



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TEMA:

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.

AUTORA:

ING. JESSICA ALCIRA GARCÍA GUILLIN

DIRECTOR TFM:

MGTR. JORGE LUIS VINUEZA MARTÍNEZ

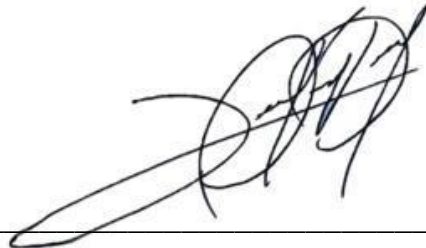
Milagro, marzo 2022

Ecuador

ACEPTACIÓN DEL(A) TUTOR(A)

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por la Ing. Jessica Alcira Garcia Guillin, para optar al título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, y que acepto tutoría a la estudiante, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 16 días del mes de Agosto del 2021



MGTR. JORGE LUIS VINUEZA MARTÍNEZ

C.I.: 091686058-8

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El autor de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación Mención Tecnológica e Innovación Educativa de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que esta referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 24 días del mes de Marzo de 2022



JESSICA ALCIRA GARCÍA GUILLIN

C.I.: 120710209-4

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a Dios por darme la vida, la voluntad y oportunidad de llegar a este momento tan especial graduarme de Máster.

A mis padres (Nelson y Narcisa) por su amor, comprensión y apoyo incondicional en esta larga travesía de estudios, por estar siempre ahí en todo momento de mi vida para darme su mano y ayudarme en los momentos difíciles.

Jessica García.

AGRADECIMIENTO

En primera instancia doy gracias a Dios por haberme guiado por el camino correcto, por la fe y fuerzas para continuar y no desmayar ante los obstáculos de la vida.

En segunda instancia agradezco a la Universidad Estatal de Milagro, a mis docentes en especial a mi tutor master Jorge Vinuesa por su dedicación, comprensión y asesoramiento adecuado para culminar mi trabajo de titulación con éxito; y al Dr. Jorge Córdova por brindarme sus conocimientos, y por ser el canal de información con las autoridades de la universidad para el beneficio de todos.

En tercera instancia a mis padres, pilares fundamentales en mi vida que siempre estuvieron apoyándome y brindándome su amor.

Por último a mis amigos Deisy Fuentes y Walter Chacón por su hermandad y compañerismo porque siempre están predispuestos a apoyarme y ayudarme, y a todas las personas que de una u otra forma estuvieron presentes para la feliz culminación de este logro.

Jessica García.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Doctor.

Fabrizio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue **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** y que corresponde al Vicerrectorado de Investigación y Postgrado.

Milagro, 24 de marzo del 2022



JESSICA ALCIRA GARCÍA GUILLIN

C.I.: 120710209-4

Índice General

ACEPTACIÓN DEL(A) TUTOR(A)	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	vi
Índice General	vii
Índice de Tablas	x
Índice de figuras.....	xi
Índice de anexos	xii
Glosario de términos	xiii
Resumen.....	xv
Abstract	xvi
Introducción.....	1
CAPÍTULO I: El problema de la investigación.....	3
1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.2. Delimitación del problema	4
1.3. Formulación del problema	4
1.4. Preguntas de investigación	4
1.5. Determinación del tema.....	5
1.6. Objetivo general	5
1.7. Objetivos específicos.....	5
1.8. Hipótesis.....	6
1.8.1. Hipótesis general	6
1.8.2. Hipótesis específicas	6
1.9. Declaración de las variables (operacionalización).....	7
1.9.1. Variable Independiente	7
1.9.2. Variable Dependiente.....	7
1.10. Justificación.....	7
1.11. Alcance y limitaciones.....	9
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial	10
2.1 Antecedentes	10

2.1.1	Antecedentes históricos	10
2.1.2	Antecedentes referenciales	11
2.2	Contenido teórico que fundamenta la investigación	12
2.2.1	La Metodología Gamificada.	12
2.2.1.1	Definiciones y Teorías.	12
2.2.1.2	Características de la gamificación.	12
2.2.1.3	Técnicas de gamificación.....	13
2.2.1.4	Ventajas de la gamificación.	14
2.2.1.5	Elementos de la gamificación.	14
2.2.1.6	Tipos de Gamificación	15
2.2.1.7	Gamificación y Motivación.	15
2.2.1.8	La motivación intrínseca.	17
2.2.1.9	La motivación extrínseca	17
2.2.1.10	La gamificación en la educación y la formación.....	18
2.2.1.11	Aplicación de una metodología gamificada en el campo educativo.	19
2.2.1.12	Por qué la metodología gamificada es importante en las aulas de clase, al enseñar Emprendimiento y Gestión.	21
2.2.1.13	Herramientas tecnológicas aplicadas a la gamificación.....	22
2.2.2	El Rendimiento académico.....	23
2.2.2.1	Definiciones y Teorías.	23
2.2.2.2	Factores que influyen en el rendimiento académico.	25
2.2.2.2.1	Factores familiares	25
2.2.2.2.2	Factores socioeconómicos	25
2.2.2.2.3	Factores del entorno educativo	26
2.2.2.3	Causas del bajo o deficiente rendimiento académico de los estudiantes.	28
2.2.2.4	Estrategias que ayudan a mejorar el rendimiento académico.	28
2.2.2.4.1	Las estrategias cognitivas	28
2.2.2.4.2	Las estrategias metacognitivas	29
2.2.2.5	La Gamificación y el Rendimiento Académico.	29
2.2.3	Aspectos que componen el Proyecto Educativo Institucional (PCI) de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.	30
2.2.3.1	Antecedentes históricos de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.	30
2.2.3.2	Visión.....	31
2.2.3.3	Misión	31

2.2.3.4	Organigrama institucional.	32
2.2.3.5	FODA Institucional.	33
2.2.4	Los estudiantes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.	33
2.2.5	Situación actual de la metodología de enseñanza que se emplea en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	34
2.2.1	Marco Conceptual	35
2.2.1.1	Competencias digitales	35
2.2.1.2	Metodología gamificada	35
2.2.1.3	Métodos de enseñanza.....	35
2.2.1.4	Motivación.....	36
2.2.1.5	Recursos tecnológicos	36
2.2.1.6	Rendimiento académico	36
2.2.1.7	Tics educativos	37
	CAPÍTULO III: Metodología.....	38
3.1	Tipo y diseño de investigación	38
3.2	La población y la muestra.....	39
3.2.1	Características de la población	39
3.2.2	Delimitación de la población.....	40
3.2.3	Tipo de muestra	40
3.2.4	Tamaño de la muestra	40
3.3	Los métodos y las técnicas	41
3.3.1.1	Métodos Teóricos	41
3.4	Propuesta de procesamiento estadístico de la información.	42
	CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados.....	44
4.1	Análisis de Descriptivo de los resultados	44
4.2	Análisis correlacional de los resultados.....	56
	CAPÍTULO V: Conclusiones y recomendaciones	60
5.1	Conclusiones.....	60
5.2	Recomendaciones.....	61

Índice de Tablas

Tabla 1	20
Tabla 2	22
Tabla 3	24
Tabla 4	40
Tabla 5	45
Tabla 6	46
Tabla 7	47
Tabla 8	48
Tabla 9	49
Tabla 10	50
Tabla 11	51
Tabla 12	52
Tabla 13	53
Tabla 14	54
Tabla 15	57
Tabla 16	58
Tabla 17	58

Índice de figuras

Figura 1	15
Figura 2	32
Figura 3	33
Gráfico 1.....	45
Gráfico 2.....	46
Gráfico 3.....	47
Gráfico 4.....	48
Gráfico 5.....	49
Gráfico 6.....	50
Gráfico 7.....	51
Gráfico 8.....	52
Gráfico 9.....	53
Gráfico 10.....	54
Gráfico 11.....	57
Gráfico 12.....	59

Índice de anexos

ANEXO 1.....	68
ANEXO 2.....	69
ANEXO 3.....	70
ANEXO 4.....	71
ANEXO 5.....	72
ANEXO 6.....	75
ANEXO 7.....	77
ANEXO 8.....	81
ANEXO 9.....	86

Glosario de términos

ABP.- El aprendizaje basado en proyectos consiste en una modalidad de enseñanza y aprendizaje centrada en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final.

Aplicaciones.- Consiste en un programa informático diseñado como una herramienta para realizar operaciones o funciones específicas. Generalmente, son diseñadas para facilitar ciertas tareas complejas y hacer más sencilla la experiencia informática de las personas.

Badges.- Es una medalla o distinción educativa, laboral u honorífica, o de cualquier otro tipo.

Bullying.- Hace referencia al maltrato psicológico, físico o verbal que se da entre escolares, tanto dentro del aula como en redes sociales (ciberbullying). Suele darse durante un tiempo prolongado.

Competencia.- Se define como la aptitud que tiene una persona, formada por capacidades, habilidades y destrezas con las que cuenta para realizar una actividad o cumplir un objetivo dentro del ámbito laboral, académico o interpersonal.

Didáctica.- Teoría general del aprendizaje como característica de la pedagogía que estudia las leyes del proceso general de educación y entrenamiento en la formación.

Educaplay.- Es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras.

Gamificación.- Es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos en clase.

Google Forms.- Es un software de administración de encuestas que se incluye como parte del paquete gratuito de editores de documentos de Google basado en la web que ofrece Google.

Lúdico.- Se presenta como un medio de diversión relacionado con el entretenimiento “juegos”

Metodología.- Se refiere al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar el objetivo o la gama de objetivos que rige una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos.

Microsoft Teams.- Es un espacio de trabajo basado en chat de Microsoft 365 diseñado para mejorar la comunicación y colaboración de los equipos de trabajo de las organizaciones, reforzando las funciones colaborativas de la plataforma en la nube de Microsoft.

Motivación.- Radica en el estado interno que activa, dirige y mantiene la conducta de la persona hacia metas o fines determinados; es el impulso que mueve a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación.

Padlet.- Plataforma digital que ofrece la posibilidad de crear murales colaborativos. En el terreno de la escuela, funciona como una pizarra colaborativa virtual en la que profesor y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo, dentro de un mismo entorno.

Tecnología.- Es la suma de técnicas, habilidades, métodos y procesos utilizados en la producción de bienes o servicios o en el logro de objetivos, como la investigación científica.

Tics.- Las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación son los recursos y herramientas que se utilizan para el proceso, administración y distribución de la información a través de elementos tecnológicos, como: ordenadores, teléfonos, televisores, etc.

Resumen

La educación debe incluir estrategias y herramientas que aporten el proceso de enseñanza-aprendizaje e interés educativo; de ahí el objetivo principal de este trabajo es determinar si la gamificación desde la percepción estudiantil está relacionada con el rendimiento académico para contribuir en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022, en este sentido este trabajo tiene un enfoque mixto de tipo correlacional aplicando encuesta, entrevista y revisión de cuadro de calificaciones con una población de 184 obteniendo una muestra de 124 estudiantes y una entrevista a 2 docentes. Para el procesamiento y generación de resultados estadísticos se utilizó el software informático SPSS que sirvió para emitir el análisis general de la información y el análisis correlacional mediante el método de Pearson. Entre las dos variables rendimiento académico y metodología gamificada su correlación es considerable positiva moderada aceptando la hipótesis planteada que la metodología gamificada incide en el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa. De ahí se recomienda continuar con la actualización docente en términos de tecnología y educación que convergen a beneficio del estudiantado.

Palabras clave: Metodología gamificada, rendimiento académico, Tics educativas, motivación.

Abstract

Education should include strategies and tools that contribute to the teaching-learning process and educational interest; therefore the main objective of this work is to determine if the gamification, from the student perception, is related to the academic performance in order to contribute in the entrepreneurship and management subject, on second year of General Unified Baccalaureate of the Galo Plaza Lasso Educational Unit, Cantón Echeandía, Bolívar Province, 2021-2022. In this sense this work has a mixed approach of correlational type, applying survey, interview and review of the grade chart with a population of 184 obtaining a sample of 124 students and an interview with 2 teachers. For the processing and generation of statistical results, SPSS software was used to perform the general analysis of the information and the correlational analysis using Pearson's method. The correlation between the two variables: academic performance and gamified methodology; is significant positive and moderate, accepting the hypothesis that the gamified methodology has an impact on academic performance in the subject of Entrepreneurship and Management in the second year of the General Unified Baccalaureate of the Educational Unit. Consequently, it is recommended to continue updating teachers in terms of technology and education that converge for the benefit of the students.

Keywords: Gamified methodology, academic performance, Educational tics, motivation.

Introducción

En la educación actual, de nuevos retos para los educadores, es indispensable involucrar las herramientas Tics educativas como estrategia motivadora e interactiva de enseñanza-aprendizaje en las clases, debido a la pandemia la educación presencial pasó a ser virtual y permitió implementar otros métodos de enseñanza, siendo el principal medio de comunicación entre docentes y alumnos el internet.

El Ministerio de Educación del Ecuador evaluó la necesidad de innovar en nuevos emprendimientos para aportar a la economía y bienestar de la sociedad, implementó la asignatura de emprendimiento y gestión tanto en el bachillerato general unificado como en el bachillerato técnico con dos horas de clases a la semana, generando la oportunidad a los estudiantes, una vez que terminen su bachillerato, crear su propio emprendimiento para obtener fuentes de empleo mediante ideas emprendedoras de negocio.

De ahí, el incluir tecnología en todos los niveles de educación permite indagar posibles problemas que ocasiona la deficiencia en la utilización de herramientas tecnológicas por parte de los docentes y de cómo no actualizarse en el uso y manejo de herramientas interactivas de enseñanza, pueden afectar a la motivación o al desarrollo de destrezas y habilidades repitiéndose incluso aspectos tradicionales poco llamativas y afectar al rendimiento académico. En este sentido, el actualizarse en la aplicación de herramientas tecnológicas gamificadas para aumentar la motivación en los jóvenes permitirá aumentar el nivel de rendimiento escolar.

La pregunta central ha sido ¿Cómo la gamificación incide en el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022? De ahí, este trabajo se encuentra estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I. Se especifica el problema de la investigación, delimitación y formulación del problema a estudiar, se determina los objetivos que se pretende alcanzar acompañando de hipótesis y variables, también se detalla la justificación del porqué se realiza la investigación.

Capítulo II. Se describe el marco teórico referencial sustentado por antecedentes históricos, referenciales y con fundamentación teórica y conceptual detalla sobre la gamificación, herramientas TICs educativas aplicadas en la enseñanza y cómo aporta al rendimiento académico.

Capítulo III. Se detalla la metodología, consta del tipo y diseño de la investigación que se utiliza para el desarrollo del estudio, delimitando la población y muestra quienes serán los involucrados, acompañado de métodos y técnicas de recolección de datos como la entrevista y encuesta.

Capítulo IV. Se muestra el análisis e interpretación de los resultados, implica el análisis descriptivo en representaciones gráficas de las encuestas realizadas y resultados correlacionales para verificar si se cumple o no las hipótesis en estudio.

Capítulo V. Se puntualizan las conclusiones y recomendaciones de los resultados obtenidos de la investigación con el fin de que los involucrados tomen soluciones acertadas.

CAPÍTULO I: El problema de la investigación

1.1. Planteamiento del problema

La Unidad Educativa Galo Plaza Lasso se encuentra en el Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, los estudiantes del segundo de bachillerato del período 2021-2022, han presentado un problema con el rendimiento académico, pues las estrategias metodológicas empleadas por los docentes de la asignatura de emprendimiento y gestión versus las calificaciones obtenidas por los estudiantes no satisfacen al grupo docente y a los padres de familia. Constituyéndose en un problema que necesita ser analizado con profundidad para identificar alternativas de mejora.

Como parte del análisis del rendimiento académico de los estudiantes los mismos indicaron que sus docentes de emprendimiento y gestión no emplean adecuadamente herramientas gamificadas, si no que continúan aplicando los métodos tradicionales de enseñanza, convirtiéndose en clases monótonas y no interactivas; por ende permite identificar y replantear, desde el criterio metodológico de enseñanza, como mejorar ante esta problemática.

El problema del rendimiento académico bajo de los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso está relacionado con la motivación, uso de recursos tecnológicos y metodología repetitiva lo que impacta de forma negativa en la forma y limitado interés creando una barrera de aprendizaje.

Es preciso mencionar que cuando se analizó el problema central recae en el bajo rendimiento académico en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso donde las competencias digitales, medio de comunicación deben aportar significativamente en el desarrollo de conocimiento y habilidades en los estudiantes; sin embargo, los docentes de emprendimiento y gestión aplican escasas competencias digitales

en el proceso de enseñanza, repercutiendo en su rendimiento académico y no está generando los resultados de aprendizaje que se pretenden lograr.

1.2. Delimitación del problema

Área de investigación: Educación y tecnología educativa.

Línea de investigación: Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad.

Cobertura del proyecto: Estudiantes de segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, período 2021-2022.

Campo de interés: Docentes y educandos.

Entidad responsable: Unidad Educativa “Galo Plaza Lasso”.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo la gamificación incide en el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022?

1.4. Preguntas de investigación

¿Cuáles son las razones que provocan una deficiente aplicación de los métodos de enseñanza en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022?

¿Cuáles son los factores que inciden en el rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021 - 2022?

¿Cuál es el grado de relación entre las variables de gamificación y rendimiento académico desde la percepción estudiantil en la asignatura de

emprendimiento y gestión de segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022?

1.5. Determinación del tema

Incidencia de la gamificada en el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021 - 2022.

1.6. Objetivo general

Determinar si la gamificación desde la percepción estudiantil está relacionada con el rendimiento académico para contribuir en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.

1.7. Objetivos específicos

Determinar las razones que provocan una deficiente aplicación de métodos de enseñanza en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.

Identificar los factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.

Medir el grado de correlación significativa mediante el método estadístico de Pearson entre las variables de gamificación y rendimiento académico, desde la percepción estudiantil, en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.

1.8. Hipótesis

1.8.1. Hipótesis general

La metodología gamificada incide en el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.

1.8.2. Hipótesis específicas

La inadecuada aplicación de los recursos tecnológicos provoca métodos de enseñanza deficiente en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.

Las competencias digitales, uso de las Tics y motivación son los factores que inciden en el rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.

Existe una correlación significativa de las variables de gamificación y rendimiento académico desde la percepción estudiantil en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.

1.9. Declaración de las variables (operacionalización)

1.9.1. Variable Independiente

- Metodología Gamificada (principal)
- Recursos tecnológicos
- Competencias digitales
- Uso de Tics
- Motivación

1.9.2. Variable Dependiente

- Rendimiento Académico (principal)
- Métodos de enseñanza

1.10. Justificación

El trabajo de investigación tiene como objetivo determinar el rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, es esencial en cuanto a su estudio porque permitirá conocer de manera detallada cuales son las causas que va a ocasionar en el desarrollo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante hacer hincapié que en la actualidad con el avance tecnológico encontramos una variedad de recursos TICS que permite a los educadores salir de la zona de confort dejando atrás métodos tradicionales de enseñanza para implementar valiosas estrategias de enseñanza gamificadas que ayuden a motivar a los estudiantes a través de juegos interactivos y a su vez aumenta habilidades, actitudes, valores y conocimientos significativos de aprendizaje. Cabe recalcar que por el reciente auge de los recursos gamificadores utilizados en el ámbito educativo, varios docentes desconocen de estas herramientas motivadoras y de cómo aplicarlas en sus clases, hasta que se actualicen en estos conocimientos seguirá repercutiendo en el proceso de aprendizaje de los jóvenes.

En lo referente a la importancia del rendimiento académico (Núñez et al., 2018) manifiesta que “mide los logros y la construcción de conocimientos en los estudiantes, los cuales se crean por la intervención de didácticas educativas que son evaluadas a través de métodos cualitativos y cuantitativos en una materia” de tal manera el rendimiento académico va a depender de las estrategias y recursos tecnológicos TICS actualizados que emplea cada docente como medio de comunicación virtual en la enseñanza-aprendizaje. Es por ello que se analiza si el docente aplica metodologías gamificadas adecuadas en la asignatura de emprendimiento y gestión de los estudiantes de segundo de bachillerato de la Institución Educativa Galo Plaza Lasso para tomar las medidas correctivas ante esta situación.

El gran beneficio del estudio que se propone sobre el uso de las estrategias metodológicas gamificadas y su efecto en el rendimiento académico de los estudiantes tiene gran importancia y radica en hacer conciencia y tomar acciones de solución por parte de los docentes de la Institución Educativa Galo Plaza Lasso para que tomen la iniciativa de actualizarse en el uso y aplicación de herramientas tecnológicas gamificadas, este progreso ayudará a aumentar la motivación en los jóvenes y así impedir que exista bajo rendimiento académico, a su vez a aumentar el nivel de rendimiento escolar en los estudiantes para obtener jóvenes satisfechos y motivados con su proceso de aprendizaje.

Los beneficiados directos de este proyecto de investigación son los estudiantes porque permitiría conocer a fondo cuáles son las causas del problema existente y de esta manera poder dar una solución al mismo, por otra parte también se involucran los docentes quienes son los encargados de impartir los conocimientos y de utilizar los recursos TICS apropiados para que los jóvenes se sientan satisfechos de su progreso de aprendizaje, y si están fallando en su metodología de enseñanza tomar las medidas adecuadas en su proceder docente, siempre teniendo la visión de formar los conocimientos en los jóvenes de forma eficiente, empleando los recursos y estrategias adecuadas para que los aprendizajes sean significativos.

1.11. Alcance y limitaciones

En este estudio, la investigación tiene un enfoque exploratorio-correlacional que permite el estudio de la relación de dos variables entre sí, con la finalidad de indagar y conocer la incidencia que tiene la gamificación en el rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión de los estudiantes de segundo BGU de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso en el periodo 2021-2022. Para la recolección de información sobre el objeto de estudio se emplea una encuesta a los estudiantes y entrevista a los docentes de la asignatura de emprendimiento y gestión para comprobar las hipótesis planteadas en el trabajo y aportan con soluciones a la institución educativa.

Una de las limitaciones encontradas al realizar el trabajo investigativo en la institución educativa en este tiempo de pandemia donde los estudiantes pasaron a recibir sus clases de los presencial a lo virtual; es la deficiente conectividad que tienen los alumnos que viven en zonas rurales, otros no tienen internet fijo por falta de recursos económicos y poca señal del internet, sin embargo, muchos estudiantes se conectan a través de paquetes de megas para sólo recibir las clases por WhatsApp. Son problemas o cuestiones que el investigador no puede influir o controlar.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes históricos

Con el uso del internet y el avance tecnológico ha ido avanzando de forma acelerada y con ello la educación virtual ha tomado un auge muy significativo en la educación con ello los educadores se ven en la necesidad de actualizarse en el uso de herramientas Gamificadoras dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

El surgimiento de la gamificación se dio a inicios del año 1896 en el sector empresarial, con fines comerciales de marketing, pero al pasar algunos años dio un avance al mundo de la educación debido a que el catedrático Malone desplegó un estudio referente a la motivación de los juegos en red empleando conceptos de gamificación en el aprendizaje. También Gee destacó con un acercamiento a la gamificación en el ámbito educativo, tratando de mostrar la adaptabilidad de los juegos en las aulas de clases, cabe resaltar que los inventores de la taxonomía de los juegos fueron “Sawyer y Smith”, creados con pura diversión. El término gamificación se refiere a un préstamo de inglés gamificación, fue establecido en el 2003 por Nick Pelling de nacionalidad Británica, diseñador y programador de software corporativo difundiendo el término “cultura del juego”. Es así como este término se va involucrando en ciertos ámbitos tanto así que para el 2010-2011 varios creadores de videojuegos transmitieron de forma amplia la idea de gamificación en reuniones conferenciales dándose cuenta que hacer uso de esta herramienta sobresalía la importancia de la expresión lúdica (Paladines Gómez & Ávila Mediavilla, 2021). Es así como la gamificación en la actualidad tiene un gran apogeo en el campo educativo para la enseñanza de los niños y niñas a través de juegos interactivos de aprendizaje.

2.1.2 Antecedentes referenciales

En este trabajo de desarrollo de investigación correspondiente a (Martínez, 2019), de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), mediante su tesis: “Tema: Incidencia de la metodología de gamificación en la satisfacción del usuario, la tasa de aprobación, interacción y rendimiento académico”. Para la obtención del título de máster universitario en e-learning y redes sociales, se realizó un estudio en el centro de educación continua de la escuela politécnica nacional del Ecuador sobre las estrategias metodológicas gamificadas que utilizan en la educación virtual continua mediante una perspectiva académico constructivista, que conlleve a evaluar la incidencia de satisfacción del modelo, la tasa de aprobación, el rendimiento académico y niveles de interacción de los interesados. En este trabajo de desarrollo se aplicó una investigación cuantitativa de tipo cuasi-experimental permitió detallar el efecto que produce la estrategia de gamificación y experimentar un curso de e-learning con el método tradicional y otra con el de gamificación.

Dado el estudio efectuado sobre el diseño de la estrategia gamificada muestra las siguientes conclusiones: permitió examinar todo en cuanto a la gamificación y su proceso de aplicación en el contexto educativo y a su vez conocer cuáles han sido sus resultados sobre el rendimiento académico, el índice de conformidad e interacción estudiantil. Como limitante del proyecto es que su aplicación se ha minimizado la puesta en marcha de la estrategia en un curso de MOOC con un tema concreto; lo relevante es que se puede aplicar en otros cursos con diversas temáticas.

Este trabajo de desarrollo se relaciona con mi tema de investigación por los indicadores a estudiar tales como el rendimiento académico de un grupo en particular y por las metodologías gamificadas que aplican los educadores en las clases, aunque mi tema es un informe de investigación esta tesis me sirve de mucho con conceptos y la forma de obtener los instrumentos y técnicas de investigación.

La gamificación como ente motivador de enseñanza en la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso va tomando fuerza de apoco, en las técnicas de aprendizaje que cada docente aplica con sus estudiantes; trasladando lo mecánico de los juegos al campo educativo, con el fin de obtener mejores resultados en conocimientos, habilidades y destrezas de cada estudiante.

2.2 Contenido teórico que fundamenta la investigación

2.2.1 La Metodología Gamificada.

2.2.1.1 Definiciones y Teorías.

La gamificación considerada como una estrategia activa e innovadora en el contexto educactivo que busca transformar e innovar los métodos de enseñanza- aprendizaje mediante actividades lúdicas. Según (Aranda, 2019) la gamificación “es la utilización de mecánicas, estéticas y características de los juegos para envolver y motivar a las personas a aprender y resolver problemas” (p. 37).

La gamificación como medio motivador en los estudiantes es una forma atractiva de que los jóvenes desarrollen destrezas y habilidades en su proceso de estudio. Según (Ortiz , Jordán , & Agredal , 2018) la gamificación “se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador” (p. 4).

2.2.1.2 Características de la gamificación.

Las principales características de la gamificación se presentan a continuación con su descripción:

- **La base del juego.** - Descubrimos los principales elementos de la posibilidad de jugar, aprender y consumir información, así como los retos que motivan el juego.

- **Mecanismo.** - Incorpora niveles e insignias en el juego. Anime a los jugadores a realizar mejoras mientras reciben información del producto.
- **Estética.** - Considera la imagen de bonificación del jugador.
- **Idea del juego.** - Objetivos a alcanzar. El propósito es permitir a los jugadores simular ciertas actividades en la vida real de forma virtual y adquirir habilidades que antes no tenían.
- **Conexión de jugado a jugador.** - buscando un compromiso entre jugador y juego. Los jugadores deben encontrar fácilmente lo que buscan, ya sea un botón o una descripción, porque si no lo está, hará que el jugador se frustre y la relación que buscan será negativa.
- **Jugadores.** - Hay muchos tipos de jugadores que pueden participar en la gamificación.
- **Motivación.** - La tendencia psicológica de las personas que participan o no en el juego. Debe lograrse un equilibrio entre los desafíos de bajo nivel (aburridos) y los desafíos de alto nivel (frustración).
- **Promover el aprendizaje.** - La gamificación incorpora técnicas psicológicas como la asignación de puntuaciones y la corrección de la retroalimentación para promover el aprendizaje.
- **Resolución de problemas.** - El objetivo final del jugador. Por ejemplo, alcanzar metas, derrotar a otro jugador, superar obstáculos, resolver problemas, etc. (Arias , 2018).

2.2.1.3 Técnicas de gamificación.

La tecnología de gamificación recomienda el uso de elementos de juego. La base se describe en tres, de la siguiente manera:

- **Puntos:** Mantienen un marcador y brindan retroalimentación continua a los usuarios. Podemos asignar puntos cada vez que un usuario realiza una acción que queremos que repita.
- **Badges:** Representan logros, cada vez que un usuario logra completar una tarea o desafío, o simplemente acumula algunos puntos definidos, y asigna

estas insignias. La idea es mantener motivados a los usuarios en las actividades que presenta la aplicación.

- **Leaderboards:** Representan rankings, y puedes definir la competencia entre usuarios, por ejemplo, para ver quién puede recordar los elementos más peligrosos que pueden provocar un incendio. (Arrispe & Callarana, 2015).

2.2.1.4 Ventajas de la gamificación.

Dado que el objetivo principal es aprender el entorno virtual y sus aplicaciones interactivas, su uso debe ser divertido. Entonces, la tecnología de gamificación es muy adecuada para esto. Dependiendo del rango de edad de los estudiantes, esto puede tener un mayor impacto en la educación de los jóvenes del siglo XXI. En nuestro caso de estudio, se utilizaron los siguientes elementos para la dinámica de los juegos:

- **Vidas:** Este elemento permite a los usuarios tener cuidado de no entrar en contacto con fuego o humo.
- **Puntos:** Permite evaluar el comportamiento de los estudiantes en una simulación y motivar a interactuar de la mejor manera para obtener la mayor cantidad de puntajes posibles. (Arrispe & Callarana, 2015).

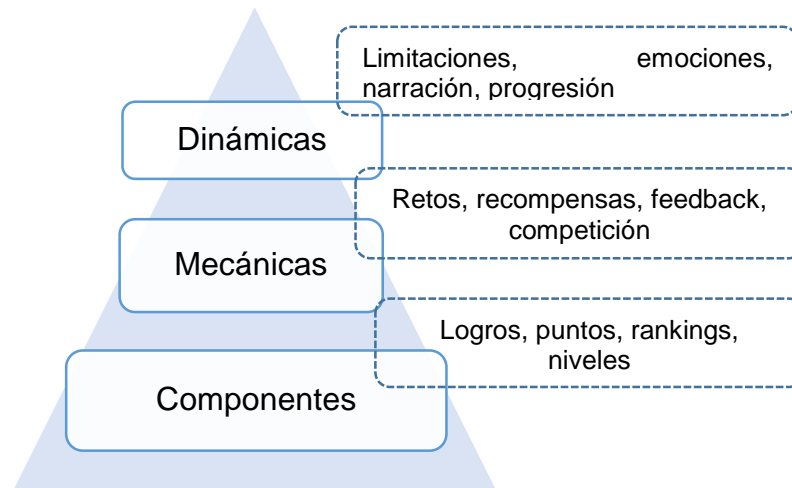
2.2.1.5 Elementos de la gamificación.

Los elementos de la gamificación están representados por tres categorías tales como las mecánicas, dinámicas y componentes. Según (Ozollo, 2018): Define por MECÁNICAS las reglas, el movimiento y el funcionamiento de los componentes básicos del juego están todos relacionados con la motivación externa; por otro lado, la DINÁMICA es la forma en que se mueve el dispositivo mecánico; determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionados con la motivación interna de los alumnos. Finalmente, los COMPONENTES son los recursos y herramientas que tenemos al lapso de diseñar actividades en la práctica de la gamificación. Estos tres elementos son muy importantes en la aplicación de la gamificación en una

clase colaborativa permite desarrollar habilidades y destrezas a través de los juegos.

Figura 1

Pirámide de los elementos de la gamificación



Nota: Elaboración propia, pirámide de los elementos de la gamificación basados en (Ozollo, 2018).

2.2.1.6 Tipos de Gamificación

Existen tres tipos de gamificación el cual se detalla a continuación:

Interna: Para mejorar la motivación dentro de una organización.

Externa: Finalidad de involucrar a clientes con empresas y mejorar las relaciones entre ellos (Borras, 2015).

Cambio de comportamiento: Refiere crear nuevas prácticas en la población, desde adquirir opciones más productivas a innovar la clase y conseguir que se aprenda más mientras se disfruta (Borrás, 2015).

2.2.1.7 Gamificación y Motivación.

La gamificación está vinculada a los llamados videojuegos en todas las variables que existen de ellos como estrategia motivadora, divertida y atractiva para los estudiantes. Por tal razón Ortiz-Colón et al., (2018) indica que “la gamificación se refiere al uso del diseño y la tecnología de juegos en un entorno

no entretenido permitiendo desarrollar habilidades y comportamientos a los usuarios y resolver problemas para cumplir los objetivos”. Incluyendo el uso de mecánica, elementos y métodos de diseño. De esta forma, la gamificación puede apoyar todos los deseos de los estudiantes a través de diferentes mecanismos y dinámicas de juego, además es muy significativo que ocurra una relación controlable entre los desafíos que se presentan a los alumnos y su habilidad para ejecutarlos. Si bien el desafío es demasiado fácil, los estudiantes se aburren, mientras que el desafío inalcanzable traerá frustración. Ambas opciones terminan con una pérdida de motivación para aprender. La recompensa es un aspecto muy importante de la gamificación para mantener motivados a los participantes. (Gullo, 2018)

La motivación es la predisposición que un individuo tiene para realizar algo con esmero y dedicación, todo va a depender del medio que se encuentre y el estado anímico. En el contexto educativo mantener a los estudiantes motivados con las mismas estrategias metodológicas de siempre, ya no es satisfactorio pero gracias a la tecnología y a las diversas herramientas Gamificadoras gratuitas que se tiene disponible en el internet permiten ser aplicadas en las aulas de clases, tanto así que los estudiantes se encuentran muy atentos, motivados y sobre todo manteniendo el interés de los estudiantes por aprender evitando de que los procesos de enseñanza- aprendizajes se tornen pocos aburridos y sin interés. Es así como la gamificación ha hecho su aporte importantísimo en las clases a través de aprendizajes basados en juegos interactivos.

Un aspecto importante en la gamificación es la motivación, llegando hacer unos de los principales retos a los que se enfrentan los docentes actuales, tanto así que al emplear la gamificación en clases se puede denotar que los tipos de motivación que presentan los alumnos es la motivación intrínseca y extrínseca.

2.2.1.8 La motivación intrínseca.

Es aquella que sale de nuestro interior y sucede cuando la motivación existe en el individuo que ejecuta la acción. Esta es una motivación fundamentada en el crecimiento personal, puede sentirse feliz en el transcurso de lograr sus metas; Por otra parte, se puede decir que es una forma de guiarnos para implementar un objetivo a través de nuestro propio deseo de lograrlo, independientemente de si habrá una cadena de incentivos para lograrlo. Los estudiantes estarán motivados por sí mismos al momento de realizar determinadas actividades, pues deberán alcanzar el objetivo de aprender el contenido del tratamiento o estimular el crecimiento personal, para que estén más positivos personalmente al afrontar diferentes actividades. (Martínez Marqués, 2019). A continuación, se detalla los elementos de la motivación intrínseca:

- **Interrelación:** Posibilidad de poder realizar actividades de forma colectiva y cooperativa en compañía de otros. Los estudiantes tienen necesidades sociales que deben abordarse.
- **Autonomía:** Capacidad de hacer lo que desea de forma independiente sin guía de otros, aumenta la motivación y destrezas propias.
- **Competencia:** Modo de medir las habilidades y destrezas mediante la práctica en actividades educativas de conocimiento. Que dando al descubierto el lugar que se llega alcanzar en determinada actividad propuestas. (Borras, 2015)
- **Finalidad:** Llegar a cumplir los objetivos trazados de la mejor manera, siempre dando lo mejor de sí mismo y de mejorar en cada reto propuesto para sentirse a gusto con lo que se hace. (Borras, 2015)

2.2.1.9 La motivación extrínseca

Es aquella que proviene de estímulos externos del individuo, cuando realiza de forma adecuada las actividades y llega a su meta final sabe que va a recibir recompensas externas eso hace que se sienta motivado y lograr su

objetivo y a su vez lo impulsa a esperarse, concentrarse en su actividad para llegar primero a la meta. (Ortiz-Colón et al., 2018). La motivación extrínseca presenta 4 elementos:

- **Estatus:** Incluye mejorar nuestra posición en el equipo.
- **Acceso:** El dominio de obtener hechos y premios, que marquen la diferencia de los demás.
- **Equipamiento:** Los recursos deben cumplir ciertos requisitos, lo que permite distinguirlos para comprender la diferencia que se produce en las siguientes situaciones si alcanzan la meta.
- **Poder:** Es posible tener poderes diferentes a los demás Participantes o personas que no han logrado plenamente el objetivo. (Borras, 2015).

2.2.1.10 La gamificación en la educación y la formación.

En el ámbito educativo, la gamificación es sumamente importante para elevar la motivación por aprender en los estudiantes, actualmente se la utiliza como herramienta interactiva de aprendizaje en las áreas del conocimiento de las diferentes asignaturas complementándose como estrategias metodológicas educativas que permitan fortalecer destrezas de enseñanza, aprendizaje y evaluación, con el propósito de que desarrollen habilidades, aptitudes, competencias y formen su propio conocimiento; a su vez mejorar el rendimiento académico y .renovar la educación común y tradicional de enseñanza.

La gamificación aparece como otra opción en el campo de la formación, su principal objetivo es incidir en el comportamiento de los estudiantes para que obtengan un aprendizaje importante de la diversión de realizar actividades de aprendizaje compuestas por elementos de juego. Por tanto, es necesario determinar los elementos que median en el desarrollo de la gamificación en procesos de enseñanza. (Oliva, 2016)

Uno de los principales propósitos de la gamificación de hechos educativos es poder convertir cursos aburridos en actividades de aprendizaje

más entretenidas y significativas, por lo que la gamificación puede servir para inspirar a nuestros estudiantes a reinventar sus métodos y forma de adquirir su aprendizaje. Ofrecer cursos que se centren en la dinámica de la gamificación se está convirtiendo en una forma típica de retener a los estudiantes en materias específicas, reemplazando, mejorando y revitalizando la enseñanza.

El mecanismo de gamificación enfatiza sobre los elementos de la estructura del juego premia a los alumnos cuando una clase simple asume el papel de puntajes, señales, niveles, tablas de clasificación y desafíos. Por tanto, la gamificación ayuda a promover el comportamiento, la motivación y la personalidad, que ayudan a monitorear los indicadores de aprendizaje establecidos en el plan de estudios, y buscando que los docentes aseguren la aplicación de los principios de enseñanza y evaluación, donde el aprendizaje implica que los estudiantes recurren a medios para medir el progreso de su Influencia en el aprendizaje, lealtad y adicción a través de la implementación de contenido de aprendizaje gamificado en el aula. (Pérez, 2016).

2.2.1.11 Aplicación de una metodología gamificada en el campo educativo.

Teniendo en cuenta los diferentes elementos lúdicos del juego, especialmente según los varios mecanismos y dinámicas, existen diferentes formas de aplicar la gamificación en una asignatura o tema determinado. Según (Carreras, 2017) también hay que tener en cuenta las actividades a realizar, los objetivos a perseguir y, por supuesto, los antecedentes y características del equipo y los recursos existentes en la clase aplicar.

Para aplicar la metodología de gamificación, se debe perseguir una serie de pasos para crear experiencias educativas innovadoras basadas en juegos interactivos y mejorar la motivación en los estudiantes. Específicamente, estos autores (González & Mora, 2015) distinguieron las etapas que se describen a continuación como una aplicación metodológica confiable.

Tabla 1*Método de aplicación de la gamificación*

MÉTODO DE APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN		
PASO 1	ANÁLISIS DE USUARIOS Y CONTEXTO	Es importante conocer las características de los alumnos a los que nos dirigimos, el contexto y la realidad de la clase, para poder diseñar íntegramente las actividades educativas de acuerdo con las metas esperadas, y hacer ajustes de acuerdo a las necesidades, destrezas y habilidades del grupo de una clase.
PASO 2	DEFINICIÓN DE OBJETIVOS DE APRENDIZAJES	Es necesario definir los objetivos que se quiere lograr y establecer las competencias requeridas a aplicarse en una asignatura sin dejar a un lado los objetivos de aprendizaje establecidos. También deben determinar cómo se deben lograr a través de tareas o actividades específicas de un tema y que los estudiantes deben resolver satisfactoriamente para alcanzar una meta de aprendizaje.
PASO 3	DISEÑO DE LA EXPERIENCIA	Las experiencias tienen que estar planificadas en etapas, y cada una de ellas contiene contenidos de aprendizajes que deberán ser superadas para cumplir con los objetivos planteados. Estas etapas pueden ser lineales o adaptativas cualquiera de ellas son secuencias a seguir y les conducirá a la meta final de una actividad dada por su docente.
PASO 4	IDENTIFICACIÓN DE LOS RECURSOS	Una vez definidas las experiencias que realizarán los estudiantes, se identificarán las estrategias gamificadas que se deben seguir, para ellos se considerará los siguientes recursos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mecanismo de seguimiento: se establecen las herramientas que permitirán medir los avances académicos de los estudiantes. ▪ Unidad de medida: es el medio para medir los logros de los estudiantes, en tiempos, puntos, etc. ▪ Nivel: Un estado de logro irreversible. ▪ Reglas: respecto a las indicaciones que deben seguir y cumplir al realizar una actividad. ▪ Retroalimentación: refuerzos académicos que se le da a los estudiantes para que aclaren dudas y aprendan.
PASO 5	APLICACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN	Aplicación de los elementos del juego; las mecánicas individuales (puntos, niveles, insignias, restricciones) y las mecánicas sociales competencias entre grupos diferentes cada grupo se enfoca a un mismo objetivo (recompensas, puntos) finalizar y ganar.

Nota: La figura muestra el método de aplicación de la gamificación. Fuente: Elaboración propia, Método de aplicación de la gamificación basado en González & Mora (2015).

2.2.1.12 Por qué la metodología gamificada es importante en las aulas de clase, al enseñar Emprendimiento y Gestión.

La metodología gamificada en el siglo XXI es un recurso académico muy interactivo y llamativo que despierta la atención de los estudiantes por descubrir nuevos aprendizajes basados en la mecánica de los juegos, para ello solo se necesita un dispositivo tecnológico como el celular y el internet y las clases presenciales o virtuales se vuelven más atractivas dinámicas.

Es motivador utilizar estas herramientas gamificadas como estrategias para impartir los contenidos de la asignatura de emprendimiento y gestión por que permite desarrollar nuevas habilidades y destrezas en los jóvenes, de manera que se sienten muy a gusto interactuando con dichas aplicaciones, es el medio en que ellos más disfrutan estar conectados y aprender a través del uso de la tecnología y más a tipo juego, encontrándose con retos y recompensas al terminar la meta, además de obtener buenos rendimientos académicos adquieren aprendizajes significativos.

La gamificación intenta hacer esto introduciendo elementos creativos e innovadores formando parte de juegos y videojuegos, ideas potenciales que pueden usarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje para motivar o involucrar a los estudiantes en un proyecto. La gamificación siempre será una herramienta o estrategia de apoyo en la clase. Según (Beltrán et al., n.d.) La gamificación brinda retroalimentación oportuna a los estudiantes, brinda información a los maestros y promueve las relaciones con los compañeros. Por otro lado, mejora el aprendizaje y motiva a los estudiantes a participar ampliamente en el aula. La nueva estrategia promueve la educación de los estudiantes, estimula la participación continua, convierte las actividades aburridas en actividades interesantes y, en última instancia, simplifica las tareas difíciles, promoviendo así el buen desarrollo del aprendizaje.

2.2.1.13 Herramientas tecnológicas aplicadas a la gamificación

Mediante el avance de la Tecnología de Información y Comunicación (TICs) se dispone de nuevas herramientas tecnológicas para implementarlas en la educación como estrategia Gamificadora para lograr la motivación el entusiasmo en los estudiantes, activando el deseo de continuar aprendiendo a través de la atención e interacción. (Torres-Toukoumidis & Romero-Rodríguez, 2018) Para ello la gamificación en el aula se vale de ciertas aplicaciones digitales apps y plataformas convencionales-digitales educativas tales como las que detallo en la siguiente tabla:

Tabla 2

Plataformas y aplicaciones educativas

Plataformas más utilizadas	Aplicaciones interactivas
Moodle	Kahoot
Microsoft Teams	Educaplay
Google Classroom	Padlet
Canvas	Classcraft
Edmodo	Timeline
Duolingo	Goconqr

Nota: Elaboración propia basados en (Torres-Toukoumidis & Romero-Rodríguez, 2018).

Cabe mencionar que estas aplicaciones educativas favorecen en la formación de los jóvenes en todos los niveles de primaria, secundaria y educación superior, tanto en la educación presencial, semipresencial y virtual convirtiendo en una estrategia de alto grado de interacción y de mantener a los jóvenes activos, motivados a través de juegos y tal forma adquirir aprendizajes significativos que lo puedan aplicar y recordar a lo largo de su vida.

2.2.2 El Rendimiento académico.

2.2.2.1 Definiciones y Teorías.

En términos educativos el rendimiento académico tiene que ver con las calificaciones que el estudiante obtiene en el proceso de estudio y se lo conoce a través de una evaluación formativa o sumativa de aprendizajes correspondientes a una asignatura. Según (García, 2018) el rendimiento académico “es una medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación”. (p. 224)

El rendimiento académico depende en gran medida de la forma en que se obtengan los resultados del aprendizaje, que se alcanzan en un ciclo determinado de estudios, durante el cual se utilizan evaluaciones cualitativas y cuantitativas para conocer si se han alcanzado las metas propuestas. Para (Sánchez, 2016) afirma que el rendimiento académico “es el fin de todas las iniciativas escolares de los maestros, padres y alumnos, este se juzga por el grado de conocimiento de los estudiantes”. (p. 88)

Se tiene en cuenta el rendimiento académico, que va desde evaluaciones simples de superación de exámenes hasta evaluaciones más profundas, que tienen en cuenta conceptos como la socialización del alumno o las relaciones escolares. De cualquier manera, es el resultado del proceso educativo, expresando cambios en los estudiantes relacionados con las metas de la institución educativa. De tal forma se asume que el rendimiento académico es producto de la asimilación del contenido del currículo de aprendizaje, expresado en términos de rendimiento, de 0 a 10 en una escala convencional, es decir, los resultados cuantitativos adquiridos por los alumnos en el proceso de aprendizaje, según declaración del profesor, a través de diferentes actividades de exámenes y evaluaciones complementarias. (Barreto & Álvarez, 2020).

El desempeño académico implica cambios cognitivos, involucrando una serie de hábitos, habilidades, actitudes, ambiciones, ideales e intereses de estudiantes, docentes y autoridades educativas.

En las instituciones educativas del Ecuador se tiene establecidos en el art. 186 de la LOEI tres tipos de evaluaciones estudiantiles para conocer el rendimiento académico de los estudiantes y estos son:

- **Diagnóstica.** - Se aplica al empezar un nuevo año lectivo de clases (grado, curso, parcial y quimestral) para determinar los conocimientos adquiridos de un periodo aprobado de los estudiantes.
- **Formativa.** - Se realiza en el proceso de aprendizaje, permitiendo a los profesores ajustar los métodos de enseñanza para que los estudiantes comprendan la situación. Participantes en los logros y avances del proceso educativo el desarrollo general del alumno;
- **Sumativa.** - se la realiza al finalizar un parcial o quimestre como evaluación resumida de todo el contenido aprendido. (Ecuador, 2017)

En el art. 194. La LOEI establece la escala de calificaciones como referencia al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje establecidos en el plan de estudios y estándares de aprendizaje. La puntuación se determinará de acuerdo con la siguiente escala:

Tabla 3

Escala de calificaciones

Escala cualitativa	Escala cuantitativa
Domina los aprendizajes requeridos	9,00 - 10,00
Alcanza los aprendizajes requeridos	7,00 - 8,99
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos.	4,01 - 6,99
No alcanza los aprendizajes requeridos	≤4

Nota: Escala de calificaciones tomada de la LOEI. (Ecuador, 2017)

2.2.2.2 Factores que influyen en el rendimiento académico.

2.2.2.2.1 Factores familiares

La familia es pilar fundamental de los hijos e inculcar valores, cultura y buenas costumbres que las unen con un fuerte sentido de pertenencia y cohesión para formar un grupo compuesto por miembros. Establecen una relación de dependencia mutua, comunicación y apoyo mutuo para afrontar y comprometerse con el logro. Sus proyectos de vida se basan en su sistema de valores y creencias que benefician a todos los miembros del equipo.

La familia es el grupo principal más importante de la sociedad. En la mayoría de las familias, los padres guían y capacitan a los niños para que se conviertan en personas con suficiente sentido de responsabilidad y valores, y se conviertan en buenos ciudadanos. Asimismo, las familias tienen la función de participar en la educación formal y no formal de los niños porque son el soporte para la realización de las tareas escolares y el desempeño académico de los estudiantes. (Criollo et al., 2020).

Cuando los jóvenes tienen una estructura familiar de padre y madre en el hogar, sus resultados de desarrollo social, intelectual y conductual son mejores que aquellos que crecieron en un entorno familiar con un solo padre. Porque tienen el apoyo moral, y económico para la formación personal y profesional en la vida. Pero cuando los jóvenes se crían en hogares de padres separados sufren emocionalmente por no tener una familia completa esto les impide mantener un buen rendimiento académico conllevando a la desmotivación, falta de concentración, ausencia escolar, adicciones en drogas, alcohol, violencia, etc.

2.2.2.2.2 Factores socioeconómicos

La situación socioeconómica de los padres está relacionada con factores sociales y culturales, el nivel educativo de los padres y la situación laboral, etc., tiene una fuerte relación con el bajo rendimiento de los estudiantes

de diferentes niveles educativos. La razón es que las familias desfavorecidas suelen estar formadas por familias monoparentales. Los padres o madres tienen que trabajar más para mantener a la familia, dedicar tiempo a ayudar a sus hijos a completar la tarea o participar en actividades extracurriculares en instituciones educativas. (Villarruel-Meythaler et al., 2020)

El nivel de pobreza de las familias reduce el acceso a una alimentación adecuada, servicios de salud y educación, mientras que ha aumentado el número de jóvenes que abandonan, fracasan y carecen de compromiso con la institución educativa. Por tanto, considerando que los docentes son los entes del desarrollo social, es una responsabilidad social "educar" a la nueva generación y brindar herramientas para superar los mayores males sociales.

El estatus socioeconómico más el nivel de aprendizaje juegan un papel importante en el desempeño escolar de los adolescentes, porque cuantos más recursos materiales (útiles escolares, posibilidades de movilidad, etc.) obtengan, mejores serán los resultados. Es decir, si el entorno social y la riqueza cultural del estudiante son algo más pobres, la probabilidad de fracaso académico es mayor que la de los estudiantes con un nivel social y cultural más alto. Es importante agregar que el nivel socioeconómico está íntimamente relacionado con el nivel de apoyo familiar que existe en la familia. El éxito académico se verá afectado por el compromiso de los padres de cumplir con las rutinas. (García-Gil & Fajardo-Bullón, 2021)

2.2.2.2.3 Factores del entorno educativo

El ambiente escolar es una de las variables que tienen más relevancia para el desempeño académico de los estudiantes, pues es en este caso donde se da el proceso de enseñanza y aprendizaje entre estudiantes y docentes; por lo tanto, es cierto que existen resultados académicos. Se necesita de dos protagonistas comunes en la actividad académica: estudiantes y profesorado. El docente imparte la formación, las ganas y el entusiasmo en las aulas de

clases utilizando estrategias metodologías pertinentes para que los jóvenes adquirieran los conocimientos acertados. (Valdez & Núñez, 2015)

Los profesores suelen tener grandes expectativas de los estudiantes en el aula. Los problemas surgen cuando algunos estudiantes se desempeñan mal o no completan las tareas, y los maestros comienzan a etiquetarlos como "perezosos", "dejados". Se considera que el estigma es negativo, atribuido a una persona por su condición, incluidos factores como discriminación, estereotipos, separación y pérdida de estatus. Por otro lado, la violencia y el acoso escolar siempre han existido con consecuencias, sin embargo, el "Bullying" no se ha convertido en el objeto de atención por las Instituciones educativas sabiendo el daño psicológico que causa en los estudiantes y por ende bajan su rendimiento escolar. El acoso incluye varios actos violentos de intimidación, abuso y asalto en espacios escolares o vecindarios. El atacante se asegura de que no haya testigos. En Ecuador, uno de cada cinco estudiantes entre 11 y 17 años ha sido acosado tanto en las instituciones educativas como en el entorno social. (Criollo et al., 2020)

Otras de las causas de un bajo rendimiento académico en los estudiantes es la desmotivación derivada por diferentes aspectos, ya sea por parte del docente como del entorno, convirtiéndose un gran reto para los maestros en convertir esa desmotivación en una motivación genuina del estudiante por educarse. Según (Herrera, 2017) la desmotivación es "una sensación, caracterizada por la carencia de esperanzas y el sentimiento de angustia a la hora de solventar problemas o superar un obstáculo, esto a su vez, produce insatisfacción y se evidencia con la disminución de la energía y la incapacidad para experimentar entusiasmo". Parte de la labor docente es conocer las causas que esto ocasiona para buscar soluciones y que el alumno esté motivado en la clase y pueda satisfacer las necesidades, respeto y autorrealización, lo que ayuda a desempeñarse satisfactoriamente para lograr un aprendizaje significativo.

2.2.2.3 Causas del bajo o deficiente rendimiento académico de los estudiantes.

El bajo rendimiento escolar es la dificultad que presentan los alumnos en diferentes campos de estudios, demuestran desinterés por aprender y conlleva a la repetición del año lectivo. Según (P. López et al., 2015) el bajo rendimiento académico no es un estado permanente, depende del contexto personal y familiar. Dichos temas que más preocupan a padres y educadores, porque tiene consecuencias psicológicas en la vida de los jóvenes. Los alumnos de bajo rendimiento académico suelen ser apartados en el salón de clases y hasta en el entorno familiar, existiendo negación en efectuar las actividades del aula y se debilitan a sí mismos.

Las causas más comunes del bajo rendimiento académico son: falta de interés y preocupación por los estudiantes en aprender, problemas familiares (separaciones, maltrato, violaciones, embarazos), desmotivación, falta de disciplina, rechazo y discriminación entre estudiantes, problemas económicos, trastorno por déficit de atención y problemas de aprendizaje, como dislexia entre otros. Un factor muy importante, que rara vez es considerado, es la falta de nutrición en los jóvenes de nuestro entorno. Otro factor de riesgo presente está enfocado a los docentes y la ausencia de recursos, y falta de estrategias didácticas adecuadas, afectando directamente el proceso de Aprendizaje. (Mora et al., 2017)

2.2.2.4 Estrategias que ayudan a mejorar el rendimiento académico.

2.2.2.4.1 Las estrategias cognitivas

Se refieren a combinar nuevos materiales con conocimientos previos. En este sentido, serán un conjunto de estrategias de aprendizaje, codificación, comprensión y memorización de información al servicio de determinadas metas de aprendizaje. Estas estrategias incluyen ensayo, organización y preparación.

2.2.2.4.2 Las estrategias metacognitivas

Se enfocan en la planificación, control y valoración propia de los estudiantes sobre su cognición. Son un grupo de estrategias basadas en conocimientos procesos mentales y control y el mismo propósito de la regulación para lograr ciertos objetivos de aprendizaje. (Rodríguez-Pérez & Madrigal-Arroyo, 2016)

La misión de estas estrategias es mejorar optimizando la eficiencia del aprendizaje y las condiciones en las que sucede. Incluyen: construye y mantiene la motivación, enfócate presta atención, mantente enfocado maneja la ansiedad, administra el tiempo efectivamente, entre otras cosas. Cada estrategia cumple su función en un antes activación de conocimientos a través de preguntas, videos, anécdotas, dinámicas y un después cuando hayan asimilado los aprendizajes.

2.2.2.5 La Gamificación y el Rendimiento Académico.

La innovación docente se entiende como una propuesta de reforma educativa para mejorar el proceso de aprendizaje, utilizando la gamificación como uno de los elementos que brindan mejoras en la motivación, el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes. La gamificación es una estrategia de interacción para los jóvenes de la era actual, considerando un método innovador en el campo de la educación. La tendencia es utilizar "juegos" de recursos para mediar y mejorar el aprendizaje y todo su significado para el desarrollo de su motivación y aplicación. (Guillem & Canaleta, 2016)

La gamificación es una estrategia lúdica y motivadora que activa el interés por aprender de los jóvenes y por ende favorece en los resultados académicos, es notable el cambio que se nota en los alumnos al aplicar dichas herramientas gamificadoras y como mejora su entusiasmo y el rendimiento académico superando las barreras tradicionales de enseñanza. Queda

comprobado por los diversos estudios que se realizan que la motivación tiene que ver mucho con el buen rendimiento académico de los alumnos.

2.2.3 Aspectos que componen el Proyecto Educativo Institucional (PCI) de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.

2.2.3.1 Antecedentes históricos de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.

A partir del año 1969 después de una larga conversación entre compañeros profesores de la escuela Fiscal Mixta “Adolfo Páez”, nace la idea de crear un colegio de educación secundaria para suplir las necesidades de la ciudadanía Echeandiense considerado el alto número de alumnos que cada año terminaba la instrucción primaria no solo de las escuelas centrales, sino también de las escuelitas de las comunidades que la conforman. Con este antecedente bajo el liderazgo de los señores Raúl Vizcarra y Elvio Hidalgo ese mismo 15 de abril de 1969 se proponen plasmar en hechos esa idea y se crea un colegio particular.

Cuatro años después gracias a la gran acogida que tuvo y la gestión, del entonces Colegio particular, se fiscalizó mediante decreto ejecutivo 1299 del 14 de noviembre de 1972 como Colegio Nacional de ciclo básico mixto diurno “Galo Plaza Lasso”, pasado por este hecho se incorporó a la rama de colegios fiscales de la República en el gobierno de Guillermo Rodríguez Lara presidente de la República y General Vicente Ada Aguirre en calidad de ministro de Educación pública.

Cabe mencionar que la Unidad Educativa “Galo Plaza Lasso” se ha caracterizado por ser una institución sin fines de lucro, que ha contribuido al desarrollo del cantón, dotando de excelentes bachilleres en ciencias que luego triunfaron en las Universidades llegando a ser grandes profesionales y luego sirviendo al desarrollo de su cantón y al país con sus conocimientos, también ha fomentado, el arte, la cultura, la ciencia, el deporte. Y sobre todo en la consolidación de su personalidad como un ciudadano culto con valores bien

fundamentados en los principios instruccionales para poder vencer los problemas de la sociedad actual.

En la actualidad por la ubicación de la Institución la mayoría de nuestros estudiantes proviene de las comunidades cercanas al cantón, en especial del sector rural de hogares con insuficientes recursos económicos, tienen índices altos de vulnerabilidad debido a que los progenitores dedican todo el día a sus labores agrícolas y no tienen quien los controle. En un 75% son estudiantes del campo y un 25% son del perímetro urbano. (Lasso, 2020)

2.2.3.2 Visión

La Unidad Educativa “Galo Plaza Lasso” para el año 2022, es una institución líder que cuenta con directivos y docentes mucho más capacitados en el campo pedagógico, científico, cultural y humanístico responsables de la formación de bachilleres enfocados, en el “socio constructivismo”, referentes de justicia, solidaridad e innovación, dispuestos a superar sus propios límites del conocimiento motivados por la investigación científica y tecnológica, generando trabajo productivo que contribuya con el buen vivir, la paz y la conservación del planeta.

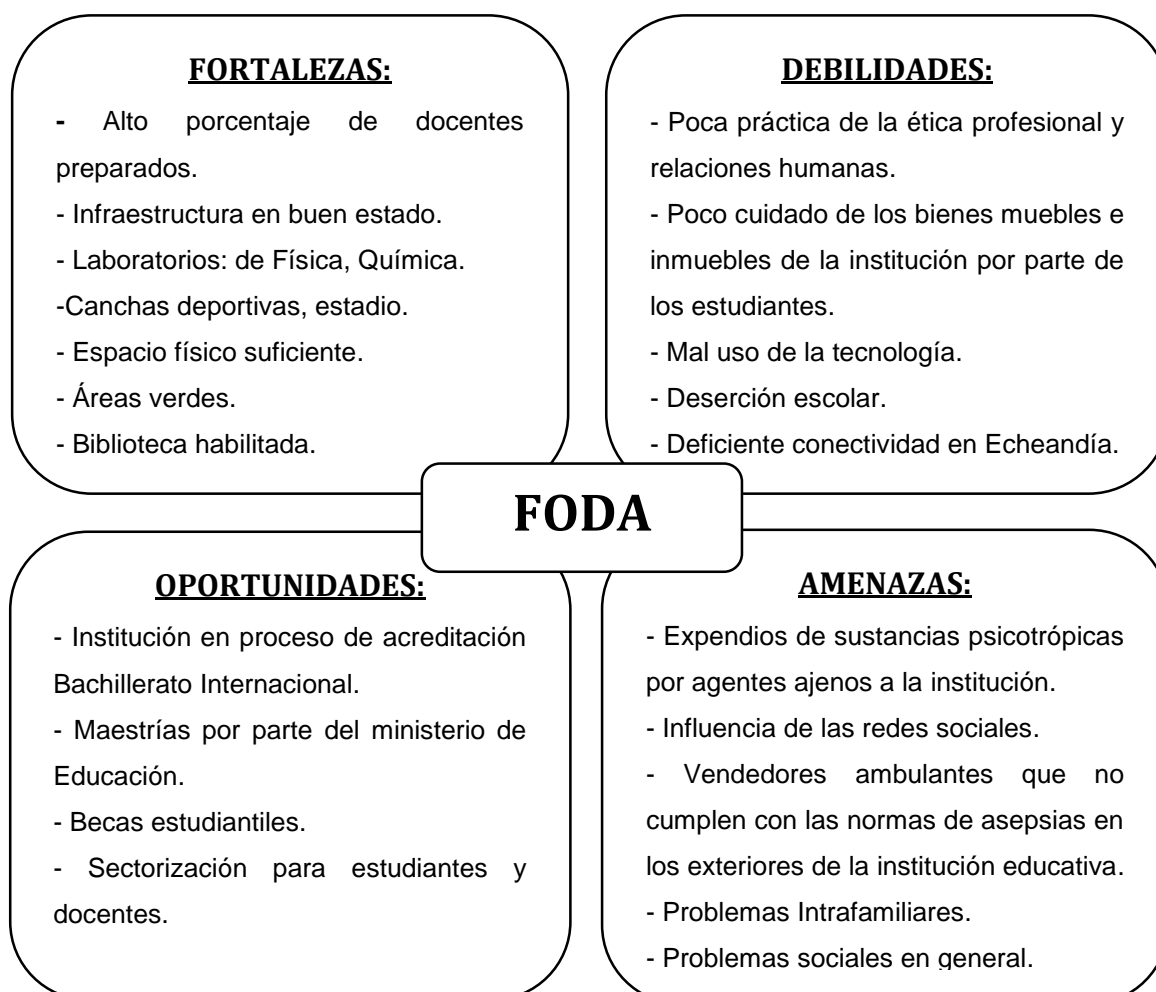
2.2.3.3 Misión

La Unidad Educativa “Galo Plaza Lasso” tiene como misión formar estudiantes con pensamiento autónomo, abiertos a la crítica, reflexivos de sí mismos, comprometidos con el buen vivir, guardianes de la paz, vigilantes de la conservación del planeta, justos y solidarios con sus semejantes, innovadores y amantes de la investigación científica y tecnológica con énfasis en los postulados del socio-constructivismo con bases sólidas y empoderamiento de todos los miembros de la comunidad educativa.

2.2.3.5 FODA Institucional.

Figura 3

FODA institucional de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.



Nota: Elaborado por Ing. Jessica García. Datos tomados de la Institución Educativa Galo Plaza Lasso.

2.2.4 Los estudiantes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.

La Unidad Educativa Galo Plaza Lasso cuenta con 184 estudiantes en el segundo año de bachillerato en ciencias los cuales están distribuidos en 7 paralelos desde el paralelo A hasta el G, la materia de emprendimiento y gestión se dicta 2 horas de clases a la semana, una materia interdisciplinaria

que fomenta en los jóvenes el deseo de emprender un negocio con el objetivo de que generen empleos y sean independientes y contribuyan a la sociedad.

2.2.5 Situación actual de la metodología de enseñanza que se emplea en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Actualmente por la situación de emergencia sanitaria que vive nuestro país y el mundo, la metodología de enseñanza tuvo un giro de 180 grados al no poder ir los docentes y estudiantes a las aulas de clases, el gobierno Ecuatoriano decretó que se impartirá las clases por medios de plataformas virtuales específicamente Microsoft Teams una herramienta educativa gratuita para llegar con los aprendizajes a los jóvenes y con aprendizajes basados en proyectos (ABP) según (Muñoz-Repiso & Gómez-Pablos, 2017) ABP “es una modalidad de enseñanza y aprendizaje centrada en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final”. (p. 114).

De tal manera que, la metodología de enseñanza empleada en la asignatura de emprendimiento y gestión ha sido monótona, en la cual se prepara el material en diapositivas del tema que corresponde a la asignatura. Para los que tiene conectividad se les imparte por medio de Microsoft Teams, zoom a través de reuniones de tipo video llamadas dándoles la explicación e indicaciones; para los que solo se conectan por medio de WhatsApp se les comparte las presentaciones bien detalladas, audios y videos para su comprensión y que puedan realizar las actividades propuestas del proyecto y para los alumnos sin acceso al internet se les imprime los proyectos y se les entrega en los domicilios por tanto estas actividades tienen que ser apoyadas y compartidas con sus familiares. Todo esto conlleva a que los padres se involucren en la enseñanza de los jóvenes y fomenten los lazos familiares.

2.2.1 Marco Conceptual

2.2.1.1 Competencias digitales

La aplicación de competencias digitales en la educación es beneficioso para el proceso de enseñanza de los jóvenes. Según (Tejada & Pozos, 2018):

La competencia digital entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet. (p. 27).

2.2.1.2 Metodología gamificada

La metodología gamificada considerada una de las técnicas más interactivas y motivadoras en la educación actual por la integración de la dinámica de los juegos en los contenidos académicos de enseñanza (Roper, 2018):

La metodología gamificada es concebida como una interesante alternativa a las estrategias docentes tradicionales. Siendo cada vez más frecuente su aplicación en niveles de estudios postobligatorios, con la pretensión de activar la atención del alumnado, reducir el fracaso escolar, aumentar el rendimiento educativo y mejorar las tasas de abandono. (p. 19)

2.2.1.3 Métodos de enseñanza

Un método de enseñanza es la forma y los métodos que utilizan los docentes para impartir su clase con los recursos apropiados para lograr los aprendizajes deseados en los estudiantes. Según (Navarro & Samón, 2017).

Métodos de enseñanza “es el conjunto de técnicas y actividades que un profesor utiliza con el fin de lograr uno o varios objetivos educativos, que tiene sentido como un todo y que responde a una denominación conocida y compartida por la comunidad científica” (p. 29).

2.2.1.4 Motivación

La motivación es la predisposición que se mantiene para realizar todo lo que se quiere lograr. Según (Nuñez & Quispe, 2016), “la motivación es un proceso multidimensional, que tiene como punto de partida la presencia de un motivo o razón a la que está orientado o dirigida la conducta de cada persona” (p. 13).

2.2.1.5 Recursos tecnológicos

El uso de los recursos tecnológicos en el transcurso de la enseñanza favorece en la motivación de los estudiantes y aumenta su rendimiento académico. Según (Cárdenas & Delgado, 2018), “Un recurso tecnológico es una herramienta de cualquier clase que permite satisfacer una necesidad o conseguir aquello que se pretende. La tecnología, por su parte, hace referencia a las diferentes teorías y técnicas que posibilitan el aprovechamiento práctico del conocimiento científico” (p.12).

2.2.1.6 Rendimiento académico

El rendimiento académico en los estudiantes se mide en los resultados de conocimiento y capacidades que adquiere el estudiante en su proceso de formación a través de sus calificaciones. Según (Rivadeneira, 2015), “el rendimiento académico es el resultado del aprendizaje, suscitado por la intervención pedagógica del docente y producido en el alumno” (p. 33).

2.2.1.7 Tics educativos

Herramientas tecnológicas de comunicación virtual considerada como una de los recursos de interacción entre docentes y estudiantes para enriquecer las habilidades y destrezas en los jóvenes. Según (Hernandez, 2017), “Las tics educativas son un proceso cuya implicación va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo, se habla de una construcción didáctica y como se puede construir y consolidar un aprendizaje significativo en base a la tecnología, en estricto pedagógico se habla del uso tecnológico a la educación” (p. 329).

CAPÍTULO III: Metodología

3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación se basa en un estudio mixto de enfoque cuantitativo y cualitativo, siendo de tipo correlacional entre sus variables metodología gamificada (independiente) y rendimiento académico (dependiente) siendo hipotético, deductivo porque se mide y comprueba la relación entre las dos variables; éstas fueron sujetas a medición numérica para probar hipótesis con base al análisis estadístico descriptivo e inferencial (Hernández & Mendoza, 2018) utilizando el método estadístico correlación de Pearson.

La investigación manejó dos variables principales: metodología gamificada (independiente) y rendimiento académico (dependiente), con el propósito de comprobar la hipótesis a fin de determinar el nivel de incidencia entre las variables. Para (Hernández & Mendoza, 2018) el estudio correlacional consiste en “la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular. Mide sus variables y su relación en términos estadísticos”.

Desde el enfoque cualitativo, se elaboró un cuestionario con 8 preguntas para la entrevista dirigida a dos docentes, evaluando principalmente las variables metodología gamificadora, rendimiento académico, recursos tecnológicos y competencias digitales.

La investigación es empírica utilizando para la recolección de datos una encuesta conformada por 10 preguntas cerradas con valoración de una escala de Likert y agrupadas por las variables principales: metodología gamificada y rendimiento académico, así como otros factores asociados como son: recursos tecnológicos, métodos de enseñanza, competencias digitales, tics educativas y motivación, y aplicada a una población de 124 estudiantes.

Para el procesamiento y generación de resultados estadísticos se utilizó el software informático SPSS que sirvió para emitir el análisis de la información. Los resultados estadísticos obtenidos en la investigación evidencian que las herramientas gamificadas aplicadas en clases son un instrumento significativo para la asignatura de emprendimiento y gestión; es así como se debe ir innovando con nuevas metodologías tecnológicas que eleven el interés de aprendizaje para mejorar el rendimiento académico.

La investigación documental, se da al momento en que se indagó en fuentes bibliográficas de artículos científicos, libros, actas de calificaciones, ficha académica estudiantil, etc. Documentación relevante sobre el problema de estudio como respaldo teórico del trabajo realizado. Según (Rizo, 2015) la investigación documental “es el procedimiento general que guía a la investigación documental, que recopila, organiza y presenta información de fuentes documentales”.

El método estadístico a utilizar será la correlación de Pearson para identificar su relación entre las variables rendimiento académico y metodología gamificada, objeto de estudio.

3.2 La población y la muestra

3.2.1 Características de la población

El estudio efectuado marcó desde su inicio como unidad de análisis a los estudiantes de segundo de bachillerato de la unidad educativa Galo Plaza Lasso. El total de estudiantes ascienden a 184, de acuerdo a los datos proporcionados por la Secretaría y Vicerrectorado del plantel, bajo esta perspectiva la población es finita. Según (Solíz, 2019) menciona que la población finita es “Cuando sus datos u observaciones si pueden ser contados”.

3.2.2 Delimitación de la población

La población específicamente estuvo delimitada a estudiantes de bachillerato de la unidad educativa Galo Plaza Lasso de forma precisa los segundos años que en total son 184 estudiantes, según datos proporcionados por secretaria de la institución Educativa en el periodo 2021-2022, consta de 7 paralelos y están distribuidos en el siguiente orden:

Tabla 4

La población estudiantes Unidad Educativa “Galo Plaza Lasso” 2021- 2022.

CURSOS	PARALELO	Nº DE ESTUDIANTES
Segundo	A	30
Segundo	B	29
Segundo	C	32
Segundo	D	23
Segundo	E	27
Segundo	F	20
Segundo	G	23
TOTAL		184

Nota: Datos tomados de secretaria de la institución 2021-2022.

3.2.3 Tipo de muestra

Al tener una población superior a 100 en este caso 184 estudiantes de los segundos de bachilleratos, se obtuvo una muestra de tipo probabilístico, pues según (Hernández & Mendoza, 2018) manifiesta que “la muestra probabilística es un subgrupo de la población en el que todos los elementos tienen la misma posibilidad de ser elegidos”.

3.2.4 Tamaño de la muestra

Para determinar el tamaño de la muestra se procede al cálculo de la misma haciendo uso de la fórmula de la población finita.

$$\begin{aligned}
&= \frac{Npq}{\frac{(N-1)E^2}{z^2} + pq} \\
n &= \frac{(184)(0,5)(0,5)}{\frac{(184-1)0,05^2}{1,96^2} + (0,5)(0,5)} \\
n &= \frac{46}{\frac{(183)0,0025}{3,8416} + 0,25} \\
n &= \frac{46}{\frac{0,4575}{3,8416} + 0,25} \\
n &= \frac{46}{0,12 + 0,25} \\
n &= \frac{46}{0,37} \\
n &= 124
\end{aligned}$$

3.3 Los métodos y las técnicas

3.3.1.1 Métodos Teóricos

La investigación requirió de métodos teóricos en los que se encontraron los métodos deductivos y empíricos.

Método deductivo. - Se utilizó al momento en que se plasmaron las teorías principales acerca de cada variable metodología gamificada y rendimiento académico permitiendo que el investigador secciona las teorías que se acoplan a su trabajo. Según (Bastar, 2019) menciona que el método deductivo “es el procedimiento racional que va de lo general a lo particular. Posee la característica de que las conclusiones de la deducción son verdaderas, si las premisas de las que se originan también lo son”.

Métodos Empíricos. - Entre los métodos empíricos se encuentran las técnicas de investigación. Para el estudio que se efectuó los métodos empíricos fueron la encuesta y la entrevista; cada uno de estas técnicas contaron con sus respectivos instrumentos en el caso de la encuesta estuvo dirigida a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa

Galo Plaza Lasso, el instrumento fue un cuestionario integrado por 10 preguntas diseñado bajo la escala de Likert; Totalmente en desacuerdo, parcialmente en desacuerdo, de acuerdo, parcialmente de acuerdo, totalmente de acuerdo, y fue aplicada a la muestra de 124 estudiantes a través de vía online mediante software Google Forms.

En el caso de la entrevista fue dirigida a 2 docentes de la asignatura de emprendimiento y gestión, esta fue en profundidad planteándose un total de 8 preguntas estructuradas y abiertas. La misma que se la hizo a través de video chat en la aplicación de zoom para dar a conocer sus respuestas que permita recabar información relevante para la ejecución de la investigación. Según (Ortiz, 2015) manifiesta que la encuesta “es una técnica de investigación basada en el estudio cuantitativo de las declaraciones de una muestra representativa de la población objeto de estudio”.

Según (N. López & Sandoval, 2016) menciona que la entrevista “ es la comunicación interpersonal establecida entre investigador y el sujeto de estudio a fin de obtener respuestas verbales a los interrogantes planteados sobre el tema propuesto”.

3.4 Propuesta de procesamiento estadístico de la información.

La investigación una vez que dio de manera estructurada, dio paso a la aplicación de instrumentos iguales a cada uno de los implicados, luego se obtuvo una serie de datos que tuvieron que ser procesados estadísticamente por medios electrónicos e informáticos, para almacenar y tabular los datos obtenidos de las encuestas y entrevistas aplicadas a los involucrados.

Una vez obtenida la información de los encuestados en una hoja de Excel se ingresa al software informático SPSS (“Statistical Package for the Social Sciences”), para procesar la información y generar las tablas de datos y las representaciones gráficas en porcentajes de los datos plasmados en las

tablas, esto servirá para emitir análisis relevantes para el trabajo de investigación.

También el software SPSS Statics permite generar el cuadro correlacional de las variables dependientes e independientes que deducirá si el estudio es positivo, moderado y negativo, y si es factible la relación de dichas variables y comprobar dichas hipótesis.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

4.1 Análisis de Descriptivo de los resultados

Para el desarrollo del informe de investigación se elaboraron diez preguntas específicamente para los estudiantes y un cuestionario de preguntas para la entrevista a los docentes de emprendimiento y gestión de la unidad educativa Galo Plaza Lasso. El cuestionario de preguntas elaboradas para los estudiantes fue puestas a revisión por tres docentes expertos: Msc. Walter Chacón, Msc. Patricia Soria y el Msc. Geovanny Contreras dieron su criterio y validez del mismo para ser aplicada.

La finalidad del estudio de investigación es identificar la incidencia de la metodología gamificada en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de emprendimiento y gestión de la unidad educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía.

Los datos procesados por el software SPSS Statics permiten graficar y analizar las variables que influyen en el rendimiento académico de la asignatura de emprendimiento y gestión con la finalidad de tomar decisiones que ayuden a mejorar la problemática existente.

Finalmente, en este apartado se analizan e interpretan los resultados de la investigación cuantitativa, descriptiva con la ayuda de la herramienta estadística SPSS permitiendo tener datos más confiables y de valor para concluir y sustentar el estudio de investigación.

Encuesta dirigida a los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.

1. ¿Su docente de la asignatura de emprendimiento y gestión utiliza metodologías gamificadas (juegos interactivos de aprendizaje, tecnología) para el desarrollo de la clase?

Tabla 5

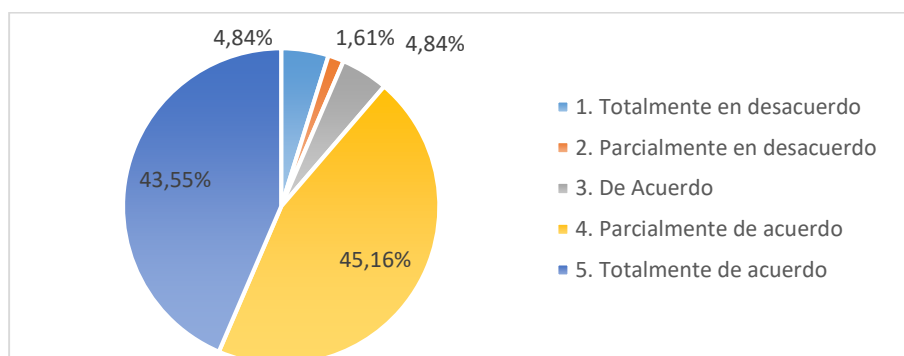
Metodologías gamificadas utilizadas por el docente en clases.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente en desacuerdo	6	4,84%
2. Parcialmente en desacuerdo	2	1,61%
3. De Acuerdo	6	4,84%
4. Parcialmente de acuerdo	56	45,16%
5. Totalmente de acuerdo	54	43,55%
Total	124	100,00%

Nota: Elaborada mediante la herramienta estadística SPSS.

Gráfico 1

Metodologías gamificadas utilizadas por el docente en clases.



Nota: Gráfico generado mediante la aplicación SPSS.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: En la pregunta uno, de los 124 estudiantes encuestados, el 45,16% manifiesta parcialmente de acuerdo con la metodología gamificada que utiliza el docente de emprendimiento y gestión en clases; el 43,55% están totalmente de acuerdo; el 4,84% reflejan estar de acuerdo; el 4,84% manifiesta estar totalmente en desacuerdo y el 1,61% están totalmente en desacuerdo. Los estudiantes revelan estar satisfechos con la metodología gamificada que aplica el docente de emprendimiento y gestión en las clases de manera que son estrategias interactivas de enseñanza que elevan la motivación por aprender.

2. ¿Considera que su rendimiento académico (promedio, nota o calificación) en la asignatura de emprendimiento y gestión es satisfactorio?

Tabla 6

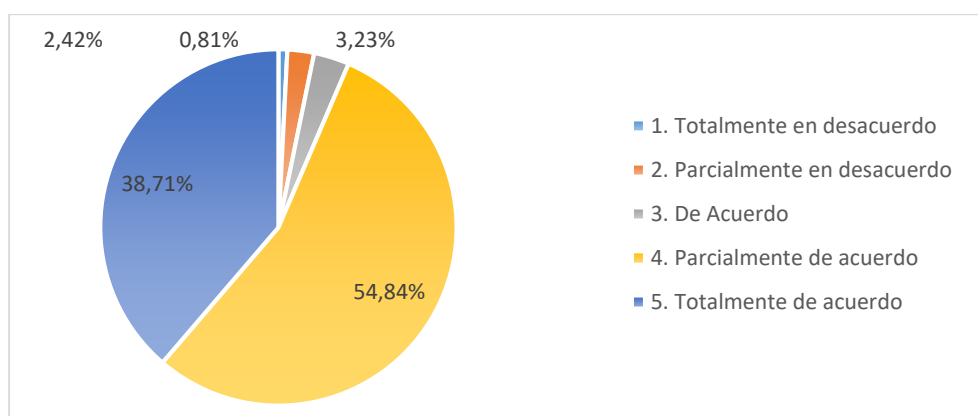
Rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente en desacuerdo	1	0,81%
2. Parcialmente en desacuerdo	3	2,42%
3. De Acuerdo	4	3,23%
4. Parcialmente de acuerdo	68	54,84%
5. Totalmente de acuerdo	48	38,71%
Total	124	100,00%

Nota: Elaborada mediante la herramienta estadística SPSS.

Gráfico 2

Rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión.



Nota: Gráfico generado mediante la aplicación SPSS.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: Referente a las respuestas de los encuestados, el 54,84% están parcialmente de acuerdo con el satisfactorio rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión; el 38,71% manifiesta estar totalmente de acuerdo; el 3,23% está de acuerdo; el 2,42% asevera estar parcialmente en desacuerdo y finalmente el 0,81% manifiesta estar totalmente en desacuerdo. El rendimiento académico demuestra el nivel de aprendizajes de los estudiantes en su proceso de estudios y por ende es importante conocer dichos niveles y tratar de mejorarlo.

3. ¿Considera que la metodología de aprendizaje que utiliza el docente le permite mejorar su rendimiento académico?

Tabla 7

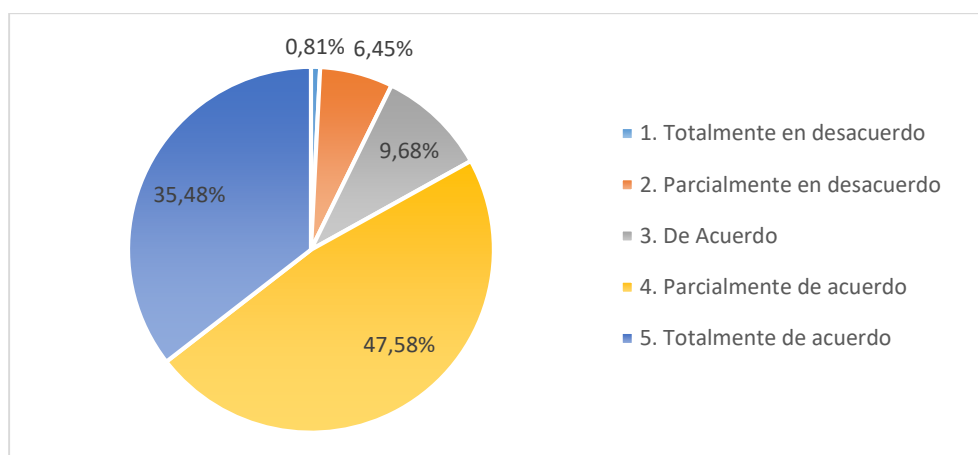
Opinión de la Metodología de aprendizaje utilizada por el docente le permite mejorar el rendimiento académico.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente en desacuerdo	1	0,81%
2. Parcialmente en desacuerdo	8	6,45%
3. De Acuerdo	12	9,68%
4. Parcialmente de acuerdo	59	47,58%
5. Totalmente de acuerdo	44	35,48%
Total	124	100,00%

Nota: Elaborada mediante la herramienta estadística SPSS.

Gráfico 3

Metodología de aprendizaje utilizada por el docente para mejorar el rendimiento académico.



Nota: Gráfico generado mediante la aplicación SPSS.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: En referencia al gráfico 3, el 47,58% revelan estar parcialmente de acuerdo con la metodología de aprendizaje que utiliza el docente de emprendimiento y gestión para mejorar el rendimiento académico; el 35,48% revelan estar totalmente de acuerdo; el 9,68% están de acuerdo; mientras que el 6,45% están parcialmente en desacuerdo y finalmente el 0,81% afirman estar totalmente en desacuerdo. La metodología de aprendizaje que utiliza el docente en la asignatura de emprendimiento y gestión no es tan satisfactoria para mantener un buen rendimiento académico en los jóvenes.

4. ¿Su docente de emprendimiento y gestión aplica recursos tecnológicos educativos (computadoras, programas y/o dispositivos) para la enseñanza de su clase?

Tabla 8

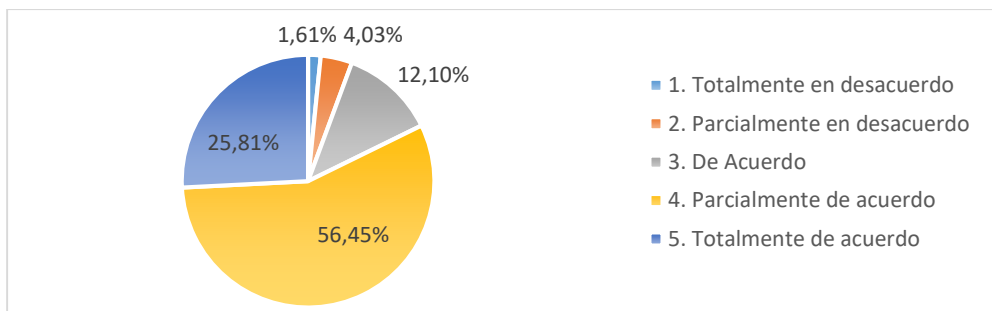
Recursos tecnológicos educativos aplicados por el docente en sus clases.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente en desacuerdo	2	1,61%
2. Parcialmente en desacuerdo	5	4,03%
3. De Acuerdo	15	12,10%
4. Parcialmente de acuerdo	70	56,45%
5. Totalmente de acuerdo	32	25,81%
Total	124	100,00%

Nota: Elaborada mediante la herramienta estadística SPSS.

Gráfico 4

Recursos tecnológicos educativos aplicados por el docente en sus clases.



Nota: Gráfico generado mediante la aplicación SPSS.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: En la pregunta 4, de los 124 estudiantes encuestados, el 56,45% afirman estar parcialmente de acuerdo con los recursos tecnológicos que aplica su docente de emprendimiento y gestión en la enseñanza de las clases; el 25,81% manifiesta estar totalmente de acuerdo; el 12,10% refleja estar de acuerdo; el 4,03% afirma estar parcialmente en desacuerdo y finalmente el 1,61% revela estar totalmente en desacuerdo. En la asignatura de emprendimiento y gestión es muy interesante la aplicación de los recursos tecnológicos educativos para la enseñanza tanto presencial y virtual de los jóvenes de manera que permite interactuar de forma asincrónica-sincrónica y obtener conocimientos significativos.

5. ¿Considera usted que su docente aplica métodos de enseñanza en sus clases de emprendimiento y gestión?

Tabla 9

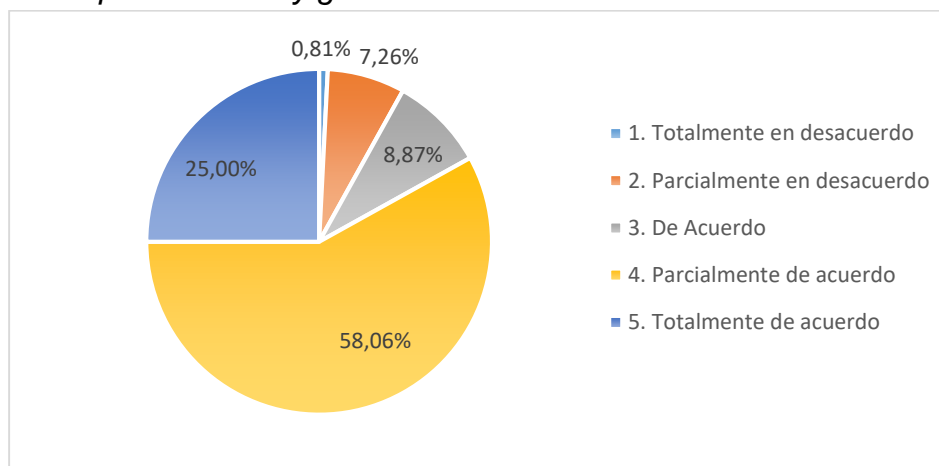
Métodos de enseñanza interactivos aplicados por el docente en sus clases de emprendimiento y gestión.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente en desacuerdo	1	0,81%
2. Parcialmente en desacuerdo	9	7,26%
3. De Acuerdo	11	8,87%
4. Parcialmente de acuerdo	72	58,06%
5. Totalmente de acuerdo	31	25,00%
Total	124	100,00%

Nota: Elaborada mediante la herramienta estadística SPSS.

Gráfico 5

Métodos de enseñanza interactivos aplicados por el docente en sus clases de emprendimiento y gestión.



Nota: Gráfico generado mediante la aplicación SPSS.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: En referencia al gráfico 5, el 58,06% afirma que está parcialmente de acuerdo con los métodos de enseñanza aplicados por el docente en las clases; el 25,00% manifiesta estar totalmente de acuerdo; el 8,87% muestra que está de acuerdo; el 7,26% refleja estar parcialmente en desacuerdo y finalmente el 0,81% afirma estar totalmente en desacuerdo. Los estudiantes consideran que el aprendizaje basado en proyectos ABP, método expositivo y la gamificación son métodos de enseñanza que permiten desarrollar destrezas y habilidades y a su vez les permite interactuar y aprender con el apoyo de la familia y guía del docente.

6. ¿Considera usted que su docente desarrolla competencias digitales en sus clases de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 10

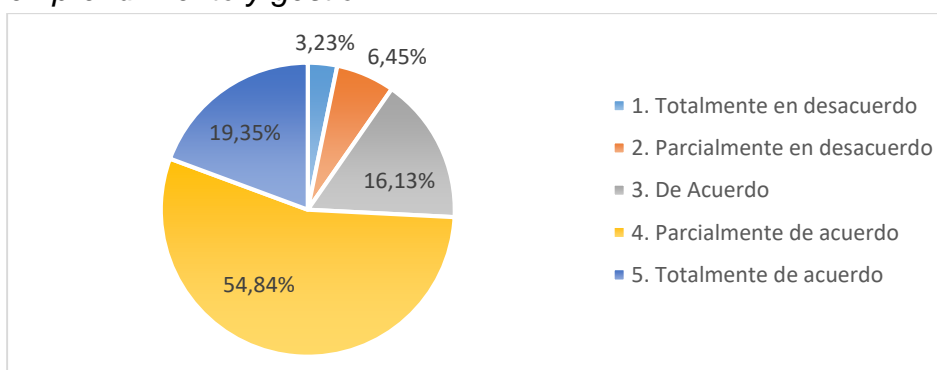
Competencias digitales desarrolladas por el docente en las clases de emprendimiento y gestión.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente en desacuerdo	4	3,23%
2. Parcialmente en desacuerdo	8	6,45%
3. De Acuerdo	20	16,13%
4. Parcialmente de acuerdo	68	54,84%
5. Totalmente de acuerdo	24	19,35%
Total	124	100,00%

Nota: Elaborada mediante la herramienta estadística SPSS.

Gráfico 6

Competencias digitales desarrolladas por el docente en las clases de emprendimiento y gestión.



Nota: Gráfico generado mediante la aplicación SPSS.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: En la pregunta 6, el 54,84% manifiesta estar parcialmente de acuerdo con las competencias digitales que desarrollan los docentes en clases; el 19,35% afirma estar totalmente de acuerdo; el 16,13% alega estar de acuerdo; el 6,45% manifiesta que están parcialmente en desacuerdo y un 3,23% asevera totalmente en desacuerdo. Las competencias digitales empleadas por los docentes en las clases virtuales son las más comunes tales como plataformas virtuales (Microsoft Teams-Zoom) y uso de recursos multimedia permitiendo compartir aprendizajes mediante video conferencias, videos y chats medios de enseñanza innovadores que motivan a los estudiantes.

7. ¿Aplica su docente de Emprendimiento y Gestión herramientas TICS educativas en las clases?

Tabla 11

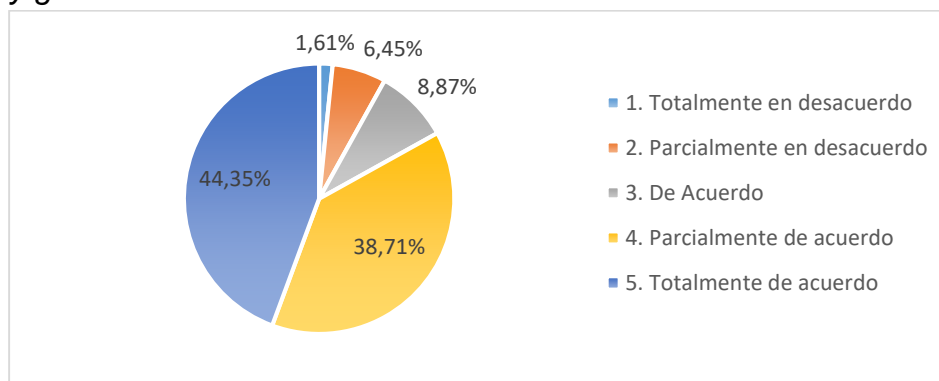
Tics educativas aplicadas por el docente en sus clases de emprendimiento y gestión.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente en desacuerdo	2	1,61%
2. Parcialmente en desacuerdo	8	6,45%
3. De Acuerdo	11	8,87%
4. Parcialmente de acuerdo	48	38,71%
5. Totalmente de acuerdo	55	44,35%
Total	124	100,00%

Nota: Elaborada mediante la herramienta estadística SPSS.

Gráfico 7

Tics educativas aplicadas por el docente en sus clases de emprendimiento y gestión.



Nota: Gráfico generado mediante la aplicación SPSS.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: En referencia a la pregunta 7, de los 124 estudiantes encuestados, el 44,35% manifiesta estar totalmente de acuerdo con las herramientas TICS educativas que aplica los docentes de emprendimiento y gestión en las clases; el 38,71% afirma que está parcialmente de acuerdo; el 8,87% asevera que está de acuerdo; el 6,45% manifiesta estar parcialmente en desacuerdo y finalmente un 1,61% refleja que está totalmente en desacuerdo. Los estudiantes consideran que las herramientas tics más utilizadas por sus docentes de emprendimiento y gestión son Padlet (pizarra digital), Educaplay y Google Forms permitiendo adquirir los aprendizajes interactuando entre docentes y discentes.

8. ¿Considera Ud. que las estrategias educativas que utiliza su docente en clases, motivan significativamente su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?

Tabla 12

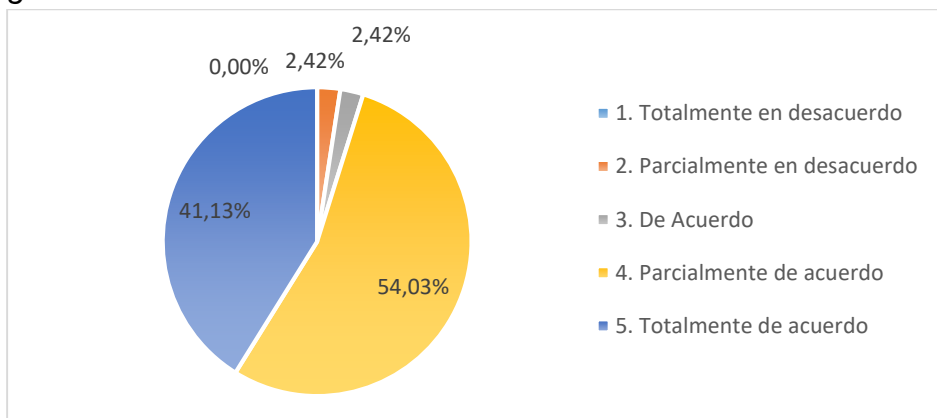
Estrategias educativas utilizadas por el docente motivan el aprendizaje en clases de emprendimiento y gestión.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente en desacuerdo	0	0,00%
2. Parcialmente en desacuerdo	3	2,42%
3. De Acuerdo	3	2,42%
4. Parcialmente de acuerdo	67	54,03%
5. Totalmente de acuerdo	51	41,13%
Total	124	100,00%

Nota: Elaborada mediante la herramienta estadística SPSS.

Gráfico 8

Opinión de los estudiantes acerca de las estrategias educativas utilizadas por el docente motivan el aprendizaje en clases de emprendimiento y gestión.



Nota: Gráfico generado mediante la aplicación SPSS.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: En referencia al gráfico 8, de los 124 estudiantes encuestados, el 54,03% afirma estar parcialmente de acuerdo con las estrategias educativas que utilizan los docentes en las clases de emprendimiento y gestión; el 41,13% manifiesta totalmente de acuerdo; el 2,42% afirma estar de acuerdo y finalmente el 2,42% asevera parcialmente en desacuerdo. Los estudiantes opinan que las estrategias educativas que aplican los docentes en sus clases favorecen en sus aprendizajes de la asignatura de emprendimiento y gestión.

9. ¿Considera Ud. que el uso de recursos tecnológicos por el docente en clases, motiva significativamente su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?

Tabla 13

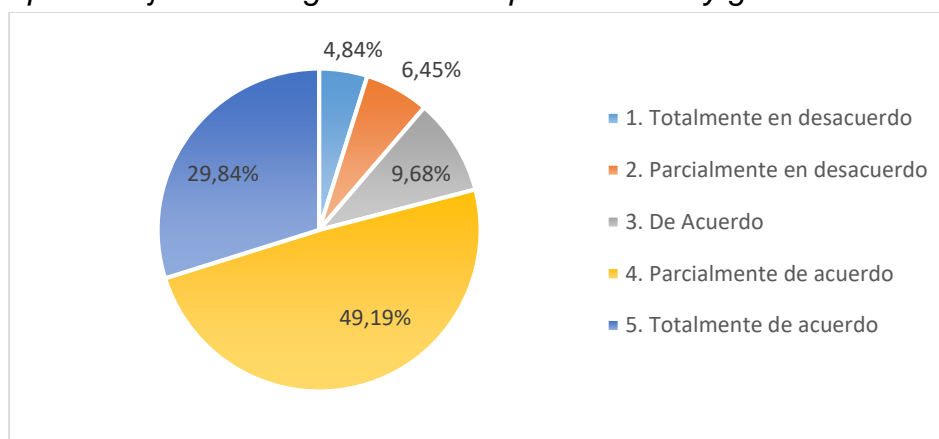
Recursos tecnológicos usados por el docente como ente motivador del aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente en desacuerdo	6	4,84%
2. Parcialmente en desacuerdo	8	6,45%
3. De Acuerdo	12	9,68%
4. Parcialmente de acuerdo	61	49,19%
5. Totalmente de acuerdo	37	29,84%
Total	124	100,00%

Nota: Elaborada mediante la herramienta estadística SPSS.

Gráfico 9

Recursos tecnológicos usados por el docente como ente motivador del aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión.



Nota: Gráfico generado mediante la aplicación SPSS.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: En la pregunta 9, el 49,19% afirma estar parcialmente de acuerdo con los recursos tecnológicos que utilizan los docentes de emprendimiento y gestión como ente motivador del aprendizaje; el 29,84% manifiesta totalmente de acuerdo; el 9,68% afirma estar de acuerdo; el 6,45% asevera estar parcialmente en desacuerdo y finalmente el 4,84% refleja totalmente en desacuerdo. Los estudiantes en parte se sienten motivados y activos en sus clases con los recursos tecnológicos que utilizan sus docentes de emprendimiento y gestión permitiendo salir de la rutina normal.

10. ¿Considera Ud. que la motivación de aprendizaje en clases es un factor que se relaciona con el rendimiento académico?

Tabla 14

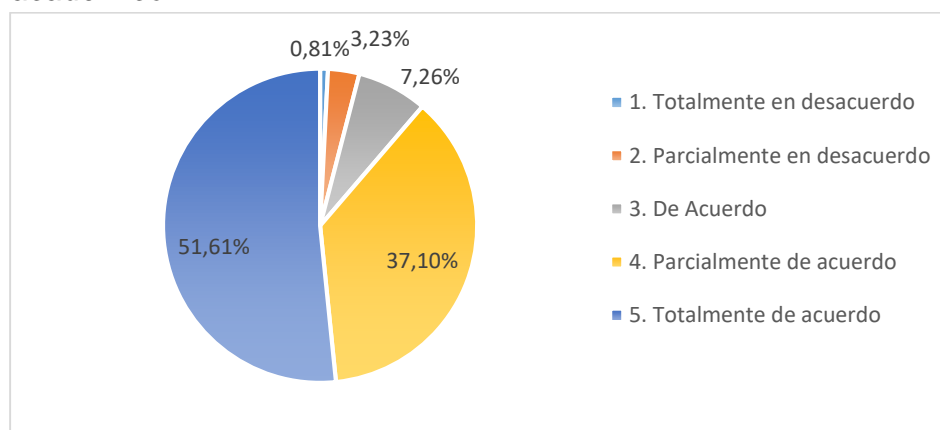
La motivación de aprendizajes como factor que influye en el rendimiento académico.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
1. Totalmente en desacuerdo	1	0,81%
2. Parcialmente en desacuerdo	4	3,23%
3. De Acuerdo	9	7,26%
4. Parcialmente de acuerdo	46	37,10%
5. Totalmente de acuerdo	64	51,61%
Total	124	100,00%

Nota: Elaborada mediante la herramienta estadística SPSS.

Gráfico 10

La motivación de aprendizajes como factor que influye en el rendimiento académico.



Nota: Gráfico generado mediante la aplicación SPSS.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN: En referencia a la pregunta 10, de los 124 estudiantes encuestados, el 51,61% afirman estar totalmente de acuerdo que la motivación es un factor que influye en el rendimiento académico; el 37,10% manifiesta parcialmente de acuerdo; el 7,26% refleja totalmente de acuerdo; el 3,23% manifiesta estar parcialmente en desacuerdo y un 0,81% afirma totalmente en desacuerdo. Los estudiantes consideran que la ausencia de motivación en las clases puede influir en el rendimiento académico afectando a los estudiantes en el acceso a la educación dando la oportunidad tanto de docentes y estudiantes de hacer conciencia de las falencias que tienen y tratar de mejorarlas.

En complemento al estudio de investigación se ha corroborado los resultados de la encuesta a través de la entrevista que se efectuó a dos docentes de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso con el fin de contrastar los resultados obtenidos que aporten con posibles soluciones a los involucrados, quienes son la Lcda. Maribel Tómallo y Lcda. Grace Velastegui.

De acuerdo a las respuestas de las entrevistadas correspondientes a dichas variables; estrategias Gamificadoras y rendimiento académico (ANEXO 8) manifestaron que las docentes utilizan la plataforma virtual de Microsoft Teams, zoom y proyectan videos interactivos e imágenes como estrategias Gamificadoras en las clases virtuales.

En cuanto al rendimiento académico de los estudiantes manifiestan que está entre el rango de regular-bueno. Mientras que los resultados obtenidos de la encuesta efectuada a estudiantes reflejaron estar parcialmente de acuerdo con el 45,16% de las estrategias metodológicas que utilizan sus docentes de emprendimiento y gestión; para la segunda variable los estudiantes respondieron que su rendimiento académico es parcialmente de acuerdo con 54,84% estando en un nivel de aprovechamiento ni bueno ni malo.

Las docentes entrevistadas dieron respuestas sobre las variables recursos tecnológicos y métodos de enseñanza; mencionaron que utilizan la computadora, celular y el programa de PowerPoint para presentar los contenidos en clases virtuales y como método de enseñanza aplican aprendizajes basados en proyectos (ABP); en el caso de la encuesta los estudiantes manifiestan estar parcialmente de acuerdo con los recursos tecnológicos que aplican su docente de emprendimiento y gestión con un 56,45% y en cuanto a los métodos de enseñanza han respondido un 58,06% parcialmente de acuerdo concuerdan con la respuesta que dieron las entrevistadas.

Las docentes de emprendimiento y gestión con respecto a la entrevista de las variables competencias digitales manifestaron que utiliza plataformas

virtuales como Microsoft Teams, Zoom, Google drive, Classroom, videos, audio y presentaciones en PowerPoint; y con la variable de herramientas TICs expresaron que emplean aplicaciones como YouTube para compartir los videos, Google Forms, Padlet y Educaplay; mientras que en los resultados obtenidos en la encuesta sobre las competencias digitales que utilizan los docentes en las clases un 54,84% parcialmente de acuerdo, y un 44,35% afirman que están totalmente de acuerdo con las herramientas Tics como Google Forms, Educaplay y Padlet.

Con respecto a la pregunta 7 y 8 de la entrevista que corresponden a la motivación, los entrevistados respondieron que las estrategias como videos, ABP que aplican no es una causa de falta de motivación más bien se considera que la falta de acceso al internet y recursos tecnológicos, factores económicos y sociales son los causantes del bajo rendimiento académico en los jóvenes.

La respuesta de los encuestados arroja un 54,03% significa que están parcialmente de acuerdo que las estrategias educativas y recursos tecnológicos que aplican de tal manera que no es un factor de desmotivación en los alumnos; así mismo el 51,61% mencionan que la motivación puede influenciar en la deserción escolar.

4.2 Análisis correlacional de los resultados

Luego que se realizó el análisis descriptivo de los resultados obtenidos al aplicar los diversos instrumentos de recolección de datos se procede a efectuar el análisis correlacional mediante el coeficiente de correlación de Pearson con la finalidad de conocer la relación existente entre variables dependientes e independientes y de tal manera poder contrastar la siguiente hipótesis proyectada en el estudio: La metodología gamificada contribuye en el rendimiento académico en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.

Adicionalmente también, se aplicó un test preliminar a los estudiantes para comparar el antes de herramientas de gamificación y el después desarrollado en el segundo parcial.

En este sentido, se obtuvo el promedio por paralelo:

Tabla 15

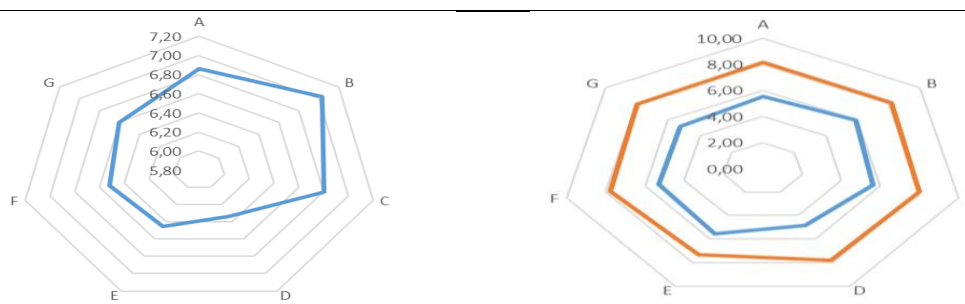
Cuadro comparativo de promedio de calificaciones por parcial de los estudiantes de segundo de bachillerato.

Paralelos	Parcial		Total general
	Primero	Segundo	
A	5,54	8,18	6,86
B	5,93	8,14	7,04
C	5,62	8,00	6,81
D	4,86	7,81	6,33
E	5,56	7,34	6,45
F	5,30	7,75	6,53
G	5,23	7,98	6,60
Total general	5,47	7,90	6,68

Fuente: Cuadro de calificaciones de secretaría de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.

Gráfico 11

Gráfico comparativo de promedio total de calificaciones por paralelo de los estudiantes de segundo de bachillerato.



Nota: Gráfico de cuadro de calificaciones de secretaría de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.

En este estudio se muestra el análisis de los estadísticos descriptivos con la finalidad de conocer de forma resumida los resultados estadísticos de la asociación entres variables:

Tabla 16*Estadísticos descriptivos*

Detalle	Metodología Gamificada	Rendimiento Académico
N	124	124
Media	20,29	20,91
Mediana	20,00	21,00
Moda	20	20
Desviación estándar	2,839	2,877
Varianza	8,061	8,277

Nota: Elaborada mediante la herramienta estadística SPSS.

Análisis: Tomado de una muestra de 124 estudiantes, la aplicación de metodología gamificada promedio es de $\bar{X}=20,29$; su mediana de $Me=20,00$ y la moda es de $Mo=20$, y su desviación estándar a $\sigma=2,839$ de la media, y su varianza de $s^2=8,061$; la muestra tiene rendimiento académico promedio de $\bar{X}=20,91$, y la mediana de sus notas de $Me=21,00$ con un moda frecuente de $Mo=20$ con una brecha de grado de dispersión de $\sigma=2,877$ respecto al promedio de la muestra de estudiantes y una varianza de $s^2=8,277$.

Tabla 17*Correlaciones de variables generales*

Descripción		Metodología Gamificada	Rendimiento Académico
Metodología Gamificada	Correlación de Pearson	1	,609**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	124	124
Rendimiento Académico	Correlación de Pearson	,609**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	124	124

Nota: **. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

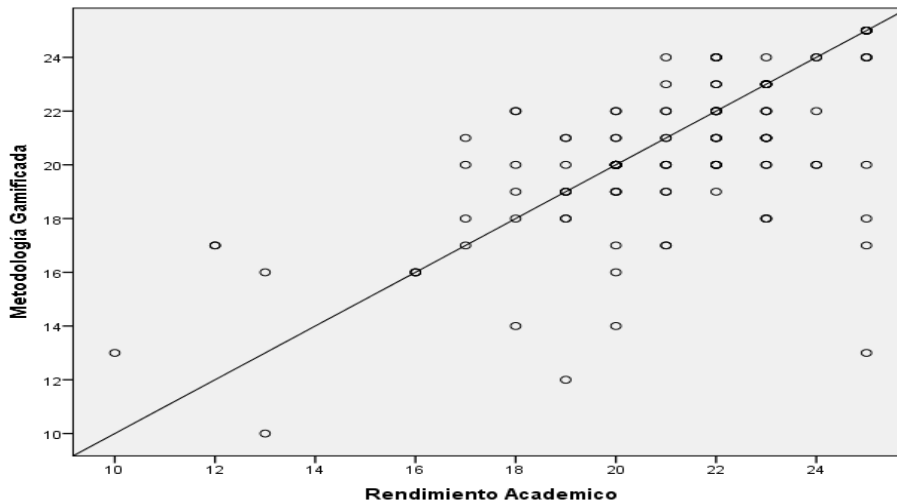
Elaborada mediante la herramienta estadística SPSS.

Análisis: El valor adquirido para el coeficiente de correlación de Pearson (r) es de 0,609 y tiene dos asteriscos (**), refleja una correlación significativa al nivel 0,01 (bilateral) entre las dos variables metodología gamificada (MG) y su rendimiento académico (RA), donde $r_{mg,ra}=0,609^{**}$, $\text{sig}(0,001) < 0,05$ y $< 0,01$; de tal manera, que el nivel de error 1% y

confiabilidad del 99%; así también, con un coeficiente de determinación $r^2=0,609^2 = 0,370881$ obteniendo un 37,09% de variación de MG respecto a RA o inversamente. Es decir, el coeficiente entre las dos variables es de correlación considerable positiva moderada aceptando la hipótesis planteada.

Gráfico 12

Correlación de Variables de acuerdo del coeficiente de Pearson.



Nota: Gráfico generado mediante la aplicación SPSS.

El gráfico de correlación de variables obtenida a través del coeficiente de Pearson en el SPSS muestra una relación lineal entre las dos variables de estudio, comprobando la factibilidad de la hipótesis en cuanto que la metodología gamificada incide en el rendimiento académico de la asignatura de emprendimiento y gestión de los estudiantes del segundo año de bachillerato de la unidad educativa Galo Plaza Lasso.

CAPÍTULO V: Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

Al finalizar el estudio investigativo en base a los resultados analíticos y correlacionales referente a la incidencia de la gamificación en el rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, se obtienen las conclusiones relevantes:

De acuerdo a los resultados se contrastó la utilización de los recursos tecnológicos en 56,45% en la asignatura de emprendimiento y gestión, siendo estos recursos el medio de transferir conocimientos lúdicos e interactivos que llama la atención del estudiante en este proceso de educación virtual, es así como aporta significativamente al desarrollo de métodos de aprendizajes empleados en las clases.

Se determina que las competencias digitales aplicadas por los docentes en la asignatura de emprendimiento y gestión son las más comunes que estableció el ministerio de educación como herramienta educativa en estos períodos de educación virtual, en si para el proceso de estudios es importante el uso de herramientas Tics innovadoras que permita al alumno aprender jugando. Esto conlleva a mantener un buen rendimiento académico.

Entre las dos variables rendimiento académico y metodología gamificada su correlación es considerable positiva moderada aceptando la hipótesis planteada que la metodología gamificada incide en el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022, descritas en la tabla 16 y 17.

5.2 Recomendaciones

En relación a las conclusiones anteriormente mencionadas se recomienda lo siguiente:

A los docentes de la asignatura de emprendimiento y gestión actualizarse en cuanto a la utilización de nuevos recursos tecnológicos que aporten al desarrollo de métodos de aprendizajes en los estudiantes de la era actual, de manera que la tecnología va avanzando y no se pueden quedar con los mismos recursos aplicados, el objetivo es lograr la interacción constante en los alumnos y más ahora que se está en clases virtuales.

Es importante innovar en las diversas competencias digitales en la materia de emprendimiento y gestión de manera que los alumnos, exploren, descubran y formen su propio conocimiento siguiendo instrucciones de sus docentes, para ello se tiene una gama de herramientas Tics educativas que completan con la interacción lúdica de aprender jugando y de esta manera se convierta en un aprendizaje significativo y a su vez aumentando el nivel de rendimiento académico en los estudiantes.

Es indispensable tener en cuenta que involucrar las estrategias gamificadoras y recursos tecnológicos en las clases de emprendimiento y gestión para generar motivación y acrecentar estrategias educativas y a su vez los alumnos se motiven a desarrollar el interés por aprender y aumentar su rendimiento académico, por ello se sugiere hacer un acompañamiento de actualización docente en términos de tecnología y educación.

Referencias bibliográficas

- Aranda, M. (2019). La gamificación es una metodología activa e innovadora que busca transformar y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje desde una posición lúdica. *Biblioteca digital*, 37.
- Arias, I. (2018). Implementación de una metodología de gamificación en la educación universitaria. caso aplicado: Asignatura Evaluación de Proyectos Generales. *USM*, 43.
- Arrispe, M., & Callarana, D. (2015). Plataformas de entrenamiento virtuales usando el sensor Kinect, Unity y técnicas de Gamificación. *ACTA NOVA*, 5.
- Barreto, F. J., & Álvarez, J. (2020). Las dimensiones de la motivación de logro y su influencia en rendimiento académico de estudiantes de preparatoria. *Enseñanza e Investigación En Psicología*, 2, 76.
<https://www.revistacneip.org/index.php/cneip/article/view/91>
- Bastar, S. (2019). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*.
http://190.57.147.202:90/xmlui/bitstream/handle/123456789/735/Metodologia_de_la_investigacion.pdf?sequence=1
- Beltrán, A. M., Rivera, D. E., & Maldonado, J. C. (n.d.). El valor de la gamificación como herramienta educativa. *Gamificación En Iberoamérica*. Retrieved August 24, 2021, from https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17051/1/Gamificacion_en_iberamerica.pdf#page=98
- Borras, O. (2015). Fundamentos de gamificación. *Universidad Politécnica de Madrid*.
[http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos de la gamificacion_v1_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos_de_la_gamificacion_v1_1.pdf)
- Cárdenas, E. D., & Delgado, I. V. (2018). *Los recursos tecnológicos en el aprendizaje del cuerpo humano y salud*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/36161>
- Carreras, C. (2017). Del homo Ludens a la gamificación. *Quaderns de Filosofia*.
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2015&as_yhi=2021&q=del+homo+ludens+a+la+gamificación&oq=del+homo+ludens
- Criollo, M. I., Moreno, R. P., Ramón, B. L., & Cango, A. E. (2020). Factores familiares,

comunitarios y escolares que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes. *Revista Científico-Profesional*, 5(01), 626. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i01.1241>

Ecuador, M. d. (03 de Marzo de 2017). *REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Reglamento-General-Ley-Organica-Educacion-Intercultural.pdf>

García-Gil, M. Á., & Fajardo-Bullón, F. (2021). Análisis de la relación que existe entre las variables socioeconómicas familiares y el rendimiento académico de alumnos de educación secundaria obligatoria y bachillerato. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2, 339–340. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2116>

García, A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Boletín Redipe*, 7, 224. <http://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>

Gavilanes, M. G. (2019). *Factores familiares en la deserción escolar de los adolescentes*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/41639>

González, C. S., & Mora, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *ReVisión*, 8. [http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path\[\]=152&path\[\]=290](http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path[]=152&path[]=290)

Guillem, V., & Canaleta, X. (2016). La ludificación como estrategia de mejora de la motivación, rendimiento académico y satisfacción de los estudiantes. *Actas de Las XXII Jenui*. <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/90359>

Gullo, J. (2018). *Tecnología y educación. Experiencias y miradas para la implementación de las nuevas tecnologías en el aula*. Buenos Aires : Maipue.

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2017). *Alcance de la Investigación*. http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2792/510_06_color.pdf?sequence=1

Hernandez, R. (2017). Impacto de las Tic en la educación: Retos y perspectivas.

Propósitos y Representaciones, 5(1), 329.
<https://doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. In *Mc Graw Hill Education*. Mc Graw Hill Education. [https://www.academia.edu/download/64591369/Metodología de la investigación. Rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.pdf](https://www.academia.edu/download/64591369/Metodología_de_la_investigación_Rutas_cuantitativa_cualitativa_y_mixta.pdf)

Herrera, N. E. (2017). *La motivación y desmotivación en las aulas de Primaria*. [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6497/La motivacion y desmotivacion en las aulas de primaria.pdf?sequence=1](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6497/La%20motivacion%20y%20desmotivacion%20en%20las%20aulas%20de%20primaria.pdf?sequence=1)

Lasso, U. E. (2020). *Plan Estratégico Institucional*. Echeandía.

López, N., & Sandoval, I. (2016). *Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa*. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/176>

López, P., Barreto, A., Mendoza, E. R., & Del Salto, M. W. A. (2015). Bajo rendimiento académico en estudiantes y disfuncionalidad familiar. *Medisan*, 19. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1029-30192015000900014

Martínez, G. N. (2019). *Incidencia de la metodología de gamificación en la satisfacción del usuario, la tasa de aprobación, interacción y rendimiento académico*. [Universidad Internacional de la Rioja]. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/9533>

Martínez Marqués, A. (2019). La gamificación en las aulas y su relación con la motivación. In *Universidad Zaragoza*. <https://core.ac.uk/download/pdf/290002297.pdf>

Mora, C., López, J., & Possos, J. R. (2017). *Influencia de la familia y las didácticas en el bajo rendimiento académico*. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/3373>

Muñoz-Repiso, A. G.-V., & Gómez-Pablos, V. B. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35, 114. <https://revistas.um.es/rie/article/view/246811>

- Navarro, D., & Samón, M. (2017). Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje. *Núm.60) EduSol*, 17, 29. <http://edusol.cug.co.cu>
- Núñez, C. A., & Quispe, S. (2016). *Motivación de logro académico y rendimiento académico en estudiantes del cuarto y quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Privada La Salle, Juliaca* [UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/516>
- Núñez, C. E., Hernández, V. S., Jerez, D. S., Rivera, D. G., & Núñez, M. W. (2018). Las habilidades sociales en el rendimiento académico en adolescentes. *Dialnet.Unirioja.Es*, 47, 37–49. <https://doi.org/10.15198/seeci.2018.47.37-49>
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44. <http://redicces.org.sv/jspui/handle/10972/3182>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=html>
- Ortiz, G. (2015). La Encuesta-Definición, diseño y operacionalización. Técnicas de Investigación Cuantitativas y Cualitativas. In *rua.ua.es*. [http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/47792/1/La Encuesta Grado 2014-2015 1a Parte.pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/47792/1/La%20Encuesta%20Grado%202014-2015%201a%20Parte.pdf)
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacao e Pesquisa*, 4.
- Ozollo, F. (2018). La Gamificación: reinventar el arte de enseñar, jugando. *FED UNcuyo*, 11.
- Paladines Gómez, L. J., & Ávila Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Pérez, F. (2016). Gamificación y la Física–Química de secundaria. *Education in the Knowledge Society*, 17(3). <https://doi.org/10.14201/eks20161731328>
- Rivadeneira, R. A. (2015). *Incidencia en el desarrollo de la autoestima, en el*

- rendimiento académico de los estudiantes de noveno año de la educación básica de la escuela Ángel Noguera, Parroquia Sevilla Don Bosco, año lectivo 2014-2015.* [Universidad Politecnica Salesina Sede Cuenca.]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/8885>
- Rizo, J. (2015). *Técnicas de investigación documental.* <http://repositorio.unan.edu.ni/12168/1/100795.pdf>
- Rodríguez-Pérez, I., & Madrigal-Arroyo, A. (2016). Rendimiento académico y estrategias de aprendizaje. *Revista de Docencia e Investigación Educativa*, 2, 28. https://www.ecorfan.org/spain/researchjournals/Docencia_e_Investigacion_Educativa/vol2num6/Revista_de_Docencia_e_Investigacion_Educativa_V2_N6.pdf#page=33
- Rodríguez, A., & Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Scielo.Org.Co*, 179–200. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Ropero, S. (2018). *Aplicación de una metodología gamificada para la mejora de una Unidad Didáctica en Formación Profesional.* [Universidad Internacional de la Rioja]. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/7020>
- Sánchez, G. (2016). Atribución de motivación de logro y rendimiento académico en matemática. *PsiqueMag*, 4, 88. https://www.researchgate.net/profile/Alberto-Quintana/publication/303683949_Atribucion_de_motivacion_de_logro_y_rendimiento_academico_en_matematica/links/574d363c08ae8bc5d15a629b/Atribucion-de-motivacion-de-logro-y-rendimiento-academico-en-matematica.pdf
- Solíz, D. (2019). Como hacer un perfil Proyecto de Investigación Científica. Estados Unidos: Copyright.
- Tejada, J., & Pozos, K. V. (2018). Nuevos escenarios y competencias digitales docentes: hacia la profesionalización docente con TIC. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación Del Profesorado*, 21-undefined. <http://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/9917>
- Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La

gamificación en el aula. *Dspace.Ups.Edu.Ec.*
[https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion para los nuevos medios.pdf#page=62](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62)

Valdez, F. G., & Núñez, C. A. (2015). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico de los Estudiantes del 5to Año de educación secundaria de la institución educativa privada Walter Peñaloza Ramella.*
<http://190.119.145.154/handle/UNSA/1997>

Villarruel-Meythaler, R. E., Tapia-Morales, K. I., & Cárdenas-García, J. K. (2020). Determinantes del rendimiento académico de la educación media en Ecuador. *Revista Economía y Política.* <https://doi.org/10.25097/rep.n32.2020.08>

ANEXO 1

Carta de aprobación del tema de investigación y asignación de tutor.

Titulación 2021-1 Maestría en Educación Recibidos x



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN <maestria_educacionit@unemi.edu.ec>

vie, 13 ago 17:41 ☆ ↶ Responder ⋮

para JORGE, mí, Dirección ▾

MGTR.

VINUEZA MARTÍNEZ JORGE

La Coordinación de la Maestría en Educación mención Tecnología e Innovación Educativa, agradece su participación en el proceso de postulación para dirigir los trabajos de titulación 2021-1. Así mismo me complace informar que la Comisión de Gestión Académica ha aprobado su designación como 6 del trabajo de titulación (tipo: **INFORME INVESTIGACIÓN**), con el tema "**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.**", propuesto por **GARCIA GUILLIN JESSICA ALCIRA**, estudiante de este programa de cuarto nivel.

Para conocer detalles del proceso de titulación, opciones y formatos visite: [Maestría en Educación - Titulación \(google.com\)](#)

Para conocer el cronograma de trabajo visite: [Maestría en Educación - Segunda Cohorte \(google.com\)](#)

Expresamos las disculpas por la premura del proceso, pero necesitamos de su colaboración en calidad de tutor desde el próximo lunes 16 de agosto de 2021. Y de considerarlo oportuno y factible, podrían establecer el cronograma de trabajo y los lineamientos del proceso este fin de semana.

Información para contacto y comunicaciones:

Tutor: VINUEZA MARTÍNEZ JORGE

Correo tutor: jvinezam@unemi.edu.ec

Móvil: +593 96 771 4081

Activar Windows

Ve a Configuración para activar Wind

ANEXO 2

Cronograma de desarrollo del proyecto de investigación:



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

DESCRIPCIÓN	DETALLE DE SEMANAS DE TRABAJO									
	18-agto-21	23-agto-21	30-agto-21	01-sept-21	09-sept-21	13-sept-21	22-sept-21	06-oct-21	11-oct-21	13-oct 21
CAPITULO I: El problema de la investigación										
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial										
CAPÍTULO III: Metodología										
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados										
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones										
Entrega del Informe de investigación										

ANEXO 3

Solicitud a la Rectora de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso para realizar el informe de investigación.

Echeandía, 26 de julio del 2021

Lcda.

Jaqueline Andrade Chávez

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA GALO PLAZA LASSO.

Presente.-

De mis consideraciones:

Por medio de la presente me dirijo a usted expresándole un cordial saludo y al mismo tiempo distraigo su atención para manifestarle que estoy realizando mis estudios de cuarto nivel, previo a la obtención del título de **MASTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, dentro de las varias gestiones académicas demandadas por la universidad, consta la aplicación de una entrevista a los docentes de la asignatura de emprendimiento y gestión y una encuesta a los estudiantes de segundo año de bachillerato General Unificado con el respectivo instrumento e indicadores para el efecto. Por lo expuesto señora Rectora muy comedidamente le solicito, salvo su criterio, me conceda la autorización para aplicar el referido trabajo en la institución que usted acertadamente dirige.

Por la favorable acogida que se digne dar a la presente le anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente,



Ing. Jessica García Guillín

Docente de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso



ANEXO 4

Carta de aceptación por parte de la Rectora de la Institución Educativa.



**UNIDAD EDUCATIVA
"GALO PLAZA LASSO"**
DISTRITO 02D04 - CIRCUITO 02D04C01a - AMIE 02H00437
Email: uet.galoplazalasso.02d04c01a@gmail.com
Teléfonos: 032970317 – 032970584
ECHEANDÍA – BOLÍVAR – ECUADOR

CERTIFICACIÓN

Echeandía, 28 de julio del 2021

Señores

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Presente.-

De mis consideraciones:

Por medio de la presente certifico que he concedido la **AUTORIZACIÓN** a la Ing. Jessica Alcira García Guillin, para que desarrolle en la Unidad Educativa "Galo Plaza Lasso", institución que dirijo, su proyecto de Maestría "**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**", a partir del mes de Agosto del 2021.

Este documento puede ser presentado a las Autoridades Educativas de la Universidad Estatal de Milagro, como requisito previo a la obtención de su título de Máster en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa.

Atentamente,

Lcda. Jaqueline Andrade Chávez



ANEXO 5

Preguntas de encuesta dirigidas a los estudiantes de la Institución Educativa Galo Plaza Lasso.



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Fecha: ___/___/___/

Encuesta dirigida a estudiantes

Estimado(a) estudiante de segundo Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, con el propósito de realizar un trabajo de investigación en esta noble institución, con el tema ***“Incidencia de la gamificación en el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión”***; Por lo que su opinión es importante para el proceso investigativo, resalto además que la información proporcionada será confidencial, fidedigno, y de uso exclusivo para el ámbito académico, por lo que se guardara total reserva.

FORMULARIO: ENCUESTA

Instrucción	Escala valorativa				
Marque con una “x” en el casillero que de acuerdo a su opinión es pertinente, conforme a la siguiente escala valorativa.	[1]	[2]	[3]	[4]	[5]
N° Pregunta por componente					
METODOLOGÍA GAMIFICADA					
1. ¿Su docente de la asignatura de emprendimiento y gestión utiliza metodologías gamificadas (juegos interactivos de aprendizaje, tecnología) para el desarrollo de la clase?	1.	2.	3.	4.	5.
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RENDIMIENTO ACADÉMICO					
	1.	2.	3.	4.	5.

2. ¿Considera que su rendimiento académico (promedio, nota o calificación) en la asignatura de emprendimiento y gestión es satisfactorio?

3. ¿Considera que la metodología de aprendizaje que utiliza el docente le permite mejorar su rendimiento académico?

RECURSOS TECNOLÓGICOS

4. ¿Su docente de emprendimiento y gestión aplica recursos tecnológicos educativos (computadoras, programas y/o dispositivos) para la enseñanza de su clase? **1. 2. 3. 4. 5.**

MÉTODOS DE ENSEÑANZA

¿Considera Ud. cuáles de los siguientes métodos de enseñanza aplica su docente en las clases de emprendimiento y gestión: **1. 2. 3. 4. 5.**

(1) ABP (Aprendizaje basado en proyectos)

(2) Método expositivo/lección magistral

5. (3) Gamificación (Juegos interactivos con tecnología)

(4) Aprendizaje Cooperativo

(5) Otras _____

COMPETENCIAS DIGITALES

A partir de los siguientes aspectos, identifique cuál de las competencias digitales su profesor ha desarrollado en sus clases: **1. 2. 3. 4. 5.**

(1) Plataformas virtuales: Microsoft Teams- Zoom (videoconferencia y video chats)

6. (2) Uso de recursos multimedia (textos, videos tutoriales, infografía, imágenes)

(3) Uso de correo electrónico

(4) Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales en la web.

TICS EDUCATIVAS

Según los enunciados propuestos, Identifique cuál de las herramientas TICS educativas aplica su docente de emprendimiento y gestión en las clases: **1. 2. 3. 4. 5.**

7. (1) Padlet (Pizarra digital)

(2) Google forms (formularios en google)

(3) Educaplay (actividades de sopas de letras, crucigrama, videos, adivinanzas, etc.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

(4) Uso de Youtube (Crear videos).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

(5) Mentimeter (preguntas, encuestas y juegos).

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

MOTIVACIÓN

8. ¿Considera Ud. que las estrategias educativas que utiliza su docente en clases, motiva significativamente su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?

1. 2. 3. 4. 5.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

9. ¿Considera Ud. que el uso de recursos tecnológicos por el docente en clases, motiva significativamente su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

10. ¿Considera que la motivación de aprendizaje en clases es un factor que influye en la deserción escolar?

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

¡Gracias por su colaboración!



ANEXO 6

Preguntas de entrevista dirigidas a los docentes de la asignatura de emprendimiento y gestión de la Institución Educativa Galo Plaza Lasso.



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**Entrevista a los docentes de la asignatura de emprendimiento y gestión de la
Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.**

Estimado(a) docente de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, con el propósito de realizar un trabajo de investigación en esta noble institución, con el tema ***“Incidencia de la gamificación en el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión”***; Por lo que su opinión es importante para el proceso investigativo, resalto además que la información proporcionada será confidencial, fidedigno, y de uso exclusivo para el ámbito académico, por lo que se guardará total reserva.

1.- ¿Qué estrategias Gamificadoras (juegos interactivos de aprendizaje, tecnología) utiliza en sus clases de emprendimiento y gestión?

2.- ¿Cuál es el rendimiento académico (promedio, nota o calificación) de los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión?

3.- ¿Qué tipo de recursos tecnológicos educativos (computadoras, programas y/o dispositivos) aplica para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión?

4.- ¿Qué tipo de métodos de enseñanza (ABP, Aula Invertida, Gamificación, Aprendizaje Cooperativo, entre otras) aplica usted en sus clases de emprendimiento y gestión?

5.- ¿Que competencias digitales (Plataformas virtuales, recursos multimedia, bibliotecas virtuales, correos, contenidos digitales en la web) desarrolla usted en sus clases de emprendimiento y gestión? -

6.- ¿Que herramientas TICS en el contexto educativo (aplicaciones interactivas) utiliza en sus clases de emprendimiento y gestión?

7.- ¿Qué estrategias educativas aplica durante las clases de emprendimiento y gestión para motivar a los estudiantes y mejorar su nivel de aprendizaje?

8.- ¿Cree usted que la falta de motivación de los estudiantes en el aula de clases, es uno de los factores que ocasionan la deserción escolar estudiantil? ¿Otros? Identifique....

¡Gracias por su colaboración!

ANEXO 7

Hoja de registro para la validación de los expertos.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

INSTITUTO DE POSTGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA

HOJA DE REGISTRO PARA LA VALIDACIÓN POR EXPERTOS

Maestrante: Ing. Jessica Alcira Garcia Guillin

Tutor: Msc. Jorge Vinueza Martínez

Datos del Experto

Nombres y Apellidos	
Última titulación académica	
Institución de adscripción	
Cargo	
Teléfono celular	
Dirección de correo	

Instrumento.

Formato de encuesta para estudiantes de segundo de bachillerato correspondiente a la asignatura de emprendimiento y gestión.

Sobre el instrumento.

Se presenta, para su validación, el formato de encuesta para estudiantes, cuyo objetivo es: "Identificar en qué incide el bajo rendimiento académico en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado a través de un cuestionario"

El presente cuestionario se ha elaborado a partir del Cuadro de operacionalización de variables.

La definición conceptual y operacional de la variable independiente *Metodología Gamificada* es:

"La metodología gamificada es concebida como una interesante alternativa a las estrategias docentes tradicionales. Siendo cada vez más frecuente su aplicación en niveles de estudios postobligatorios, con la pretensión de activar la atención del alumnado, reducir el fracaso escolar, aumentar el rendimiento educativo y mejorar las tasas de abandono."

La definición conceptual y operacional de la variable dependiente *Rendimiento académico* es:

“El rendimiento académico es el resultado del aprendizaje, suscitado por la intervención pedagógica del docente y producido en el alumno”.

Sobre la validación

A continuación, se presentan dos tablas, con la referencia numérica de los ítems o aspectos sobre los que se indaga a través de cada cuestionario.

Por favor, valore cada ítem de acuerdo con los siguientes criterios:

- **(S) Suficiencia:** Los ítems que evalúan el mismo componente bastan para obtener la medición de este.
- **(CI) Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.
- **(Co) Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con el componente sobre el que se supone que indaga.
- **(R) Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.

Para ello, coloque en la casilla correspondiente un número del uno (1) al cuatro (4) de acuerdo con la siguiente escala:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Además de su valoración, por favor, agregue las observaciones que explican su valoración o ayudan a la mejora de la pregunta.

Instrumento 1: Encuesta para estudiantes de la asignatura de emprendimiento y gestión.

Pregunta por componente	(S)	(CI)	(Co)	(R)	Observación
1. ¿Su docente de la asignatura de emprendimiento y gestión utiliza metodologías gamificadas (juegos interactivos de aprendizaje, tecnología) para el desarrollo de la clase?					
2. ¿Considera que su rendimiento académico (promedio, nota o calificación) en la asignatura de emprendimiento y gestión es satisfactorio?					

Pregunta por componente	(S)	(C)	(Co)	(R)	Observación
3. ¿Considera que la metodología de aprendizaje que utiliza el docente le permite mejorar su rendimiento académico?					
4. ¿Su docente de emprendimiento y gestión aplica recursos tecnológicos educativos (computadoras, programas y/o dispositivos) para la enseñanza de su clase?					
5. ¿Considera Ud. cuáles de los siguientes métodos de enseñanza aplica su docente en las clases de emprendimiento y gestión: (1) ABP (Aprendizaje basado en proyectos) (2) Método expositivo/lección magistral (3) Gamificación (Juegos interactivos con tecnología) (4) Aprendizaje Cooperativo (5) Otras _____					
6. A partir de los siguientes aspectos, identifique cuál de las competencias digitales su profesor ha desarrollado en sus clases: (1) Plataformas virtuales: Microsoft Teams- Zoom (videoconferencia y video chats) (2) Uso de recursos multimedia (textos, videos tutoriales, infografía, imágenes) (3) Uso de correo electrónico (4) Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales en la web.					

Pregunta por componente	(S)	(C)	(Co)	(R)	Observación
<p>7. Según los enunciados propuestos, Identifique cuál de las herramientas TICS educativas aplica su docente de emprendimiento y gestión en las clases:</p> <p>(1) Padlet (Pizarra digital)</p> <p>(2) Google forms (formularios en google)</p> <p>(3) Educaplay (actividades de sopas de letras, crucigrama, videos, adivinanzas, etc.</p> <p>(4) Uso de Youtube (Crear videos).</p> <p>(5) Mentimeter (preguntas, encuestas y juegos).</p>					
<p>8. ¿Considera Ud. que las estrategias educativas que utiliza su docente en clases, motiva significativamente su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?</p>					
<p>9. ¿Considera Ud. que el uso de recursos tecnológicos por el docente en clases, motiva significativamente su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?</p>					
<p>10. ¿Considera que la motivación de aprendizaje en clases es un factor que influye en la deserción escolar?</p>					

Consideraciones sobre el instrumento revisado.

Sugerencias y recomendaciones.

ANEXO 8

Entrevistas resueltas a los dos docentes de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.

Docente: Maribel Tómallo.



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**Entrevista a los docentes de la asignatura de emprendimiento y gestión de la
Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.**

Estimado(a) docente de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, con el propósito de realizar un trabajo de investigación en esta noble institución, con el tema ***“Incidencia de la gamificación en el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión”***; Por lo que su opinión es importante para el proceso investigativo, resalto además que la información proporcionada será confidencial, fidedigno, y de uso exclusivo para el ámbito académico, por lo que se guardara total reserva.

1.- ¿Qué estrategias Gamificadoras (juegos interactivos de aprendizaje, tecnología) utiliza en sus clases de emprendimiento y gestión?

Hay diferentes estrategias para enseñar una de ellas es las plataformas virtuales, videos.

2.- ¿Cuál es el rendimiento académico (promedio, nota o calificación) de los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión?

Los estudiantes tienen un promedio de calificación bueno, ya que los estudiantes trabajan de forma individual con la guía explicativa que se le da.

3.- ¿Qué tipo de recursos tecnológicos educativos (computadoras, programas y/o dispositivos) aplica para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión?

Se utiliza Computadora, teléfono celular, programa de PowerPoint.

4.- ¿Qué tipo de métodos de enseñanza (ABP, Aula Invertida, Gamificación, Aprendizaje Cooperativo, entre otras) aplica usted en sus clases de emprendimiento y gestión?

Aplico el método de Aprendizajes Basados en Proyectos

5.- ¿Que competencias digitales (Plataformas virtuales, recursos multimedia, correos, contenidos digitales en la web) desarrolla usted en sus clases de emprendimiento y gestión?

Se utiliza las plataformas virtuales Microsoft Teams, Google drive, Classroom, recursos multimedia como videos, audios y presentaciones.

6.- ¿Que herramientas TICS en el contexto educativo (aplicaciones interactivas) utiliza en sus clases de emprendimiento y gestión?

Aplico Youtube para compartir videos introductorios

Google Forms

7.- ¿Qué estrategias educativas aplica durante las clases de emprendimiento y gestión para motivar a los estudiantes y mejorar su nivel de aprendizaje?

El aprendizaje basado en proyectos basado en experiencias vivenciales

8.- ¿Cree usted que la falta de motivación de los estudiantes en el aula de clases, es uno de los factores que ocasionan la deserción escolar estudiantil? ¿Otros? Identifique....

No creo que es la motivación más bien es la falta de acceso a la tecnología, Factores económicos y sociales.

¡Gracias por su colaboración!



Docente: Grace Velastegui.



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**Entrevista a los docentes de la asignatura de emprendimiento y gestión de la
Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.**

Estimado(a) docente de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, con el propósito de realizar un trabajo de investigación en esta noble institución, con el tema ***“Incidencia de la gamificación en el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión”***; Por lo que su opinión es importante para el proceso investigativo, resalto además que la información proporcionada será confidencial, fidedigno, y de uso exclusivo para el ámbito académico, por lo que se guardara total reserva.

1.- ¿Qué estrategias Gamificadoras (juegos interactivos de aprendizaje, tecnología) utiliza en sus clases de emprendimiento y gestión?

Utilizo como medio de motivación el uso de video llamadas en la plataforma virtual de zoom y Microsoft Teams y proyecto videos e imágenes.

2.- ¿Cuál es el rendimiento académico (promedio, nota o calificación) de los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión?

Los alumnos tienen un promedio de su calificación regular-buena, debido a que algunos estudiantes no tienen acceso al internet y solo reciben la información a través del celular sin la explicación virtual directa.

3.- ¿Qué tipo de recursos tecnológicos educativos (computadoras, programas y/o dispositivos) aplica para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión?

Principalmente la Computadora, y el celular y el programa de preparación de clases power point.

4.- ¿Qué tipo de métodos de enseñanza (ABP, Aula Invertida, Gamificación, Aprendizaje Cooperativo, entre otras) aplica usted en sus clases de emprendimiento y gestión?

Por el motivo de la pandemia se aplica el método de Aprendizajes Basados en Proyectos y pocas herramientas Gamificadoras por el factor tiempo y por el limitado acceso del internet de los chicos.

5.- ¿Que competencias digitales (Plataformas virtuales, recursos multimedia, correos, contenidos digitales en la web) desarrolla usted en sus clases de emprendimiento y gestión?

Utilizo dos plataformas virtuales tales como Microsoft Teams y zoom en ciertas además proyecto más recursos multimedia como videos, audios y presentaciones.

6.- ¿Que herramientas TICS en el contexto educativo (aplicaciones interactivas) utiliza en sus clases de emprendimiento y gestión?

Utilizo YouTube para compartir videos interactivos como refuerzo de la clase.

Google Forms para conocer el nivel de conocimiento adquirido sobre un tema en específico.

También utilizo padlet, educaplay para proyectar diversas herramientas interactivas.

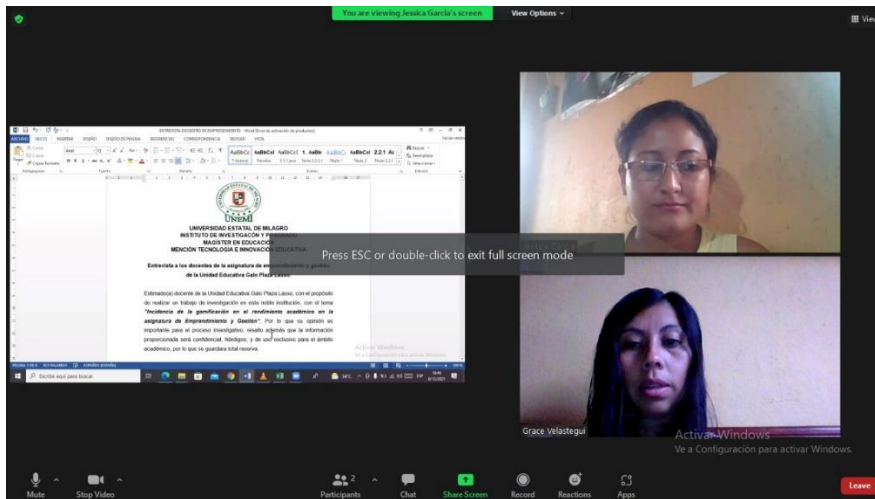
7.- ¿Qué estrategias educativas aplica durante las clases de emprendimiento y gestión para motivar a los estudiantes y mejorar su nivel de aprendizaje?

En si la estrategia que utilizo como motivación son los videos interactivos, interactuar mediante preguntas previas y darle una explicación clara, precisa y concisa.

8.- ¿Cree usted que la falta de motivación de los estudiantes en el aula de clases, es uno de los factores que ocasionan la deserción escolar estudiantil? ¿Otros? Identifique....

No creo que en realidad la falta de motivación en clases sea un factor que ocasione la deserción escolar más bien sería la conexión inestable del internet y porque muchos estudiantes dedican su tiempo a trabajar ayudar a sus padres y otros de los factores puede ser factores económicos y sociales.

¡Gracias por su colaboración!



ANEXO 9

Matriz de consistencia de las variables.

TEMA: 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.

PROBLEMA GENERAL	FORMULACIÓN	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLE INDEPENDIENTE "X" (CAUSA)	VARIABLE DEPENDIENTE "Y" (EFECTO)
Bajo rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión en los estudiantes de segundo de bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso.	¿Cómo la gamificación incide en el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022?	Determinar si la gamificación desde la percepción estudiantil está relacionada con el rendimiento académico para contribuir en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.	La metodología gamificada incide en el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.	X: Metodología Gamificada	Y: Rendimiento Académico
SUB PROBLEMAS	SISTEMATIZACIÓN	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICAS	VARIABLE INDEPENDIENTE "X" (CAUSA)	VARIABLE DEPENDIENTE "Y" (EFECTO)
Deficiente método de enseñanza docentes	¿Cuáles son las razones que provocan una deficiente aplicación de los métodos de enseñanza en la asignatura	Determinar las razones que provocan una deficiente aplicación de métodos de enseñanza en la asignatura de	La inadecuada aplicación de los recursos tecnológicos provoca métodos de	X: Recursos tecnológicos	Y: Métodos de enseñanza

	de emprendimiento y gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022?	emprendimiento y gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.	enseñanza deficiente en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.		
Deficiencia en el rendimiento académico	¿Cuáles son los factores que inciden en el rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021 - 2022?	Identificar los factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.	Las competencias digitales, uso de las Tics y motivación son los factores que inciden en el rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.	X: Competencias digitales, uso de tic, motivación	Y: Rendimiento académico
Deficiencia en el rendimiento académico	¿Cuál es el grado de relación entre las variables de gamificación y rendimiento académico desde la percepción estudiantil en la	Medir el grado de correlación significativa mediante el método estadístico de Pearson entre las variables de gamificación y rendimiento académico, desde la	Existe una correlación significativa de las variables de gamificación y rendimiento académico	X: gamificación	Y: Rendimiento académico

	<p>asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022?</p>	<p>percepción estudiantil, en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.</p>	<p>desde la percepción estudiantil en la asignatura de emprendimiento y gestión de segundo de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Galo Plaza Lasso, Cantón Echeandía, Provincia Bolívar, 2021-2022.</p>		
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

