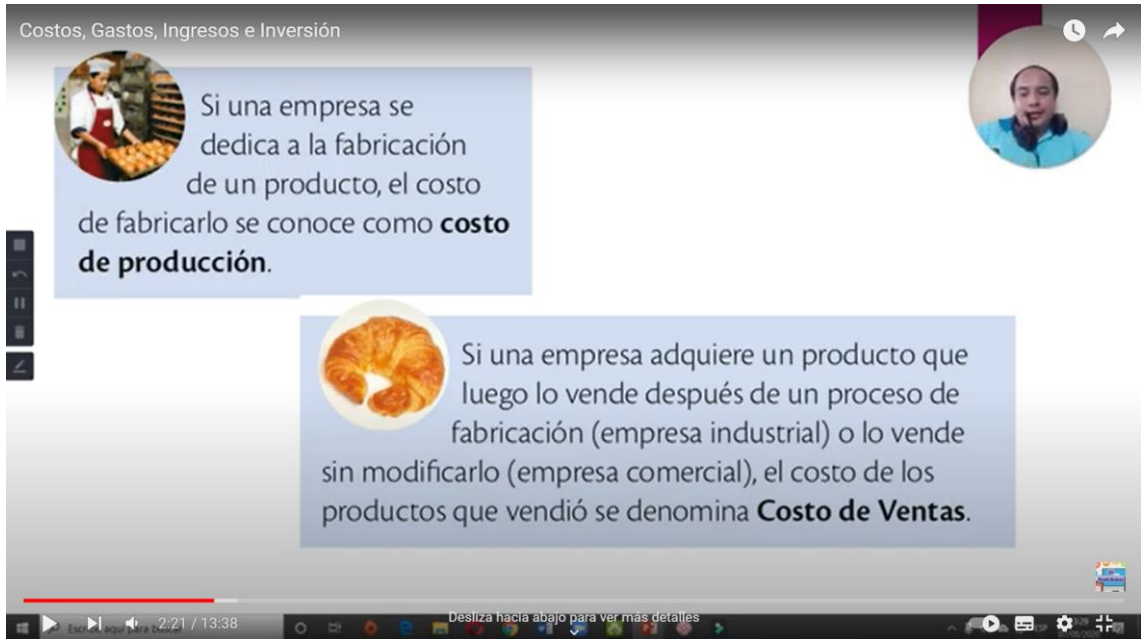
3	Las sesiones de aprendizaje desarrolladas por el profesor tenían relación con el contexto y el entorno.					
4	Las sesiones de aprendizaje desarrolladas por el profesor tenían secuencialidad entre un tema y otro					
5	Las sesiones de aprendizaje desarrolladas por el profesor se cumplían en su totalidad.					
6	Las sesiones de aprendizaje desarrolladas por el profesor seguían un orden o esquema establecido					
7	El docente plantea un problema para resolverlo.					
8	En la clase tengo la posibilidad de ver un video en vez de una clase tradicional.					
9	Realicé trabajos activos y grupales en clases con el apoyo de los videos vistos con anterioridad					
10	El uso de videos me permite aprender el material de estudio más eficazmente que hacer las lecturas en solitario.					
11	Utilicé el método de aprendizaje aula invertida: videos, lecturas cortas, y actividades de aprendizaje activo en clase.					
12	El docente plantea actividades como sumar, construir, establecer criterios, semejanzas, etc.					
13	Los trabajos en grupo en clase son para realizar exposiciones sobre el tema de clase.					
14	Los trabajos en grupo en clase son para resolver problemas planteados.					
15	En las actividades autónomas el docente propone la resolución de tareas de manera individual.					
16	En las actividades autónomas el docente propone investigaciones bibliográficas que dan como resultado un informe.					

17	En las actividades autónomas el docente propone resolución de problemas en forma grupal					
18	El docente le proporciona fuera de las horas de clase tutoría					
Cuando resuelvo un problema:						
19	Leo y analizo el problema.					
20	Realizo comentarios o lluvia de ideas.					
21	Hago una lista de lo que conozco y desconozco.					
22	Realizo un cronograma de actividades para realizar el trabajo.					
23	Procedo directamente a la búsqueda de información					

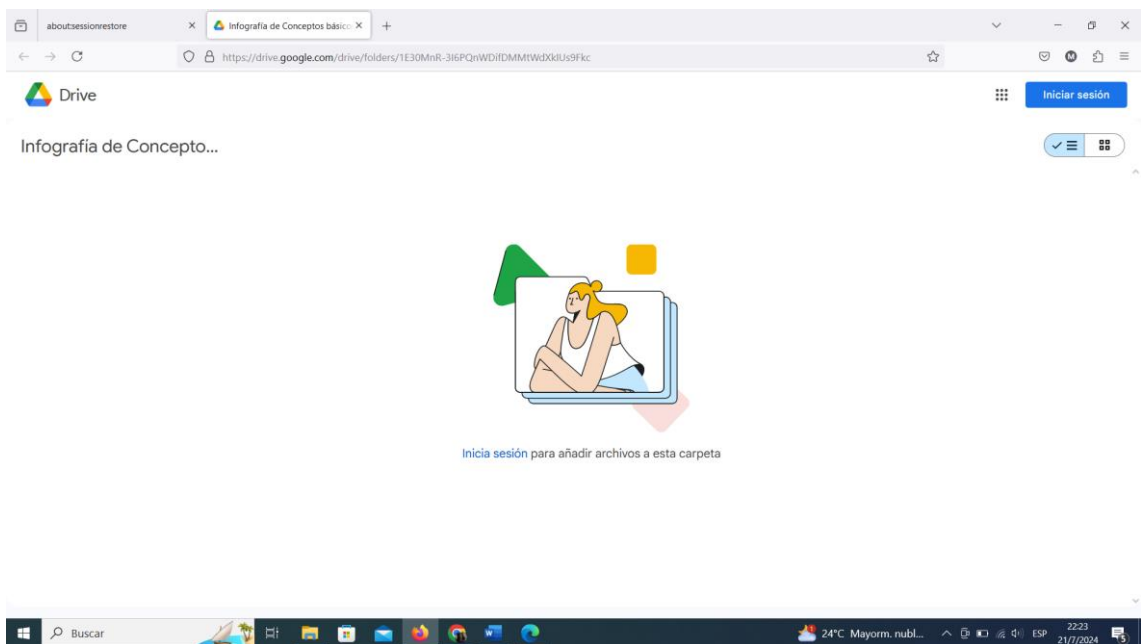
Muchas gracias por su colaboración

Anexo D: Recurso digital de la propuesta pedagógica

Nivel 1: Conceptos Básicos



Video sobre los conceptos básicos financieros

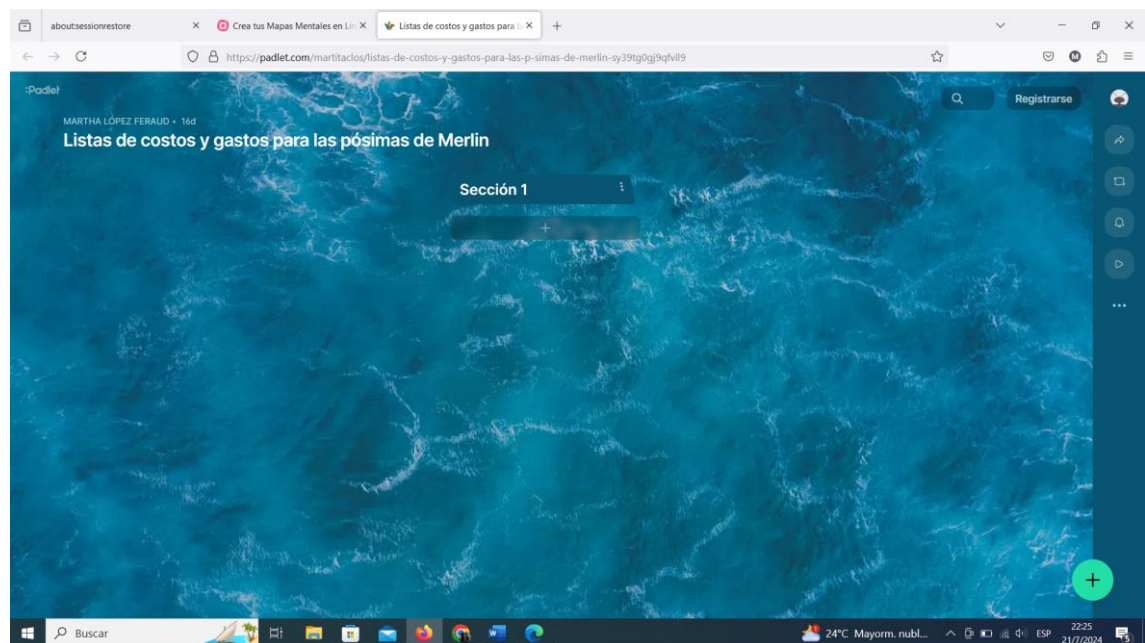


Drive para guardar sus infografías

Nivel 2: Costos vs Gastos



Sitio web para realizar mapa mesntales



Espacio en línea para guardar la actividad sobre las listas de costos y gastos

Nivel 3: Planificación Financiera

PLAN FINANCIERO DE UN PLAN DE NEGOCIO

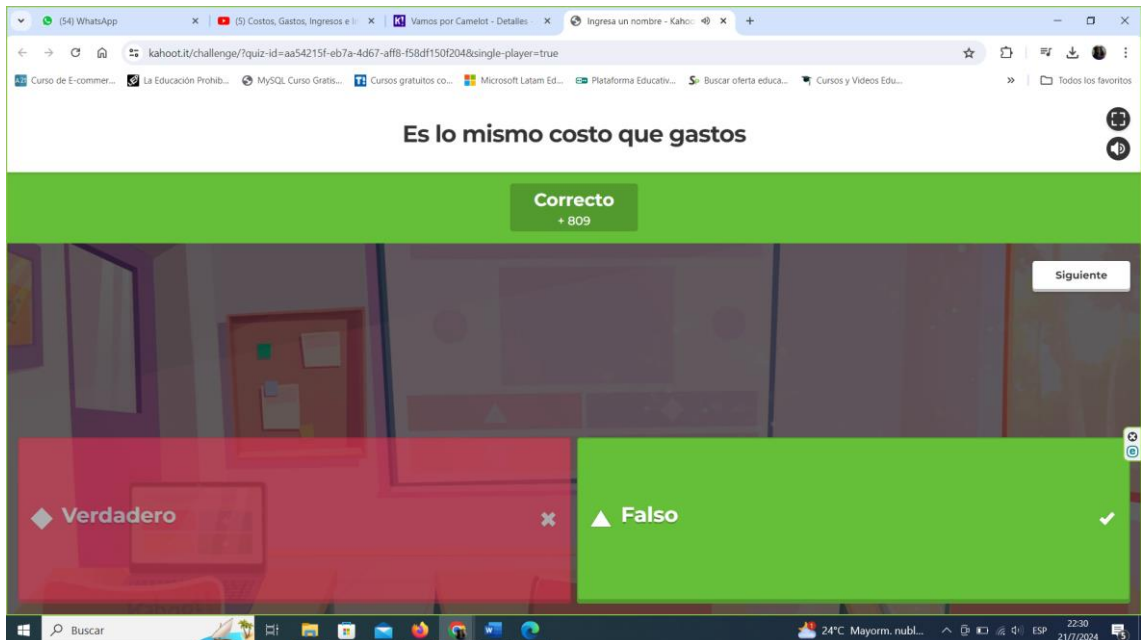
Cantidad de Producción (Toneladas) 50.00 Producción mensual

ITEMS	UNIDAD	CANTIDAD	PREC. UNIT	MONTO
Materiales e insumos directos				136,920.00
Mano de obra directa				6,956.00
Gastos indirectos de fabricación				8,846.00
COSTO DE PRODUCCIÓN				150,722.00
Gastos Generales y Administrativos				10,732.00
Gastos de Ventas				4,500.00
Gastos Financieros				819.30
COSTO TOTAL				166,773.30
COSTO UNITARIO DE PRODUCCION				3,014.44
COSTO UNITARIO DE VENTA				3,335.47
MARGEN DE UTILIDAD				667.09
PRECIO DE VENTA				4,002.56

ITEMS	UNIDAD	CANTIDAD	PREC. UNIT	MONTO
COSTOS VARIABLES				
MATERIALES E INSUMOS DIRECTOS				136,920.00
MANO DE OBRA DIRECTA				6,956.00
GASTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN				8,846.00
COSTO VARIABLE TOTAL				150,722.00

Video para realizar una planificación Financiera

Nivel 4: Evaluación de lo aprendido



Herramienta Kahoot. con la sala programada