

Tesis Nataly Azañero Ledezma

por FIORELA NATHALY AZAÑERO LEDESMA

Fecha de entrega: 12-ene-2024 09:32a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2269933117

Nombre del archivo: Tesis_Fiorela_AZA_ERO.docx (1.59M)

Total de palabras: 31524

Total de caracteres: 176460

²
**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

FACULTAD DE HUMANIDADES

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E
INFORMÁTICA**



**LA GAMIFICACIÓN Y LA COMPETENCIA GESTIONA
PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN DOCENTES DE
SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE
HUAMACHUCO, 2023**

Tesis para obtener el Título Profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN
SECUNDARIA CON MENCIÓN EN: COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

AUTORES

Br. Azañero Ledesma, Fiorela Nathaly
Br. Ríos Sánchez, Edwin Oscar

ASESOR

Dr. Cruz Aguilar Reemberto
<https://orcid.org/0000-0003-2362-2147>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Información, comunicación y cultura

TRUJILLO - PERÚ

2023

Índice de similitud

Declaratoria de originalidad

Yo, Dr. Reemberto Cruz Aguilar, identificado con DNI N° 19096768, asesor de la Tesis titulada: **“La gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023”**, presentado por los tesisistas **Br. Fiorela Nathaly Azañero Ledesma**, con DNI N° 72552867 y **Br. Edwin Oscar Ríos Sánchez**, con DNI N° 41765773, se informa lo siguiente:

En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Escuela de Pregrado de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor, me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la escuela de pregrado.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad Católica Veredicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrectora de investigación

Dra. Teresa Sofía Reátegui Marín

Secretaria General

Dedicatoria

A nuestros seres queridos por el apoyo moral, comprensión y estímulo constante a lo largo de nuestros estudios.

Los autores

Agradecimiento

A Dios, por regalarnos el privilegio de la vida y por permitirnos continuar nuestra formación profesional.

A la Universidad Católica de Trujillo y al cuerpo de docentes que han contribuido en nuestra formación, quienes han compartido con sabiduría sus conocimientos y quienes han hecho de cada jornada y experiencia de aprendizaje inolvidable.

Declaratoria de autenticidad

Nosotros, Br. Fiorela Nathaly Azañero Ledesma con DNI N° 72552867 y Br. Edwin Oscar Ríos Sánchez con DNI N°41765773, egresados del Programa de Complementación Universitaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad, para la elaboración, presentación y sustentación de la tesis denominado: “La gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023”.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo los errores que pudieran reflejar como omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Los autores

Br. Fiorela Nathaly Azañero Ledesma

DNI: 72552867

Br. Edwin Oscar Ríos Sánchez

DNI: 41765773

Índice de contenidos

Índice de similitud.....	ii
Declaratoria de originalidad	iii
Autoridades universitarias.....	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento.....	vi
Declaratoria de autenticidad.....	vii
Índice de contenidos.....	x
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
2.1. Objeto de estudio.....	51
2.2. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	54
2.3. Análisis de la información.....	56
2.4. Aspectos éticos en investigación.....	58
III. RESULTADOS	59
IV. DISCUSIÓN	65
V. CONCLUSIONES	70
VI. RECOMENDACIONES	71
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72
ANEXOS.....	78

Índice de tablas

Tabla 1: Población de docentes en una institución educativa de Huamachuco.....	53
Tabla 2: Prueba de normalidad.....	59
Tabla 3: Prueba de correlación Rho de Spearman entre la gamificación y competencia gestiona proyectos de emprendimiento	60
Tabla 4: Prueba de correlación Rho de Spearman entre la gamificación y Creación de propuestas de valor	61
Tabla 5: Prueba de correlación Rho de Spearman entre la gamificación y Aplicación de habilidades técnicas.....	62
Tabla 6: Prueba de correlación Rho de Spearman entre la gamificación y El trabajo cooperativo	63
Tabla 7: Prueba de correlación Rho de Spearman entre la gamificación y la evaluación de los resultados	64

RESUMEN

Esta investigación titulada Gamificación y la competencia de gestión de proyectos de emprendimiento en los docentes en una institución educativa de Huamachuco en 2023. El objetivo principal fue determinar la relación entre las variables utilizando un enfoque cuantitativo y un diseño correlacional. La metodología consideró el enfoque cuantitativo. El diseño correlacional. La población de análisis con 25 docentes. La muestra es igual a 25 docentes (no probabilística). Los resultados, contempló el coeficiente de correlación de Rho Spearman: 0.781 p-valor: 0.000 ($p < 0.05$). En conclusión, la gamificación está directamente relacionada con la competencia de gestión de proyectos de emprendimiento en los docentes de la institución educativa en Huamachuco en 2023, según los resultados del estudio es importante destacar que el coeficiente de correlación positivo (0.781) indica una fuerte relación positiva entre la gamificación y la competencia de gestión de proyectos de emprendimiento. Además, el p-valor significativo (0.000) sugiere que esta relación no es el resultado de la casualidad y es estadísticamente significativa. Este tipo de estudios puede ser útil para comprender cómo ciertos enfoques pedagógicos, como la gamificación, pueden influir en las habilidades de gestión de proyectos de emprendimiento en los docentes.

Palabras clave: Gamificación, competencia, gestiona, proyectos, emprendimiento

ABSTRACT

This research entitled Gamification and entrepreneurship project management competence in teachers in an educational institution in Huamachuco in 2023. The main objective was to determine the relationship between the variables using a quantitative approach and a correlational design. The methodology considered the quantitative approach. The correlational design. The analysis population with 25 teachers. The sample is equal to 25 teachers (non-probabilistic). The results included the Rho Spearman correlation coefficient: 0.781 p-value: 0.000 ($p < 0.05$). In conclusion, gamification is directly related to the competence of entrepreneurship project management in the teachers of the educational institution in Huamachuco in 2023, according to the results of the study, it is important to highlight that the positive correlation coefficient (0.781) indicates a strong relationship positive between gamification and entrepreneurship project management competence. Furthermore, the significant p-value (0.000) suggests that this relationship is not the result of chance and is statistically significant. These types of studies can be useful to understand how certain pedagogical approaches, such as gamification, can influence entrepreneurship project management skills in teachers. Keywords: Gamification, competition, manages, projects, entrepreneurship

I. INTRODUCCIÓN

El emprendimiento ha sido reconocido como un tema de gran relevancia a nivel mundial. Este tipo de investigaciones contribuye significativamente al campo de la educación al proporcionar insights sobre cómo enfoques innovadores pueden influir en el desarrollo de habilidades clave en los educadores. La gamificación, al incorporar elementos de juego en entornos no lúdicos, puede ofrecer una experiencia de aprendizaje más participativa y motivadora. Absolutamente, la aplicación de técnicas y enfoques de gestión de proyectos en el ámbito del emprendimiento puede ser fundamental para fomentar habilidades clave como el pensamiento creativo, la resolución de problemas y la colaboración. Establecer metas y objetivos claros es esencial en la gestión de proyectos. Esto fomenta el pensamiento creativo al buscar soluciones innovadoras para alcanzar esos objetivos. La planificación detallada de un proyecto requiere considerar diversas opciones y enfoques, lo que estimula el pensamiento creativo. Además, la estructuración y organización del proyecto facilitan la resolución de problemas al anticipar posibles desafíos y preparar estrategias para abordarlos.

La gestión de proyectos implica la asignación eficiente de recursos, lo que fomenta la colaboración al trabajar con equipos multidisciplinarios y aprovechar las habilidades individuales para abordar desafíos específicos. La identificación y gestión de riesgos en un proyecto son esenciales. Esto no solo promueve la resolución de problemas al anticipar posibles obstáculos, sino que también fomenta la colaboración al involucrar a los miembros del equipo en la mitigación de riesgos. La gestión de proyectos permite la revisión y mejora continua. El proceso de iteración promueve el pensamiento creativo al buscar constantemente maneras de optimizar y mejorar el proyecto. Además, la capacidad de aprender de los éxitos y fracasos fomenta un enfoque resiliente hacia la resolución de problemas. La gestión de proyectos requiere una comunicación clara y efectiva, lo que promueve la colaboración y evita malentendidos. La habilidad para expresar ideas de manera comprensible y trabajar juntos hacia objetivos comunes es crucial en el entorno empresarial.

La gestión de proyectos en el emprendimiento no solo proporciona una estructura organizativa, sino que también actúa como un catalizador para el pensamiento creativo, la resolución de problemas y la colaboración, habilidades fundamentales para el éxito empresarial en un entorno competitivo y dinámico.

La relevancia a nivel mundial sugiere que los resultados y las conclusiones de este estudio podrían tener implicaciones más allá de la institución educativa específica en Huamachuco. Podría inspirar a otras instituciones a considerar enfoques similares para mejorar la preparación de los docentes en habilidades relacionadas con el emprendimiento. En el contexto global actual, donde la innovación y el emprendimiento son cada vez más valorados, entender cómo las estrategias pedagógicas, como la gamificación, pueden influir en la adquisición de habilidades emprendedoras es crucial para la evolución continua de la educación. Muchas organizaciones, como la Global Entrepreneurship Monitor (GEM), están investigando y promoviendo el emprendimiento. El aumento en el interés y la participación en actividades emprendedoras es un fenómeno importante en diversas regiones del mundo, como Norteamérica, Europa, Asia y Oceanía, como mencionaste. La motivación personal y las oportunidades disponibles en el mercado son factores clave que influyen en el espíritu emprendedor de las personas. La alta tasa de emprendimiento en Norteamérica, Europa, Asia y Oceanía puede deberse a la disponibilidad de recursos, infraestructura de apoyo y una cultura que valora la iniciativa empresarial (Menzies y Wiggins, 2019)

El espíritu emprendedor. La educación emprendedora no solo prepara a los estudiantes para crear sus propios negocios, sino que también fomenta habilidades valiosas, como la creatividad, que son esenciales para la economía actual (OCDE, 2018). El hecho de que los emprendedores sean cada vez más jóvenes, con una edad promedio de 23 años, plantea la pregunta de si la educación debe adaptarse a esta nueva realidad. Es importante que se adapten y desarrollen emprendimientos en jóvenes emprendedores. Esto puede incluir la creación de asignaturas relacionadas con el emprendimiento, programas de apoyo para startups estudiantiles, eventos de networking y acceso a mentores y recursos financieros.

El fomento del espíritu emprendedor desde una edad temprana puede contribuir al desarrollo económico y al crecimiento de nuevas empresas innovadoras. Además, prepara a los jóvenes para afrontar los desafíos cambiantes del mundo laboral y promueve una cultura de innovación y creatividad. Por lo tanto, la adaptación de la educación al

contexto emprendedor actual es una estrategia clave para impulsar el desarrollo económico y social.

La Competencia número veintisiete dentro del Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB) describe una habilidad fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. Esta competencia se centra en la capacidad de llevar a la acción ideas creativas de manera eficiente, utilizando los recursos y técnicas adecuadas. La competencia implica la habilidad para concebir ideas creativas. Esto destaca la importancia del pensamiento innovador y original como punto de partida para abordar diversas necesidades o problemas.

La eficiente utilización de recursos resalta la importancia de la gestión eficaz de los recursos disponibles, ya sean materiales, humanos o financieros. Esto se alinea con principios de sostenibilidad y optimización de recursos. La competencia se refiere a llevar a la acción las ideas creativas. Esto implica pasar de la conceptualización a la implementación, haciendo hincapié en la importancia de la ejecución efectiva de proyectos o soluciones propuestas. La acción creativa tiene un propósito claro: alcanzar objetivos y metas específicas. Esto destaca la orientación hacia resultados y la importancia de establecer metas claras al emprender proyectos. La competencia reconoce que la acción creativa puede ser llevada a cabo tanto a nivel individual como colectivo. Esto refleja la importancia de trabajar de manera colaborativa y aprovechar las habilidades complementarias de un equipo.

La competencia apunta a la aplicación práctica de la creatividad ² para abordar necesidades no satisfechas o resolver problemas económicos, sociales o ambientales. Esto destaca la relevancia de la innovación para contribuir al bienestar y desarrollo sostenible. La Competencia número veintisiete del CNEB enfatiza la importancia de desarrollar habilidades prácticas que permitan a los estudiantes convertir ideas creativas en acciones concretas y significativas. Al hacerlo, se promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la capacidad de contribuir a la sociedad de manera positiva y proactiva.

Se busca orientar los aprendizajes y establecer qué aprendizajes deben lograr los estudiantes al finalizar la educación básica. Implica llevar a cabo ideas innovadoras. Utilización efectiva de recursos, tareas y técnicas. La competencia está integrada en el marco educativo de la educación básica. Enfatiza la importancia de desarrollar habilidades prácticas y aplicadas para abordar situaciones del mundo real. Este enfoque

en la competencia número veintisiete sugiere una orientación educativa hacia el fomento de la creatividad, la eficiencia y la resolución de problemas prácticos.

En el contexto internacional, estudios realizados en México han revelado una marcada carencia de iniciativa emprendedora entre estudiantes de diversas universidades. Solamente un reducido 3.4% de los encuestados indicó estar involucrado en un proyecto de emprendimiento social, mientras que la mayoría expresó un deseo de emprender en este ámbito, pero carecía de los conocimientos necesarios para dar inicio a tales proyectos (Manosalvas et al., 2019).

Esta situación ha impulsado un creciente interés en países vecinos por fomentar el emprendimiento como una habilidad fundamental en la educación temprana. Este enfoque se debe a la percepción de un entorno social y económico en constante cambio que requiere que los estudiantes adquieran habilidades personales y laborales desde una edad temprana. Esto les permitirá desarrollar autonomía y la capacidad de tomar riesgos en medio (García, 2019).

La gamificación al no introducirlo en las clases perjudica la interiorización de conocimientos, porque al realizarse en un contexto de juego, el aprendizaje es de una forma más natural y divertida. De esta forma se genera una experiencia negativa en los estudiantes y un poco compromiso por su parte durante todo

La gamificación en la pandemia ha tenido un impacto significativo en el proceso educativo, llevando a la suspensión de clases presenciales y a la implementación de modalidades de aprendizaje a distancia en línea, con un enfoque principalmente asincrónico. Este cambio ha presentado tanto desafíos como oportunidades en el ámbito educativo. No todos los estudiantes tienen acceso igualitario a dispositivos y conectividad a internet, lo que puede generar brechas en el acceso a la educación.

La modalidad asincrónica puede limitar la interacción directa entre estudiantes y profesores, afectando la participación activa y el intercambio de ideas en tiempo real. El aprendizaje asincrónico requiere una mayor autodisciplina y motivación por parte de los estudiantes, ya que deben gestionar su tiempo de manera independiente. Los métodos de evaluación pueden requerir adaptaciones para medir de manera efectiva el aprendizaje de los estudiantes en un entorno en línea. La modalidad asincrónica brinda flexibilidad en cuanto al tiempo y lugar de estudio, lo que puede ser beneficioso para estudiantes con horarios complicados o diversas responsabilidades.

Los estudiantes tienen acceso a una amplia variedad de recursos en línea, lo que puede enriquecer el contenido educativo y fomentar la exploración independiente. La educación en línea puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales y competencias tecnológicas esenciales para el mundo actual. Las plataformas en línea pueden adaptarse para ofrecer contenido personalizado, atendiendo a las necesidades individuales de los estudiantes. Aunque asincrónico, el aprendizaje en línea puede fomentar la colaboración a través de foros de discusión, proyectos grupales en línea y otras herramientas colaborativas. La transición a la educación en línea ha llevado a la exploración de nuevas estrategias pedagógicas y enfoques innovadores que podrían tener beneficios a largo plazo. La transición a la educación en línea asincrónica durante la pandemia ha presentado desafíos, pero también ha abierto oportunidades para repensar y mejorar el proceso educativo. La clave radica en abordar los desafíos de manera efectiva y aprovechar las oportunidades para mejorar la calidad y accesibilidad de la educación. La gamificación se considera crucial en el proceso de aprendizaje.

En suspensión de las clases presenciales fue una medida común en todos los niveles educativos durante la crisis. Se observa un cambio de uso de plataformas virtuales de aprendizaje asincrónico ha experimentado un aumento significativo, especialmente en el contexto de la pandemia. Este enfoque implica que los estudiantes pueden acceder al contenido en cualquier momento, lo que ofrece flexibilidad en sus horarios de estudio.

Los estudiantes pueden acceder al material en cualquier momento, lo que permite adaptarse a diferentes horarios y responsabilidades. Las plataformas en línea permiten que estudiantes de todo el mundo participen en cursos y accedan a recursos educativos sin restricciones geográficas. Las plataformas asincrónicas pueden adaptarse para ofrecer contenido personalizado, permitiendo que los estudiantes avancen a su propio ritmo. Se pueden incorporar diversos formatos multimedia, como videos, presentaciones y documentos interactivos, para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Los materiales pueden revisarse y repasarse fácilmente, lo que es beneficioso para la consolidación del conocimiento. Las plataformas en línea facilitan la actualización constante de contenido para reflejar avances y cambios en el campo de estudio. La falta de interacción en tiempo real puede limitar el intercambio de ideas, la discusión y la retroalimentación inmediata. Los estudiantes necesitan una mayor autodisciplina y

motivación para completar tareas y mantenerse comprometidos en un entorno asincrónico. La brecha digital puede excluir a aquellos que no tienen acceso a dispositivos o conectividad confiable. Algunos campos de estudio requieren experiencias prácticas que pueden ser difíciles de replicar en un entorno puramente en línea. La creación de evaluaciones efectivas en un entorno asincrónico puede ser un desafío y puede requerir adaptaciones en comparación con los métodos tradicionales.

La falta de interacción cara a cara puede afectar la conexión entre estudiantes y profesores, lo que puede ser crucial para el éxito académico y el bienestar emocional. Incluir foros de discusión, actividades colaborativas y otros elementos que fomenten la participación. La falta de motivación de los docentes para capacitarse en nuevas metodologías y estrategias tecnológicas. Uso limitado de métodos de enseñanza que afectan el desarrollo de aprendizajes. Condiciones que conducen a bajo rendimiento académico, desmotivación y desinterés en los estudiantes.

Se menciona la tendencia a un enfoque conductista con el pizarrón como único recurso didáctico. Este enfoque puede generar clases monótonas y aburridas, limitando la creatividad, la curiosidad y la motivación de los estudiantes. Se señala que los estudiantes pueden convertirse en reproductores de información en lugar de desarrollar habilidades críticas. La información subraya la necesidad de cambiar los métodos de enseñanza hacia enfoques más interactivos y motivadores. Se sugiere que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para superar los desafíos mencionados, ya que puede introducir elementos lúdicos que fomenten la participación, la creatividad y el interés en el aprendizaje. Se necesita superar las limitaciones asociadas con los métodos de enseñanza tradicionales, especialmente

La educación a distancia se refiere a un modelo de enseñanza que utiliza tecnologías de la información y la comunicación para permitir que los estudiantes accedan a contenidos educativos fuera de un entorno físico tradicional, como un aula. Este enfoque se ha vuelto especialmente relevante en el contexto de la globalización y la disponibilidad de herramientas digitales. Plataformas en línea. El aprendizaje se lleva a cabo a través de plataformas en línea que ofrecen contenido educativo, interactividad y evaluaciones. Estas plataformas pueden incluir aulas virtuales, foros de discusión, videos educativos, y otras herramientas colaborativas.

Uno de los beneficios principales es la flexibilidad en cuanto a horarios y ubicación. Los estudiantes pueden acceder al material de estudio en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que permite adaptar el aprendizaje a sus propios horarios y circunstancias. Los estudiantes pueden recibir apoyo y orientación a través de tutorías en línea, correos electrónicos, videoconferencias u otras formas de comunicación digital. Esto facilita la interacción entre estudiantes y profesores, incluso a larga distancia. La educación a distancia a menudo hace uso extensivo de recursos multimedia como videos, presentaciones interactivas, simulaciones y otros materiales digitales para mejorar la experiencia de aprendizaje. Los exámenes y evaluaciones suelen realizarse a través de plataformas en línea. Esto puede incluir pruebas en línea, tareas digitales y proyectos colaborativos que permiten a los estudiantes demostrar su comprensión de los conceptos aprendidos. La educación a distancia también plantea desafíos, como la necesidad de acceso confiable a la tecnología, la brecha digital y la capacitación de profesores y estudiantes en el uso efectivo de las herramientas en línea.

Aunque los estudiantes pueden estar físicamente dispersos, las herramientas en línea permiten la colaboración virtual. Proyectos de grupo, discusiones en línea y actividades colaborativas fomentan la participación y el aprendizaje interactivo. La educación a distancia ha demostrado ser especialmente útil en situaciones de crisis, como la pandemia de COVID-19, donde las instituciones educativas tuvieron que adaptarse rápidamente para garantizar la continuidad del aprendizaje. La educación a distancia es un modelo que utiliza la tecnología para superar las barreras geográficas y temporales, proporcionando oportunidades de aprendizaje flexibles y accesibles, y aboga por la integración de enfoques más dinámicos, incluyendo la gamificación, para mejorar la calidad del aprendizaje (Ching, 2019).

En el contexto nacional, la educación secundaria se encuentra actualmente en una situación crítica, caracterizada por la falta de motivación de los estudiantes. Este problema ha persistido durante un período considerable y ha sido identificado por un estudio conjunto del MINEDU y UMC en 2019. El estudio también pone de relieve otros desafíos, como la dificultad que los estudiantes enfrentan al comprender conceptos más complejos, su bajo rendimiento en la adquisición de competencias establecidas en el currículo nacional y la resistencia de las escuelas tradicionales a incorporar tecnologías y nuevas estrategias de enseñanza en las aulas (Buendía, 2020). Todos estos problemas son parte de los objetivos del Proyecto Educativo Nacional al 2021. Ante esta situación, es

crucial que las escuelas reflexionen, se adapten y propongan recursos y estrategias que motiven a los estudiantes y mejoren su proceso de aprendizaje.

Una alternativa al aprendizaje en el aula es el modelo de aprendizaje presencial. Aunque la educación a distancia ha ganado popularidad, el aprendizaje en el aula sigue siendo una opción valiosa y efectiva para muchos estudiantes. En un entorno de aprendizaje en el aula, los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar directamente con el profesor y con sus compañeros. Esta interacción cara a cara puede facilitar una comprensión más profunda de los conceptos y promover un ambiente de aprendizaje colaborativo.

Los profesores pueden proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes, responder preguntas en tiempo real y adaptar su enfoque de enseñanza según las necesidades individuales. Esto puede ser beneficioso para aclarar conceptos y abordar dudas de manera inmediata. El aprendizaje en el aula brinda a los estudiantes la oportunidad de desarrollar habilidades sociales, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos. Estas habilidades son fundamentales en el entorno laboral y en la vida cotidiana.

Las clases presenciales suelen tener una estructura de horario fija, lo que puede ser beneficioso para aquellos que prefieren un horario regular y una rutina establecida. Además, la programación predeterminada puede ayudar a los estudiantes a mantenerse organizados. El aprendizaje en el aula proporciona acceso directo a recursos físicos, como laboratorios, bibliotecas y otros espacios específicos para actividades prácticas. Esto puede ser crucial en disciplinas que requieren experiencia práctica. Las clases presenciales pueden facilitar una participación más activa por parte de los estudiantes. Las discusiones en el aula, los debates y las actividades prácticas pueden mantener a los estudiantes comprometidos y motivados.

La presencia física del profesor en el aula permite una supervisión más directa, lo que puede ayudar a mantener la disciplina y asegurar un entorno de aprendizaje enfocado. En un entorno de aprendizaje en el aula, los profesores pueden adaptar su enfoque para satisfacer diferentes estilos de aprendizaje, ofreciendo explicaciones visuales, auditivas y prácticas según sea necesario.

Es importante destacar que la elección entre aprendizaje en el aula y educación a distancia depende de diversos factores, incluidas las preferencias personales del

estudiante, la naturaleza del contenido del curso y los recursos disponibles. Muchas instituciones educativas utilizan enfoques híbridos que combinan elementos de ambos modelos para proporcionar una experiencia educativa completa, especialmente considerando el entorno actual de estudiantes destaca por su enfoque en el aprendizaje activo, que se logra a través de la participación, el compromiso, la motivación y la satisfacción que experimentan los estudiantes al incorporar elementos de juego en el proceso educativo, como señala Donayre (2021). La gamificación no solo fomenta la motivación de los estudiantes, sino que también contribuye a su desarrollo cognitivo, creando un entorno de aprendizaje único con una alta retención y atención por parte de los alumnos.

Es importante tener en cuenta que las escuelas, tanto públicas como privadas, están realizando cambios en su enfoque educativo de acuerdo con las directrices establecidas por el gobierno central. Esto ha resaltado la urgente necesidad de contar con herramientas, estrategias y metodologías que respalden este proceso educativo. En este contexto, la gamificación surge como una posibilidad para conectar la educación con el mundo de los jóvenes, centrándose en el aprendizaje a través de prácticas como sistemas de clasificación y recompensas. En lugar de enfocarse en métricas tradicionales como calificaciones, estos elementos se utilizan según la mecánica de los juegos para promover experiencias que involucran emocional y cognitivamente a los estudiantes (Guevara, 2018). Además, se destaca que, aunque sugiere una discrepancia entre el alto nivel de emprendimiento en un país y su nivel de desarrollo.

El país ha sido catalogado como el líder mundial en emprendimiento a pesar de este logro, no se refleja un nivel de desarrollo proporcional. A pesar del emprendimiento destacado, puede haber barreras o limitaciones que impiden que este se traduzca en un mayor desarrollo. Se propone la necesidad de fomentar el acceso a nuevas tecnologías, herramientas y métodos de trabajo. El acceso a nuevas tecnologías puede impulsar la eficiencia y la productividad en las empresas emergentes. Herramientas y métodos de trabajo actualizados pueden mejorar la calidad y competitividad de los productos y servicios. Mayor acceso a tecnologías podría facilitar la entrada y participación en mercados globales.

La actualización de métodos de trabajo podría contribuir a una mayor eficiencia y sostenibilidad. Puede ser beneficioso considerar la sostenibilidad como parte integral del desarrollo, utilizando tecnologías y métodos que no solo impulsen el crecimiento

económico, sino también el bienestar social y ambiental. La propuesta destaca la importancia de avanzar más allá del simple emprendimiento y aboga por mejorar las condiciones que permitirán que ese espíritu emprendedor se traduzca en un desarrollo más sostenible y equitativo, especialmente a través del acceso a tecnologías y prácticas laborales actualizadas desde la educación básica, dada la dinámica cambiante del ecosistema emprendedor (Pajuelo, 2018). Para el éxito del emprendimiento, es esencial fortalecer habilidades específicas, conocimientos fundamentales y la capacidad de innovación.

A nivel regional, hasta el momento, no se han promovido iniciativas emprendedoras que permitan a los estudiantes participar en competencias de emprendimiento y colaborar con otros equipos. Esto ha resultado en una limitación en su capacidad para adquirir habilidades en la toma de decisiones y el trabajo en equipo (Ponte, 2020). Del mismo modo, no se han desarrollado programas de emprendimiento en el hogar para estudiantes jóvenes y sus familias, quienes podrían encontrar oportunidades de negocio en su entorno doméstico y contribuir económicamente (Saldaña, 2018). Esto plantea la pregunta sobre la relevancia de cultivar la competencia emprendedora. Por lo tanto, esta investigación se propone iniciar un análisis educativo que se enfoca en mejorar el sistema educativo y promover nuevas metodologías que fortalezcan la competencia 27, como se establece, que reconoce de inculcar una mentalidad emprendedora en los estudiantes.

Además, Suárez (2018) señala que existen limitaciones en las herramientas efectivas para la enseñanza y el aprendizaje tiene un impacto significativo en las oportunidades, amenazas y el logro de objetivos estratégicos. La falta de preparación adecuada en este ámbito ha llevado a un deficiente desarrollo de la competencia. En la mayoría de los casos, los docentes siguen utilizando métodos tradicionales en sus clases, donde ellos son los protagonistas, lo que restringe el aprendizaje de los estudiantes.

A nivel local, la educación básica en la provincia de Sánchez Carrión, sucede que existe ausentismo de la gamificación en las instituciones educativas. Las clases son aburridas y monótonas. Los docentes se decepcionarán al ver a sus estudiantes no progresar al culminar sus estudios secundarios. Muchos de los egresados al no continuar sus estudios o dedicarse a algún oficio, probablemente se corre un peligro para la sociedad (Sánchez & Vásquez, 2023).

En ese sentido, el problema principal está relacionado con la falta de uso de la gamificación por parte de los docentes en sus actividades de aprendizaje, a pesar de las justificaciones teóricas, prácticas y metodológicas presentadas. A pesar de la justificación teórica respaldada por estudios científicos y teorías relacionadas, así como la alineación

La gamificación, que implica el uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos, puede ser una estrategia valiosa para mejorar la calidad de la educación y aumentar la participación de los estudiantes. Sin embargo, la falta de adopción de la gamificación por parte de algunos docentes podría deberse a varios factores: Algunos docentes pueden no estar familiarizados con los conceptos de gamificación o pueden no comprender completamente cómo aplicarlos de manera efectiva en el aula.

La gamificación a menudo implica el uso de tecnología, y algunos docentes pueden enfrentar limitaciones en términos de acceso a dispositivos o recursos tecnológicos adecuados. En entornos educativos tradicionales, hay una tendencia a mantener enfoques convencionales de enseñanza. La gamificación representa un cambio de paradigma que puede encontrar resistencia en aquellos que están acostumbrados a métodos más tradicionales. Algunos docentes pueden dudar de la efectividad de la gamificación en términos de lograr objetivos educativos específicos. Pueden tener preocupaciones sobre si los juegos pueden realmente mejorar el aprendizaje y la retención de conocimientos. La implementación exitosa de la gamificación requiere que los docentes estén capacitados en su aplicación. La falta de oportunidades de formación y desarrollo profesional en este sentido puede ser un obstáculo.

Puede existir la preocupación de que la gamificación favorezca a algunos estudiantes en detrimento de otros, especialmente si no se implementa de manera equitativa. Esto podría generar resistencia por parte de los docentes que buscan garantizar la equidad en el aprendizaje.

Es importante abordar estas barreras y promover la adopción de estrategias de gamificación para mejorar la calidad de la educación y la participación de los estudiantes. Esto podría incluir programas de formación docente, la creación de recursos educativos que integren la gamificación de manera efectiva y la promoción de un cambio cultural en el ámbito educativo para valorar y adoptar enfoques innovadores. La gamificación puede ser una herramienta poderosa para hacer que el aprendizaje sea más atractivo, motivador

y significativo para los estudiantes, alineándose así con el Objetivo de Desarrollo Sostenible de Educación de Calidad, lo que representa un desafío para la mejora de la educación y el logro de oportunidades de aprendizaje permanente para todos.

Este planteamiento del problema sugiere que hay un desajuste entre la teoría y la práctica, y se busca entender por qué los docentes no están implementando la gamificación a pesar de las potenciales ventajas educativas y su alineación con objetivos de desarrollo sostenible. El estudio podría, por lo tanto, explorar las barreras percibidas, las actitudes de los docentes hacia la gamificación y las posibles estrategias para fomentar su adopción en entornos educativos. ¿Cuál es la relación entre la gamificación con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023? En esa misma línea, como problemas específicos: i) ¿Cuál es el nivel de uso de la gamificación en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023? ii) ¿Cuál es el nivel de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023?; iii) ¿Cuál es la relación entre la gamificación con las dimensiones Crea propuestas de valor, Aplica habilidades técnicas, Trabaja cooperativamente y Evalúa los resultados de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.

A partir del problema planteado, con el objeto de mejorar se decidió estudiar si la estrategia de la gamificación se relaciona con esta importante competencia, para que los docentes tengan en cuenta en sus actividades pedagógicas en la institución educativa.

Desde esa mirada, el objetivo general del estudio fue: determinar la relación entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023. Los objetivos específicos: i) Determinar el nivel de uso de la gamificación en los docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023. ii) Determinar el nivel de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en los docentes en una institución educativa de Huamachuco, 2023. iii) Determinar la relación entre la gamificación con las dimensiones Crea propuestas de valor, Aplica habilidades técnicas, Trabaja cooperativamente y Evalúa

los resultados de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.

Respecto a las hipótesis del estudio, se presume que existe relación significativa entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023. Como específicas: i) Existe relación significativa entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión Crea propuestas de valor en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023. ii) Existe relación significativa entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión Aplica habilidades técnicas en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023. iii) Existe relación significativa entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión Trabaja cooperativamente para lograr los objetivos y metas en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023. iv) Existe relación significativa entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.

Este estudio se fundamenta en un marco teórico que corresponde Austin et al. (2019) se destaca un estudio que se basa en teorías científicas y presenta una innovadora didáctica utilizando un juego denominado Escape-Room educativo. El estudio se fundamenta en teorías científicas y enfoques relacionados con el tema de estudio. Desarrollaron una didáctica innovadora utilizando un juego educativo tipo Escape-Room se diseñó para que los participantes colaboraran en la resolución de puzles y acertijos, empleando pistas, ingenio y estrategia con el objetivo de escapar en el menor tiempo posible. Este juego se ajusta económicamente al plan de estudios de Física y Química de 4° de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Se realizó un experimento con 22 estudiantes, utilizando herramientas de investigación educativa como observación directa y cuestionarios. Los resultados del estudio revelaron que el Escape-Room contribuyó a mejorar la comprensión de algunos conceptos, además de observarse un progreso en el trabajo en equipo y la comunicación entre los compañeros. El ambiente en la clase fue muy apreciado por todos los participantes. Se concluye que el Escape-Room no solo tuvo impacto en el aprendizaje de conceptos, sino que también mejoró las habilidades de trabajo en equipo y la comunicación entre los estudiantes. Se destaca la creación de un

ambiente de clase positivo que fue bien recibido por los participantes. Este estudio sugiere que el uso de métodos lúdicos y participativos, como el Escape-Room educativo, puede tener beneficios significativos.

El aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales en el entorno educativo son aspectos fundamentales para el crecimiento integral de los estudiantes. Estas habilidades no solo son cruciales para el éxito académico, sino también para el bienestar emocional y la adaptación a la sociedad. El aprendizaje social y emocional se refiere a la capacidad de los estudiantes para comprender y manejar sus emociones, establecer y alcanzar metas, sentir y mostrar empatía, establecer y mantener relaciones positivas, y tomar decisiones responsables. Las escuelas pueden incorporar programas de ASE para mejorar estas habilidades.

Un entorno educativo inclusivo es crucial para el desarrollo de habilidades sociales. Fomentar la diversidad, la equidad y la inclusión crea un ambiente en el que los estudiantes se sienten aceptados y valorados, lo que contribuye positivamente a su desarrollo social. Las actividades que promueven la colaboración y el trabajo en equipo son esenciales. Los proyectos grupales y las discusiones en clase brindan oportunidades para que los estudiantes practiquen habilidades como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y el liderazgo. Los educadores pueden incorporar actividades que fomenten la empatía, como discusiones sobre perspectivas diferentes, la lectura de literatura que explore diversas experiencias y la participación en proyectos comunitarios. La empatía es fundamental para construir relaciones saludables y comprender mejor el mundo que nos rodea.

Enseñar habilidades de comunicación efectiva es esencial. Esto incluye escuchar activamente, expresar ideas de manera clara y respetuosa, y comprender las señales no verbales. La capacidad de comunicarse eficazmente es vital en la vida cotidiana y en el ámbito laboral. Enseñar estrategias para la resolución de conflictos ayuda a los estudiantes a abordar desafíos interpersonales de manera constructiva. Esto incluye aprender a negociar, comprometerse y buscar soluciones pacíficas. Los maestros y otros profesionales educativos desempeñan un papel clave al modelar comportamientos sociales positivos. Su ejemplo puede influir significativamente en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes. La implementación de programas de mentoría puede proporcionar a los estudiantes orientación y apoyo social adicional. La relación con un mentor puede ser beneficiosa para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Al abordar tanto el aspecto académico como el desarrollo social y emocional, las escuelas pueden contribuir de manera integral al crecimiento y éxito de los estudiantes en su vida personal y profesional.

Benites (2019) en su estudio que tuvo como propósito destacar la exploración del ámbito científico de la educación empresarial y la aplicación de juegos como método de enseñanza es el foco de esta investigación. El propósito es indagar en profundidad en el campo científico de la educación para comprender mejor su dinámica empresarial e investigar el uso de juegos como estrategia de aprendizaje en este contexto. La metodología consiste en la revisión sistemática de la literatura. Identificación de cinco perspectivas teóricas clave en la investigación sobre educación empresarial. Resaltar conexiones entre las perspectivas teóricas. Los resultados esperados, la revisión sistemática arroje luz

La literatura en el campo de la educación empresarial abarca una amplia gama de temas relacionados con la formación y el desarrollo de habilidades empresariales, la gestión empresarial, el liderazgo, la innovación y otros aspectos relevantes para el mundo empresarial. Mucha literatura se centra en el desarrollo de habilidades de liderazgo, gestión de equipos, toma de decisiones y resolución de problemas. La escritura efectiva, la presentación oral y las habilidades de comunicación son esenciales en el entorno empresarial. La literatura aborda cómo las organizaciones pueden desarrollar y ejecutar estrategias efectivas. La planificación, ejecución y control de proyectos son fundamentales para el éxito empresarial. Cómo las empresas pueden fomentar la creatividad y la innovación en sus operaciones. La literatura en educación empresarial se encuentra en constante evolución para adaptarse a los cambios en el entorno empresarial. Investigadores, profesionales y educadores contribuyen continuamente con nuevas ideas y enfoques para mejorar la formación empresarial y el rendimiento organizativo y los juegos como herramienta de aprendizaje. La búsqueda de enfoques específicos o métodos de investigación aplicados en el contexto de la educación empresarial y los juegos. La investigación busca contribuir al conocimiento al resaltar las conexiones entre las perspectivas teóricas identificadas. sta aproximación metodológica puede proporcionar una visión integral del estado actual de la investigación en educación empresarial y juegos como estrategia de aprendizaje. La revisión sistemática debería ofrecer una síntesis de la literatura existente, identificando tendencias, brechas y áreas de oportunidad para futuras investigaciones en este campo específico. Se utilizan el juego como herramienta y apoyan

la educación empresarial y el emprendimiento, como plataformas online o simuladores. Como resultados del estudio, este contribuye de manera práctica a la construcción de teorías, la innovación de procesos y las decisiones de gestión, así como a la educación empresarial y nuevas iniciativas de recreación durante y después de la pandemia. Recomienda que antes de la prueba, se debe realizar actividades de juego en el grupo objetivo, desarrollar e implementar una estrategia de implementación en un espacio cómodo que permita a los participantes lograr un estado de fluidez o inmersión en la actividad y deben investigación para poder brindar una correcta interpretación de la información.

Imaz (2020)

El estudio que mencionas tiene como objetivo analizar el campo científico de la educación emprendedora y la gamificación como enfoque pedagógico. A través de una revisión sistemática de la literatura, se busca contextualizar e identificar las cinco principales perspectivas teóricas en este ámbito. Proporcionar una definición clara del concepto de educación emprendedora y su alcance en el ámbito educativo. Examinar la evolución histórica de la educación emprendedora y cómo ha ido ganando importancia en diversos contextos educativos. Explorar cómo se define la gamificación y cuáles son sus componentes clave cuando se aplica a la educación. Identificar casos de éxito o ejemplos prácticos de la implementación de la gamificación en contextos educativos.

Buscar cómo la gamificación puede ser integrada de manera efectiva en programas de educación emprendedora. Analizar los posibles beneficios y desafíos de combinar estos dos enfoques pedagógicos. Identificar y revisar las perspectivas teóricas más relevantes en el campo de la educación emprendedora y la gamificación. Comparar y contrastar las diferentes teorías para destacar similitudes, diferencias y áreas de convergencia. Proporcionar recomendaciones prácticas para la implementación efectiva de la gamificación en programas de educación emprendedora. Identificar posibles áreas de investigación futura que podrían contribuir al desarrollo continuo de estos enfoques pedagógicos. Evaluar el impacto de la educación emprendedora gamificada en el rendimiento y la participación de los estudiantes. Obtener la retroalimentación de los participantes (estudiantes, educadores) sobre la efectividad y la experiencia de aprendizaje. Este tipo de estudio contribuiría al entendimiento y mejora de la educación

empresarial, así como a la aplicación efectiva de la gamificación como estrategia pedagógica investigada en relación con la educación emprendedora, resaltando las interconexiones entre ellas. También se identificaron enfoques metodológicos asociados con la gamificación que respaldan la educación emprendedora, como el uso de plataformas en línea y simuladores en el ámbito empresarial. Desde una perspectiva práctica, este estudio contribuye al desarrollo teórico a través de nuevas iniciativas lúdicas. Se sugiere realizar pruebas previas a la implementación de actividades lúdicas en la población objetivo, establecer estrategias de implementación y llevar a cabo estas actividades en un entorno agradable que permita a los participantes alcanzar dichas acciones sean llevadas a cabo por expertos en el campo de investigación para obtener interpretaciones precisas de la información.

A nivel nacional, Medina (2019) en su estudio tuvo como objetivo de esta investigación consiste en determinar la relación entre la gamificación y la competencia para gestionar proyectos de emprendimiento económico o social en instituciones educativas puede ser un objetivo de investigación valioso. Revisar la literatura existente sobre cómo se ha utilizado la gamificación en programas educativos centrados en el emprendimiento económico y social. Explorar estudios que investiguen la relación entre la competencia en la gestión de proyectos y el éxito en iniciativas emprendedoras. Establecer una definición clara de gamificación y sus componentes, especialmente en el contexto de la educación emprendedora. Identificar las competencias clave necesarias para gestionar proyectos emprendedores, tanto desde el punto de vista económico como social. Determinar qué tipo de participantes se incluirán en el estudio (estudiantes, educadores, profesionales). Planificar un diseño de investigación que permita evaluar la relación entre la gamificación y la competencia en gestión de proyectos. Desarrollar instrumentos de medición para evaluar las competencias específicas en gestión de proyectos emprendedores. Incluir medidas para evaluar la experiencia de los participantes con la gamificación. Crear o adaptar un juego o estrategia gamificada que se pueda integrar en el programa educativo centrado en el emprendimiento. Determinar cómo se incorporará la gamificación en el plan de estudios de manera coherente y efectiva. Recolectar datos sobre la competencia en gestión de proyectos antes y después de la implementación de la gamificación. Realizar análisis estadísticos para determinar la correlación entre la participación en actividades gamificadas y el desarrollo de competencias en gestión de proyectos. Realizar un seguimiento a largo plazo para evaluar

la retención y aplicación de las competencias adquiridas después de la experiencia gamificada. Obtener la retroalimentación de los participantes sobre la utilidad y la efectividad de la gamificación en el desarrollo de sus habilidades emprendedoras. Este enfoque metodológico puede proporcionar una comprensión más profunda de cómo la gamificación puede influir en la competencia para gestionar proyectos de emprendimiento económico o social en el entorno educativo. Se emplea una metodología de enfoque cuantitativo, específicamente de tipo sustantivo o de base, con un diseño descriptivo correlacional transversal. La población de interés incluye a 80 docentes, y se selecciona una muestra de 60 mediante encuestas y cuestionarios como técnicas de recolección de datos. La información recopilada se procesa utilizando el software estadístico SPSS, lo que permite obtener datos descriptivos e inferenciales mediante el análisis factorial. Para evaluar la correlación entre las variables en las instituciones educativas investigadas.

Pajuelo (2018) en su estudio que el propósito principal de este estudio fue establecer la conexión entre la aplicación del método de proyectos educativos y la capacitación técnica de los estudiantes en el módulo de elaboración de productos de pastelería. La metodología empleada se fundamentó en estudios descriptivos, utilizando un diseño transeccional correlacional no experimental. La población de interés abarcó a 49 estudiantes, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Se utilizó un cuestionario como instrumento para la recopilación de datos. Los resultados indicaron que el 46.9% (23) de los estudiantes consideran que la aplicación del método de proyectos educativos es poco apropiada, mientras que el 51% (25) presenta una formación técnica calificada como regular. Se constató un resultado significativo ($p < 0,05$) y un coeficiente de correlación de Spearman ($Rho = 0,792$), lo que señala una correlación positiva sustancial entre las variables examinadas. Por lo tanto, se deduce que existe una relación significativa entre el empleo del método de proyectos educativos y la formación técnica de los estudiantes del módulo de elaboración de productos de pastelería.

Merino (2021), estudio que tuvieron como objetivo de lograron notables mejoras en el proceso educativo. La aplicación de la gamificación en el curso de historia demostró impactos positivos en el rendimiento académico, la motivación y participación de los estudiantes en una escuela limeña se vieron mejoradas mediante la implementación de la gamificación. Esta estrategia demostró impulsar el rendimiento académico, posiblemente debido a la interactividad y el carácter lúdico que favorecen una retención más efectiva

de conocimientos. La aplicación de estrategias de gamificación generó un impacto positivo en la motivación de los estudiantes, destacando la importancia de enfoques educativos que incorporen elementos juguetones y participativos para estimular el interés y el compromiso de los alumnos. La naturaleza lúdica de los juegos puede haber generado un mayor interés en el curso de historia. La participación de los estudiantes se vio incrementada con la implementación de juegos interactivos. La gamificación pudo haber fomentado un ambiente más participativo y colaborativo en el aula. Tanto los estudiantes como los docentes mostraron una actitud positiva. Tanto estudiantes como docentes están dispuestos a continuar utilizando juegos interactivos. Esto sugiere una aceptación y reconocimiento de los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo. Se destaca la importancia de brindar estrategias tecnológicas específicas de gamificación al docente. Esto sugiere que el apoyo tecnológico es esencial para la implementación efectiva de esta metodología. Los resultados positivos obtenidos sugieren la gamificación. La aceptación y disposición de estudiantes y docentes para continuar utilizando juegos interactivos indican un potencial prometedor para la aplicación continua de esta metodología en el entorno educativo aprenden de manera dinámica, disruptiva y directiva el área curricular. Concluyen diciendo que al aplicar como una de las herramientas de gamificación el Quizizz ayuda a mejorar la enseñanza y aprendizaje y a motivar a los estudiantes, y a los docentes los hace más competentes en el uso de las herramientas tecnológicas.

Martí et al. (2020), en su artículo afirman que el emprendimiento posibilita y es producto de ideas creativas que resuelven problemas que observan en su entorno. Este estudio es de tipo revisión sistemática y científica como Redalyc, Dialnet, Scielo, Scopus y Latinindex. Este estudio analizó 20 artículos, teniendo en cuenta la estrategia de búsqueda en diferentes países, centrándose en el desarrollo de la gestión de proyectos empresariales. Por lo tanto, estos países se enfocan en la implementación y los resultados alcanzados. Concluyeron que la educación trabaja para fomentar espacios que fomenten el desarrollo de habilidades, competencias y actitudes emprendedoras, aunque existe poco interés político en desarrollar políticas que permitan a las escuelas implementar espacios que incuben ideas emprendedoras.

A nivel regional, Ponte (2020) la investigación “Emprendimiento de gestión de proyectos como herramienta de enseñanza aprendizaje en la educación superior”. En la actualidad, el notable avance tecnológico ha generado la necesidad de implementar diversas estrategias, tareas y actividades en el entorno educativo para facilitar un

aprendizaje más profundo y efectivo, haciendo uso de las TIC. En este contexto, la simulación de negocios emerge como una herramienta excepcional tanto para el docente como para el estudiante. Esta metodología, al enseñar de manera entretenida, brinda la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas fundamentales, el razonamiento, la creación de estrategias y reacción en un entorno virtual que simula un mercado competitivo global. La simulación de negocios permite que los estudiantes tomen decisiones autónomas frente a diversas situaciones específicas relacionadas con el emprendimiento. No obstante, la investigación plantea que estas experiencias de gestión de proyectos no son ampliamente utilizadas en el ámbito universitario, lo que genera incertidumbre sobre su eficacia dentro de la práctica de los conocimientos teóricos. El estudio adopta un enfoque descriptivo y transversal, demostrando que la aplicación de simuladores de negocios puede conducir a un aprendizaje significativo. Se llevó a cabo una autoevaluación de los temas abordados, complementada con una evaluación por parte del docente. Los resultados obtenidos respaldan la eficacia de las experiencias de gestión de proyectos como herramientas prácticas durante las técnicas previamente adquiridos por los estudiantes.

Quispe (2020) en su estudio “Percepción del emprendimiento de gestión de proyectos de este estudio, se destaca la afirmación sobre los avances tecnológicos y la aparición de diversas herramientas de aprendizaje, como los emprendimientos de gestión de proyectos. En consecuencia, la investigación busca promover la integración de estos nuevos recursos didácticos en la enseñanza, particularmente en el ámbito administrativo y contable de la educación superior, dado que en Ecuador estos recursos no son ampliamente utilizados en el aula cotidiana. La implementación de emprendimientos de gestión de proyectos permite a los estudiantes participar en ejercicios interesantes de toma de decisiones, utilizar el pensamiento estratégico y táctico frente a las oportunidades y amenazas del mercado en escenarios virtuales. Esto contribuye a desarrollar confianza y experiencia que resultarán beneficiosas al enfrentarse a situaciones reales en su futura práctica profesional. Los resultados obtenidos respaldan la consideración del uso de estas herramientas, especialmente los emprendimientos de gestión de proyectos, en los planes de estudio de carreras como Administración de Empresas y disciplinas relacionadas en todas las universidades del país. Se argumenta que estas herramientas aportan significativamente al proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, la investigación se plantea con el objetivo de describir la percepción del uso de simuladores en el proceso de

aprendizaje. Se basa en premisas como que el uso de simuladores mejora la comprensión de conceptos teóricos, sirve como herramienta para el entrenamiento empresarial, facilita el desarrollo del trabajo en equipo y permite la práctica de estrategias de negocios. Esta investigación sigue un enfoque cuantitativo con un diseño transversal, ya que la recopilación de datos se realizó en un período específico y es de tipo no experimental, ya que no se sometió a los participantes a una situación particular ni se manipularon variables del estudio. Los autores concluyen que el uso de emprendimientos de gestión de proyectos es altamente beneficioso en el aula, mejorando y permitiendo la aplicación efectiva de estrategias de negocios. Además, destacan su papel como complemento para adquirir conocimientos, fomentar el trabajo en equipo y toma de decisiones de los estudiantes.

Castañeda (2018) en su investigación Gamificación en la Institución Educativa José De La Torre Ugarte. Se sostiene que tanto los simuladores como la gamificación ofrecen varias ventajas. Estas herramientas proporcionan a los estudiantes oportunidades para aplicar conocimientos técnicos, practicar la resolución de conflictos, tomar decisiones en contextos empresariales y desarrollar estrategias y tácticas comerciales. Contribuyen al aumento de la motivación estudiantil, permitiendo la adquisición simultánea de conocimientos prácticos y teóricos, conduciendo a un aprendizaje significativo. La investigación se propone examinar si los simuladores de gestión empresarial gamificados, como los Problemas Basados en Proyectos (PBLs) mencionados, tienen la capacidad de cultivar actitudes positivas hacia el emprendimiento en alumnos de enseñanzas medias que aún no han decidido con precisión una trayectoria curricular específica. Para evitar posibles sesgos, se excluyen estudiantes de niveles educativos superiores, quienes podrían estar en una situación diferente. El enfoque de la investigación es cualitativo, lo que implica explorar características específicas del emprendimiento desde la perspectiva de la habilidad del emprendedor para alcanzar sus objetivos. Se considera a los emprendimientos de gestión de proyectos o simuladores empresariales como catalizadores de una posición emprendedora y del surgimiento de una actitud innovadora. Se espera que estos enfoques motiven a los estudiantes y contribuyan a su mejor desenvolvimiento y aprendizaje significativo. Los resultados preliminares de la investigación sugieren que los emprendimientos, especialmente aquellos basados en simuladores de gestión empresarial gamificados, pueden tener un impacto positivo en la actitud hacia el emprendimiento de los estudiantes de enseñanzas medias. Estos enfoques podrían actuar como impulsores de una mentalidad

empresarial y fomentar el surgimiento de una actitud innovadora en los estudiantes, contribuyendo así a su desarrollo personal y educativo de gestión de proyectos son herramientas poderosas para desarrollar la actitud emprendedora de los estudiantes. Se destaca que esta investigación es pionera al analizar esta práctica en estudiantes de educación media. Sin embargo, se reconocen limitaciones y se recomienda considerar estos aspectos en futuras investigaciones.

El marco conceptual que abarca las teorías definidas por profesionales, centradas en la variables de estudio: gamificación, esta primera variable es presentada como una estrategia educativa que utiliza las mecánicas de juego. En el contexto educativo, implica la aplicación de elementos lúdicos para mejorar el aprendizaje de diversas materias. Se destaca que la gamificación se aplica específicamente en el ámbito educativo. Este enfoque implica la integración de elementos de juego (gamificación) en el proceso de enseñanza para enriquecer la experiencia educativa. La gamificación en la educación implica el uso de mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de motivar, involucrar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

La gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes al introducir elementos divertidos y desafiantes en las actividades educativas. La competencia, los logros y las recompensas virtuales pueden incentivar la participación y el esfuerzo. La gamificación fomenta un enfoque más activo del aprendizaje. Los estudiantes participan de manera proactiva en actividades, resuelven problemas y toman decisiones, lo que puede mejorar la retención de información.

Los juegos a menudo incluyen componentes colaborativos. La gamificación en el aula puede promover la colaboración entre estudiantes, fomentando el trabajo en equipo y la resolución conjunta de problemas. Los juegos proporcionan retroalimentación rápida. Al incorporar elementos de juego en la enseñanza, los estudiantes pueden recibir comentarios inmediatos sobre su desempeño, lo que facilita el proceso de aprendizaje y la corrección de errores. Los sistemas de gamificación a menudo permiten la personalización de la experiencia de aprendizaje. Cada estudiante puede avanzar a su propio ritmo y recibir tareas adaptadas a sus necesidades y habilidades específicas. La gamificación puede ayudar en el desarrollo de habilidades como la toma de decisiones, la resolución de problemas, la planificación estratégica y la creatividad, que son aplicables tanto en el ámbito educativo como en la vida cotidiana. Al hacer que el aprendizaje sea más divertido y menos estresante, la gamificación puede crear un entorno más relajado y

propicio para el aprendizaje. La integración de elementos de juego en el proceso de enseñanza, conocida como gamificación, puede enriquecer la experiencia educativa al hacerla más atractiva, interactiva y motivadora para los estudiantes.

La experiencia de aprendizaje. La gamificación se define como una estrategia educativa que utiliza las mecánicas de juego. Estas mecánicas pueden incluir elementos como desafíos, recompensas, competencia, narrativas, y otros aspectos característicos de los juegos. Capacidad de los individuos para gestionar eficazmente proyectos en el contexto de iniciativas emprendedoras, abarcando aspectos económicos y sociales. Se establece la base teórica para tu estudio y brinda una estructura para explorar las interacciones entre la gamificación en el contexto educativo. Estos juegos están diseñados específicamente para el aprendizaje de una materia curricular (Anazifa y Djukri, 2019).

La gamificación, como estrategia educativa, se compone de tres elementos interrelacionados entre sí: dinámicas, mecánicas y componentes. Aquí hay una descripción más detallada de cada uno de estos elementos: Se refieren a los aspectos motivacionales y comportamentales de los participantes en el juego. Estas dinámicas

se refiere a algunos de los elementos fundamentales de la psicología de las dinámicas de juego, así como las mecánicas que sustentan estas experiencias. Los jugadores buscan recompensas como resultado de superar desafíos. Estas pueden ser puntos, insignias, objetos virtuales, o cualquier otro elemento que refuerce positivamente su desempeño. Los jugadores encuentran satisfacción en ser reconocidos como miembros valiosos de una comunidad. Esto puede implicar lograr un rango especial, obtener reconocimientos públicos, o tener privilegios dentro del juego.

Experimentar la satisfacción personal al superar desafíos y alcanzar metas. Los logros proporcionan un sentido de progreso y competencia personal. La posibilidad de expresar autonomía, originalidad y personalidad a través de elecciones y acciones en el juego. Esto puede incluir la personalización de avatares, la toma de decisiones significativas, y la creación de contenido. Los jugadores se ven motivados por la comparación de sus resultados con los de otros. La competición puede ser directa (jugador contra jugador) o indirecta (comparación de estadísticas, tablas de clasificación).

Algunos jugadores encuentran satisfacción en ayudar a otros en el juego, sin esperar una recompensa directa. Esto puede manifestarse en la forma de cooperación, asistencia o compartir recursos. Otorgar premios al jugador por sus acciones, lo que

refuerza comportamientos positivos y motiva la participación continua. La creación de jerarquías o niveles dentro del juego que reflejan el estatus del jugador en la comunidad virtual. Establecer objetivos y desafíos que, al ser alcanzados, proporcionan una sensación de logro y progresión. Permitir a los jugadores personalizar sus experiencias a través de elecciones y decisiones que afectan su experiencia en el juego. Implementar sistemas de clasificación, tablas de puntuación o enfrentamientos directos para fomentar la competencia entre jugadores. Incluir mecánicas que fomenten la colaboración y ayuda entre jugadores, como la posibilidad de compartir recursos o trabajar en equipo para alcanzar objetivos.

Estos elementos y mecánicas no solo son fundamentales en los juegos, sino que también han sido aplicados exitosamente en entornos educativos y laborales para motivar, involucrar y mejorar el rendimiento de las personas. Estas estimulan las dinámicas y estructuran la experiencia de juego. Las principales Mecánicas son la acumulación de puntos es la obtención de puntos por acciones específicas. Escalado de Niveles: Avance progresivo a través de niveles de dificultad. Obtención de Premios: Recompensas o reconocimientos por logros. Clasificaciones: Ranking basado en rendimiento.

El proceso de gamificación son los elementos tangibles que conforman la estructura del juego. Recursos Gráficos: Diseños visuales, gráficos y elementos de interfaz. Herramientas Tecnológicas: Plataformas digitales, aplicaciones, software. Narrativa: Historia o contexto que guía el juego. Incentivos Tangibles: Premios físicos o materiales. En conjunto, estos elementos proporcionan un marco integral para el diseño y la implementación efectiva de estrategias de gamificación en contextos educativos. La combinación equilibrada de dinámicas y mecánicas (Adams, 2018).

Entre las herramientas de Gamificación, se propone en los estudiantes de forma abierta puedan aprender de manera divertida. Las herramientas que a continuación se detallan y entre otras se pueden utilizar para diseñar la gamificación de acuerdo a la realidad y al contexto de los estudiantes: Kahoot permite crear juegos interactivos de preguntas y respuestas de manera intuitiva. Es ampliamente utilizado en entornos educativos para hacer que el aprendizaje sea más divertido y participativo. Quizizz facilita la creación y el intercambio de pruebas entre maestros y estudiantes, lo que permite realizar evaluaciones desde cualquier lugar, especialmente útil para el aprendizaje remoto. ClassDojo se enfoca en la comunicación entre profesores, estudiantes y padres. Permite a los profesores llevar un registro de la evolución individual de cada estudiante.

Es una herramienta integral para la gestión del aula. Genially es una plataforma versátil que permite la creación fácil e intuitiva de presentaciones, infografías, pósteres, catálogos e imágenes interactivas. Es una herramienta útil para la creación de contenido visual atractivo en el ámbito educativo.

Estas plataformas son ejemplos de herramientas interactivas y facilitando la comunicación entre todos los participantes en el proceso educativo (Blumenfeld, 1991). La gamificación favorece los aprendizajes, he aquí se enumera algunas principales ventajas de la gamificación en el ámbito educativo incluyen: La gamificación introduce elementos lúdicos en el proceso de aprendizaje, convirtiéndolo en una experiencia más atractiva y entretenida. Esto puede motivar a los estudiantes, haciéndolos más propensos a participar activamente en las actividades educativas. Al incorporar elementos de juego, como recompensas, desafíos y competencias, la gamificación puede estimular el interés y la participación constante de los estudiantes. Esta "adicción" al aprendizaje se refiere a la creación de un entorno que motiva a los alumnos a querer participar y aprender de manera continua. La gamificación puede contextualizar el aprendizaje al presentar situaciones prácticas y reales. Al conectar los conceptos educativos con aplicaciones prácticas, los estudiantes pueden comprender mejor la utilidad y relevancia de lo que están aprendiendo, lo que puede aumentar su motivación y compromiso. Es importante destacar que, si bien la gamificación puede tener beneficios significativos, su efectividad puede variar según los estudiantes. Además, es fundamental equilibrar la diversión con la calidad del contenido educativo para garantizar un aprendizaje efectivo y significativo. d) Potencia la experiencia de aprendizaje. e) Aprendizaje más divertido y eficiente. f) Competición = motivación. g) Mayor cooperación.

Exacto, has definido la gamificación de manera precisa. La gamificación es una estrategia que utiliza elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de motivar, involucrar y mejorar la participación y el rendimiento de las personas. Al incorporar características típicas de los juegos, como recompensas, desafíos, competencias y logros, en entornos no relacionados con el juego, se busca crear experiencias más atractivas y agradables. Estas técnicas pueden aplicarse en diversos campos, como la educación, el trabajo, la salud, y otros, para lograr objetivos específicos y fomentar un mayor compromiso y participación por parte de los usuarios a las personas a lograr objetivos, aprender, participar en actividades o resolver problemas. A

continuación, te presento algunas teorías y conceptos clave relacionados con la gamificación:

Teoría del flujo. Esta teoría, propuesta por la idea de Mihaly Csikszentmihalyi sobre el "flujo" es relevante en el contexto de la gamificación. El estado de flujo se refiere a la sensación de estar completamente inmerso y absorto en una actividad, donde el desafío de la tarea se equilibra perfectamente con las habilidades de la persona que realiza la actividad. En el ámbito de la gamificación, el objetivo es crear a entrar en este estado de flujo. Al incorporar elementos de juego, como desafíos, recompensas y niveles, la gamificación busca comprometer y entusiasmar con el proceso de aprendizaje.

La gamificación define objetivos claros y desafiantes para los estudiantes, lo que les brinda un propósito claro y un sentido de dirección en sus actividades. Proporciona retroalimentación inmediata sobre el desempeño del estudiante. Esto permite que ajusten sus estrategias rápidamente, manteniendo el equilibrio entre el desafío y sus habilidades. La gamificación a menudo incluye la progresión a través de niveles y desafíos, lo que mantiene a los estudiantes comprometidos al tiempo que les presenta desafíos que son gradualmente más difíciles, pero aún alcanzables. Incorpora sistemas de recompensas y reconocimientos para motivar a los estudiantes. Estas recompensas pueden ser virtuales, como insignias o puntos, pero también pueden tener impacto en el mundo real, como certificados o reconocimientos. Al buscar activamente generar un estado de flujo, la gamificación busca hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo, inmersivo y gratificante para los participantes. Este enfoque puede aumentar más efectivo y placentero.

Crear este estado de flujo al proporcionar tareas y desafíos que se adaptan al nivel de habilidad del participante. La gamificación puede aplicar conceptos de esta teoría para fomentar la motivación intrínseca de las personas. Esta teoría postula la autonomía, competencia y relaciones sociales significativas en sus actividades. La gamificación a menudo se basa en principios de diseño de juegos para crear experiencias atractivas. Esto puede incluir la aplicación de mecánicas de juego como recompensas, puntajes, desafíos, narrativa y retroalimentación constante.

Teoría del aprendizaje experiencial (Experiential Learning Theory): La gamificación puede promover el aprendizaje a través de la experiencia y la reflexión. David Kolb desarrolló esta teoría, que enfatiza el proceso de aprender a través de la

experiencia práctica, la observación, la reflexión y la experimentación. Esta teoría se basa en el trabajo de B.F. Skinner y se relaciona con el uso de refuerzos y castigos para influir en el comportamiento. La gamificación puede emplear recompensas positivas y refuerzos para motivar a las personas a realizar acciones específicas. Algunos expertos han desarrollado teorías específicas relacionadas con la gamificación, que abordan conceptos como la importancia de las recompensas, la narrativa, la competencia y la cooperación en el diseño de experiencias gamificadas.

Teoría de la motivación humana (Maslow's Hierarchy of Needs): Esta teoría de Abraham Maslow postula la idea de una jerarquía de Necesidades de Maslow. Una vez que se han satisfecho las necesidades de seguridad, las personas buscan la conexión social y la pertenencia. Esto incluye relaciones familiares, amistades, relaciones románticas y la sensación de ser aceptado en comunidades y grupos sociales. Después de cubrir las necesidades sociales, surge el deseo de ser reconocido y valorado. Esto puede lograrse a través del desarrollo de habilidades, logros personales, reconocimiento social y respeto por parte de los demás. En la cima de la pirámide se encuentran las necesidades de autorrealización. Estas son las aspiraciones más elevadas relacionadas con el crecimiento personal, la realización de potencial y la búsqueda del significado en la vida. Implica la expresión creativa, la búsqueda del conocimiento, y la contribución al bienestar de los demás. La Jerarquía de Necesidades de Maslow sigue siendo una teoría influyente en psicología y gestión, y se utiliza para comprender las motivaciones humanas y guiar el diseño de estrategias que satisfacen estas necesidades en diversos contextos, desde el desarrollo personal hasta la gestión de equipos y la publicidad.

En el siguiente nivel se encuentran las necesidades sociales, que incluyen la conexión con otras personas, el amor, la amistad y la pertenencia a grupos sociales. Las relaciones sociales son fundamentales para el bienestar emocional. Un punto clave de la Jerarquía de Necesidades de Maslow. Después de satisfacer las necesidades sociales o de pertenencia, las personas buscan la estima y el reconocimiento. Las personas buscan desarrollar un sentido de autoestima y confianza en sí mismas. Esto implica sentirse competente, lograr metas personales y experimentar un sentido de autovaloración.

Además de la autoestima, las personas buscan el respeto y reconocimiento de los demás. Este reconocimiento puede manifestarse a través de la valoración de las habilidades, logros y contribuciones personales por parte de la sociedad, amigos, colegas y familiares. La satisfacción de estas necesidades de estima contribuye significativamente

al desarrollo personal y al bienestar psicológico. Es importante destacar que las necesidades de estima son fundamentales para el crecimiento individual y la construcción de una autoimagen positiva. La jerarquía de Maslow sugiere que estas necesidades deben ser atendidas antes de que una persona pueda buscar la autorrealización, que representa el nivel más alto de la pirámide de necesidades.

Logros personales y reconocimiento juegan un papel importante en este nivel. Perseguir metas significativas y contribuir al bienestar de los demás. La autorrealización representa la búsqueda de la autoactualización y la realización personal. Una característica fundamental de la Jerarquía de Necesidades de Maslow es que, según la teoría, una vez que se satisfacen las necesidades en un nivel determinado de la pirámide, las personas buscan satisfacer las necesidades del nivel siguiente. Este concepto se conoce como el principio de jerarquía o de progresión.

En otras palabras, la satisfacción de las necesidades en un nivel inferior actúa como un motivador para abordar y buscar la satisfacción de las necesidades en el nivel inmediatamente superior. Las personas buscan satisfacer las necesidades básicas como alimentación, agua, sueño y refugio. Una vez satisfechas las necesidades fisiológicas, se busca seguridad y estabilidad, incluyendo la seguridad física, la estabilidad financiera y la protección contra peligros. Después de lograr seguridad, se busca la conexión social y la pertenencia, incluyendo relaciones familiares y amistades. Después de satisfacer las necesidades sociales, surge el deseo de reconocimiento y autoestima, tanto a nivel personal como en la percepción de los demás. Después de abordar las necesidades de estima, las personas buscan la autorrealización, que implica la expresión de la creatividad, la búsqueda del conocimiento y la contribución al bienestar de los demás.

Este modelo sugiere que las necesidades más básicas deben ser satisfechas antes de que las personas busquen satisfacer necesidades más elevadas en la jerarquía. Sin embargo, la aplicación de esta teoría puede variar según la cultura, la personalidad y otras influencias individuales. La Jerarquía de Necesidades de Maslow ha sido ampliamente utilizada en psicología y gestión para comprender y abordar las motivaciones humanas.

La gamificación puede abordar estas necesidades al proporcionar recompensas y reconocimiento social. En última instancia, la gamificación es una estrategia versátil que se puede aplicar en una variedad de contextos, desde la educación y el entrenamiento empresarial hasta la motivación del consumidor y la promoción del compromiso en línea.

Correcto. La efectividad de la gamificación y de otras estrategias que buscan motivar a las personas en diversos contextos depende en gran medida de la comprensión de las teorías de la motivación. Al tener en cuenta estas teorías, se pueden diseñar experiencias más efectivas y personalizadas para incentivar la participación y el logro de objetivos. Las teorías de la motivación, como la Jerarquía de Necesidades de Maslow, la Teoría de la Autodeterminación y otras, ofrecen perspectivas valiosas sobre los impulsores internos y externos que influyen en el comportamiento humano. Comprender las necesidades básicas y psicológicas que impulsan el comportamiento humano. Esto permite diseñar estrategias de gamificación que aborden esas necesidades específicas.

Identificar qué factores motivacionales son más relevantes para el grupo objetivo. Algunas personas pueden estar más motivadas por la competencia, mientras que otras pueden responder mejor a recompensas sociales o a la autoexpresión. Utilizar las teorías de la motivación para diseñar recompensas que sean significativas y alineadas con las necesidades y metas de los participantes. Esto puede incluir reconocimiento, logros, avances en el juego u otros incentivos. Integrar elementos que fomenten la autonomía y la competencia para respaldar la motivación intrínseca. Las personas suelen estar más comprometidas cuando tienen cierto grado de control sobre su experiencia y cuando sienten que están mejorando en habilidades específicas.

Considerar la diversidad de motivaciones individuales y adaptar las estrategias de gamificación para satisfacer las necesidades específicas de diferentes participantes. Al comprender las teorías de la motivación, los diseñadores de experiencias gamificadas pueden crear entornos más efectivos y atractivos que resuenen con las motivaciones y necesidades de los usuarios, aumentando así la probabilidad de éxito de la gamificación en la consecución de objetivos específicos y del diseño de juegos, así como de la adaptación a las necesidades específicas de cada audiencia y contexto.

Sobre la segunda variable, la competencia que describiste está alineada con el enfoque de gestión de proyectos y emprendimiento, y refleja la importancia de traducir ideas en acciones concretas. Esta competencia está diseñada para preparar a los estudiantes para convertirse en agentes activos en la creación y ejecución de proyectos emprendedores. Aquí hay algunos aspectos clave de esta competencia.

Destaca la habilidad para transformar ideas en acciones tangibles. Los estudiantes aprenderán a identificar oportunidades, generar ideas y llevarlas a cabo mediante un plan de acción. Implica la capacidad para identificar y movilizar recursos de manera eficiente. Los estudiantes adquieren habilidades de gestión, organización y planificación para llevar a cabo tareas específicas relacionadas con el emprendimiento.

Sí, definitivamente. La asignación de roles, la coordinación de actividades y la gestión del tiempo son elementos clave en el diseño e implementación de estrategias gamificadas, especialmente cuando se aplican en contextos educativos, laborales o de desarrollo personal. Al asignar roles específicos, se puede aprovechar la diversidad de habilidades y fortalezas individuales dentro de un grupo. Cada miembro puede contribuir de manera única al logro de objetivos comunes.

La asignación de roles puede implicar desafíos especializados para cada persona, lo que promueve la colaboración y la interdependencia en la consecución de metas más amplias. Diseñar actividades que requieran la colaboración y coordinación entre los participantes. Esto fomenta la comunicación y la sinergia en el trabajo en equipo. Establecer una secuencia lógica de tareas o desafíos que deben abordarse en conjunto, promoviendo así la planificación y la coordinación. Introducir restricciones de tiempo realistas para completar ciertas actividades o alcanzar ciertos objetivos. Esto puede generar un sentido de urgencia y mejorar la toma de decisiones.

Incentivar la gestión eficiente del tiempo mediante la asignación de recompensas o beneficios para aquellos que logran completar tareas dentro de plazos establecidos. Implementar evaluaciones periódicas para realizar ajustes en la gestión del tiempo según el progreso y las necesidades cambiantes. Integrar estas prácticas en un entorno gamificado no solo puede mejorar la eficacia de las actividades, sino que también puede hacer que la experiencia sea más atractiva y motivadora para los participantes, ya que pueden ver claramente cómo sus acciones y contribuciones impactan en el progreso general.

La competencia enfatiza la importancia de establecer metas claras y alcanzar objetivos específicos. Los estudiantes aprenderán a medir el progreso y realizar ajustes según sea necesario para alcanzar los resultados deseados. Destaca la resolución de necesidades no satisfechas o problemas económicos como el motor principal para el

emprendimiento. Los estudiantes aprenderán a identificar oportunidades de mercado y a desarrollar soluciones innovadoras. Reconoce que la gestión de proyectos puede realizarse de manera individual o en colaboración con otros. Se fomenta el trabajo en equipo y la colaboración para abordar desafíos emprendedores. Esta competencia no solo prepara a los estudiantes para emprender proyectos empresariales, sino que también fomenta habilidades clave. Además, refleja la importancia de la educación basada en competencias, social o ambiental (Serna et al., 2019).

Las dimensiones de la variable emprendedora, crea propuestas de valor, se centra en la capacidad de generar soluciones creativas e innovadoras sociales o ambientales. Aquí hay algunas acciones específicas que podrían formar parte de esta dimensión: Desarrollar la habilidad de analizar y comprender las necesidades no satisfechas o los problemas en el entorno, ya sea a nivel económico, social o ambiental. Fomentar la creatividad para proponer alternativas de solución novedosas y originales. Esto podría implicar el uso de técnicas de pensamiento lateral o brainstorming. Interactuar con usuarios potenciales para validar las ideas propuestas. Obtener retroalimentación temprana puede ser crucial para ajustar y mejorar las propuestas. Evaluar y seleccionar ideas en función de su relevancia para abordar las necesidades identificadas y su factibilidad en términos de recursos y viabilidad técnica.

Formular estrategias para llevar a cabo las propuestas de valor seleccionadas. Esto podría incluir la planificación de actividades, la asignación de recursos y la definición de metas y objetivos. Llevar a cabo la implementación de las estrategias de manera ética, demostrando iniciativa, adaptabilidad y perseverancia a lo largo del proceso. Evaluar de manera continua los procesos y resultados del proyecto de emprendimiento. Utilizar datos y retroalimentación para tomar decisiones informadas sobre posibles mejoras o innovaciones. Esta dimensión abarca tanto la fase inicial de generación de ideas como la implementación y evaluación continua del proyecto. Implica no solo ser creativo y proactivo, sino también ser capaz de adaptarse y perseverar en la búsqueda de soluciones efectivas. La ética juega un papel crucial a lo largo de todo el proceso, asegurando que las propuestas de valor y acciones estén alineadas con principios morales y sociales. Evaluar la idoneidad de las alternativas a sus soluciones, intentar utilizarlas o influir en las personas para que aprueben sus ideas, así como implementar las ideas definiendo metas y objetivos, coordinando los recursos y tareas (Minedu, 2016).

Aplica habilidades técnicas considerado el uso de los métodos y estrategias que podrían estar involucrados en el proceso de fabricación de bienes o productos, aplicando principios técnicos para la prestación del servicio: Incluyen herramientas básicas como destornilladores, martillos, sierras eléctricas, taladros, etc. Máquinas especializadas. Dependiendo del tipo de fabricación, podrían utilizarse máquinas específicas como tornos, fresadoras, máquinas de inyección de plástico, máquinas láser, entre otras. Programas de Software que sirven como base para la fabricación. Manufactura Asistida por Computadora (CAM). Utilizado para generar instrucciones de fabricación basadas en modelos de diseño. Sistemas de Planificación de Recursos Empresariales (ERP). Para gestionar la planificación y la gestión de operaciones y la mejora continua en la cadena de suministro.

La gestión de la cadena de suministro implica supervisar y gestionar todos los aspectos del flujo de bienes y servicios, desde la adquisición de materias primas hasta la entrega del producto final al cliente. La aplicación de principios de ingeniería en la mejora de procesos implica el análisis detallado de los métodos de producción para identificar áreas de ineficiencia y proponer soluciones que optimicen la eficiencia y reduzcan los costos.

La filosofía Lean se centra en la eliminación de desperdicios para mejorar la eficiencia y reducir los costos. Esto implica identificar y eliminar actividades que no agregan valor al producto final, optimizando así los procesos de fabricación. El Control Estadístico de Procesos (SPC) utiliza técnicas estadísticas para monitorear y controlar la calidad de los procesos de fabricación. Se recopilan datos en tiempo real y se utilizan gráficos de control y análisis estadísticos para garantizar que los procesos estén dentro de los límites predefinidos y sean consistentes.

En conjunto, estas prácticas contribuyen a una cadena de suministro más eficiente y a la mejora continua de los procesos de fabricación. La implementación de estrategias Lean y el uso del SPC son especialmente valiosos para garantizar la calidad y eficiencia en la producción, al tiempo que se reducen los costos y se eliminan desperdicios. Este enfoque integrado ayuda a optimizar la cadena de suministro y garantiza que los productos cumplan con estándares de calidad consistentes del proceso de fabricación. Sistemas de Automatización: Introducir sistemas automatizados para ejecutar tareas

repetitivas y mejorar la precisión. Implementar robots para realizar tareas específicas de fabricación, como soldadura, ensamblaje, etc.

Control de Calidad es el uso de herramientas de Inspección: Utilizar herramientas y tecnologías para inspeccionar y medir la calidad del producto. Métodos de Pruebas y Ensayos: Aplicar métodos específicos de pruebas y ensayos para garantizar la calidad del producto final. Selección de Herramientas y Métodos: Análisis de Requisitos: Evaluar los requisitos específicos del producto y del proceso para seleccionar los métodos más adecuados. Buscar constantemente oportunidades de mejora y optimización en base a los criterios de calidad y eficiencia establecidos. La combinación de estas herramientas, máquinas, programas de software, y métodos y estrategias permite el diseño y fabricación eficiente de bienes o productos, asegurando la satisfacción de los criterios de calidad y eficiencia establecidos. Este enfoque integral contribuye a la entrega exitosa de bienes y servicios a los clientes (Minedu, 2016).

Respecto a la tercera dimensión trabajar cooperativamente para lograr los resultados del proyecto de Emprendimiento". Ambos elementos son fundamentales en el proceso de emprendimiento y contribuyen al éxito a largo plazo. En el entorno emprendedor, donde los desafíos pueden ser complejos, trabajar cooperativamente se vuelve crucial. La colaboración efectiva dentro del equipo emprendedor, así como con posibles socios, inversores y otros actores clave, facilita el intercambio de ideas, la resolución de problemas y el impulso de la innovación.

Establecer objetivos y metas claros es esencial. Todos los miembros del equipo deben comprender y estar alineados con estos objetivos. La cooperación efectiva implica que cada individuo contribuya con sus habilidades únicas para avanzar hacia metas compartidas. La cooperación no solo implica trabajar juntos, sino también aprovechar las habilidades complementarias de cada miembro del equipo. La sinergia resultante puede potenciar la capacidad del equipo para abordar desafíos y aprovechar oportunidades. Evaluar los resultados del proyecto implica medir el rendimiento del emprendimiento en relación con los objetivos establecidos. Esto puede incluir métricas financieras, de mercado, de producto, entre otras.

La evaluación constante proporciona oportunidades para el aprendizaje continuo. Entender qué funciona y qué no, permite ajustar estrategias, mejorar procesos y adaptarse a las cambiantes condiciones del mercado. Los resultados de la evaluación brindan

información valiosa para la toma de decisiones informada. Puede llevar a la redefinición de estrategias, la asignación de recursos de manera más efectiva y la adaptación a nuevas circunstancias. La evaluación no solo se trata de números, sino también de recopilar retroalimentación de clientes, usuarios y otros stakeholders. Esta información puede ser valiosa para refinar productos, servicios y estrategias de marketing. En conjunto, trabajar cooperativamente y evaluar continuamente son prácticas cruciales para el éxito en el ámbito emprendedor. La adaptabilidad, la colaboración y la capacidad de aprender de la experiencia son elementos esenciales para mantener la salud y el progreso de un proyecto emprendedor.

Esta competencia se centra en la capacidad de trabajar de manera colaborativa para alcanzar objetivos comunes. Fomenta la colaboración entre los miembros del equipo, combinando sus habilidades y conocimientos individuales para lograr un objetivo conjunto. Implica la organización eficiente del trabajo en equipo, asignando roles y tareas en función de las habilidades y fortalezas de cada miembro. Asumir Responsabilidades y Roles. Cada miembro asume responsabilidades y roles específicos en el equipo, contribuyendo al logro de los objetivos establecidos. Experiencia Laboral Positiva: Se busca crear una atmósfera laboral positiva, donde la experiencia del trabajo en equipo sea satisfactoria. Esto puede incluir mostrar tolerancia al fracaso y aceptar diferentes perspectivas. La habilidad para llegar a acuerdos sobre ideas y decisiones es fundamental. Se valora la capacidad de negociación y la disposición para trabajar hacia un consenso.

² Por último, la cuarta la dimensión que evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento es crítica para entender el impacto y el éxito del emprendimiento. Establecer métricas clave de rendimiento (KPIs) que estén alineadas con los objetivos del proyecto. Estas pueden incluir ingresos, crecimiento de usuarios, cuota de mercado, rentabilidad, entre otros. Analizar la salud financiera del proyecto, considerando ingresos, costos, beneficios y retorno de inversión. Esto puede ayudar a determinar la viabilidad económica y la rentabilidad a largo plazo. Evaluar el impacto del proyecto en el mercado, incluyendo la percepción de la marca, la aceptación del producto o servicio, la expansión de la base de clientes y la diferenciación en comparación con la competencia.

Identificar lecciones aprendidas durante el desarrollo y la ejecución del proyecto. Esto incluye lo que funcionó bien, lo que no funcionó y cómo se pueden realizar mejoras continuas para futuras iniciativas.

Obtener retroalimentación directa de los clientes para evaluar la satisfacción del usuario. Esto puede realizarse mediante encuestas, revisiones en línea, comentarios directos y otros mecanismos de retroalimentación. Para proyectos con un enfoque social o ambiental, evaluar el impacto positivo en la sociedad o el medio ambiente. Esto puede incluir la mejora de las condiciones locales, la creación de empleo, la sostenibilidad y otros aspectos relacionados.

Evaluar cómo se manejaron los riesgos identificados durante el proyecto. Analizar si las estrategias de mitigación fueron efectivas y qué se puede aprender para futuros proyectos. Comparar los resultados alcanzados con los objetivos iniciales establecidos al inicio del proyecto. Identificar desviaciones y analizar las razones detrás de cualquier brecha. Evaluar cómo el proyecto ha afectado a la comunidad empresarial, incluyendo asociaciones, relaciones con socios comerciales y contribuciones al ecosistema empresarial local o global. Evaluar la sostenibilidad a largo plazo del proyecto. Considerar cómo el proyecto puede evolucionar y adaptarse a medida que cambian las condiciones del mercado y las demandas de los clientes.

² La evaluación de los resultados del proyecto es esencial para la toma de decisiones informadas y para guiar futuras iniciativas emprendedoras. Proporciona una base sólida para el aprendizaje continuo, la mejora y el crecimiento sostenible, implica un análisis crítico de los logros obtenidos y su impacto en relación con los objetivos y metas establecidos. Aquí se detallan los aspectos clave de esta evaluación: Evaluar en qué medida los resultados obtenidos han generado los cambios anticipados en los problemas o necesidades identificados al inicio del proyecto. Utilizar la información recopilada durante la evaluación para tomar decisiones informadas. Esto puede incluir ajustes en la estrategia, enfoque o asignación de recursos para mejorar la efectividad del proyecto. Identificar áreas de mejora en el diseño del proyecto basándose en los resultados evaluados. Esta capacidad de adaptación y mejora continua es crucial para el éxito a largo plazo del emprendimiento. Análisis de Impacto Ambiental y Social: Analizar los posibles impactos ambientales y sociales del proyecto. Esto implica considerar cómo las actividades del proyecto afectan el entorno y la comunidad circundante.

Desarrollar estrategias que aseguren la sostenibilidad del proyecto a largo plazo. Esto puede incluir consideraciones económicas, ambientales y sociales para garantizar que el proyecto sea beneficioso en todos los aspectos. Establecer sistemas de monitoreo continuo para evaluar regularmente el rendimiento del proyecto y realizar ajustes según

sea necesario. Fomentar un enfoque de aprendizaje organizacional, donde los resultados y las lecciones aprendidas se utilicen para mejorar no solo el proyecto actual, sino también futuros emprendimientos. Al incorporar una evaluación crítica, considerando tanto los aspectos del emprendedor pueden fortalecer su capacidad para adaptarse a los cambios, mejorar la efectividad del proyecto y contribuir positivamente tanto a nivel empresarial como en términos de impacto social y ambiental (Minedu, 2016).

La Competencia 27, que se centra y establece estándares de aprendizaje que sirven como referencia para la formación docente y el desarrollo de materiales educativos, según las directrices del Currículo Nacional. Estos estándares son fundamentales para que los responsables de políticas coordinen sus acciones de manera coherente, realicen un seguimiento de la importancia de la evaluación continua y la adaptación de políticas en el ámbito educativo. Aquí se detallan algunos puntos clave relacionados con la evaluación y mejora del nivel de aprendizaje de los estudiantes:

Realizar evaluaciones a nivel nacional para medir el rendimiento académico de los estudiantes. Estos exámenes proporcionan una visión amplia del estado de la educación y permiten identificar áreas de fortaleza y debilidad. Identificar e monitorear indicadores clave de rendimiento, como tasas de graduación, tasas de retención, resultados en exámenes estandarizados y otros factores relevantes que reflejen el éxito educativo. Utilizar análisis de datos para identificar patrones y tendencias en el rendimiento estudiantil. Esto puede incluir el análisis de resultados de exámenes, la participación en programas educativos y otros datos relevantes.

Recopilar la retroalimentación de los estudiantes mediante encuestas y otros métodos para comprender sus experiencias educativas. La perspectiva de los estudiantes es valiosa para identificar áreas de mejora.

Evaluar la efectividad de los programas educativos y de los métodos pedagógicos utilizados. Esto puede implicar revisiones regulares de currículos, enfoques de enseñanza y recursos didácticos. Mantener la flexibilidad en las políticas educativas para poder adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del sistema educativo en general. Ajustar la asignación de recursos en función de las evaluaciones y necesidades identificadas. Esto puede incluir la redistribución de presupuestos, el aumento de la capacitación docente y la mejora de infraestructuras educativas. Implementar programas

de desarrollo profesional para los docentes con el objetivo de mejorar sus habilidades pedagógicas y mantenerse actualizados sobre las mejores prácticas educativas.

Fomentar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje. Introducir nuevas metodologías, tecnologías y enfoques pedagógicos que puedan mejorar la participación y el rendimiento estudiantil. Involucrar a las partes interesadas, incluyendo a educadores, estudiantes, padres y la comunidad en general, en el proceso de toma de decisiones y en la implementación de políticas educativas. Asegurarse de que las políticas educativas estén respaldadas por evidencia y datos concretos. Utilizar resultados de evaluaciones nacionales y estudios de investigación para informar la toma de decisiones.

La evaluación continua y la adaptación de políticas según las necesidades identificadas son esenciales para garantizar un sistema educativo efectivo y centrado en el éxito de los estudiantes. La flexibilidad y la capacidad de respuesta son clave en un entorno educativo en constante evolución en relación con estos estándares de aprendizaje de la educación básica nacional (Minedu, 2016).

Los desempeños asociados con esta competencia son descripciones específicas del nivel de desarrollo del estudiante y se pueden observar en diversas situaciones o contextos. Aunque no son exhaustivos, ofrecen una ilustración de cómo se comportará un estudiante cuando alcance el nivel esperado de competencia (Minedu, 2016). Desde la perspectiva teórica de la competencia 27 y su relación con el emprendimiento, se hace referencia a la teoría de Schumpeter. Spool (2018) destaca que Schumpeter, reconocido por la teoría del emprendedor innovador, la cual postula que el empresario es un impulsor clave en el progreso económico y el desarrollo social. Además, menciona la suposición del emprendedor arriesgado creada por Knight, que se centra en la dirección del empresariado hacia un emprendedor audaz. La contribución principal de Schumpeter fue considerar al empresario como un innovador. Schumpeter describe el proceso técnico que genera progreso económico y desarrollo social en tres etapas: invención, innovación e imitación.

En este contexto, la invención implica la creación de algo completamente nuevo mediante procedimientos industriales. La innovación consiste en poner en acción invenciones anteriores y agregar valor a un producto existente, comercializándolo con éxito. La imitación implica la acción, generalización o plagio de un bien o servicio por

parte de un individuo o equipo competidor, con modificaciones insustanciales que conducen a obtener bienes o servicios de sustitución similar. En contraste, Byers (2021) aborda el proceso empresarial desde la perspectiva de la creación de una empresa por parte del emprendedor. Se enfoca en entender las etapas de un negocio tanto en empresas consolidadas como en emprendedores individuales, organizacionales, sociales y cívicos. Estas teorías proporcionan un marco conceptual integral para comprender la competencia 27 en el contexto del emprendimiento.

La teoría según Albert Shapero aborda el proceso de nuevos negocios y el surgimiento de nuevos emprendedores como el resultado de la interacción de diversos factores: situacionales, sociales, psicológicos, culturales y económicos. El desarrollo de un emprendimiento, marcado por el nacimiento del emprendedor, ocurre en tiempo real y como consecuencia de un plan, generando escenarios que afectan a las personas. Las ideas que dan forma a la ética y los conocimientos del emprendedor son el reflejo de sus experiencias, herencia cultural y entorno social. Shapero identifica varias características clave de esta teoría centrada en la acción emprendedora: Se refiere a la decisión del emprendedor o grupo de identificar y poner en práctica oportunidades de negocio.

Involucra el proceso de determinar necesidades, adquirir recursos humanos, tecnológicos y económicos, y asignarlos de manera efectiva. Consiste en la acción de administrar y dirigir el nuevo negocio, llevando a cabo las tareas necesarias para hacerlo realidad. Se refiere a la libertad que tiene el emprendedor para tomar decisiones sobre el funcionamiento y dirección del proyecto. Implica la disposición del emprendedor para afrontar recompensas, pérdidas o escaseces durante el desarrollo de los procesos emprendedores. Esta teoría reconoce la complejidad del proceso emprendedor al considerar una variedad de factores que influyen

La toma de decisiones es un aspecto crítico en el desarrollo y la gestión de negocios. Aquí se abordan algunos puntos clave sobre la influencia de la toma de decisiones en la forma en que se desarrollan los negocios: La toma de decisiones estratégicas involucra la formulación de planes y estrategias a largo plazo para el crecimiento y el éxito del negocio. Estas decisiones determinan la dirección general de la empresa. Las decisiones estratégicas deben basarse en la identificación y evaluación de oportunidades y amenazas en el entorno empresarial. Esto implica un análisis detallado del mercado, la competencia y las tendencias del sector. La toma de decisiones estratégicas incluye la asignación

eficiente de recursos, como el capital, el talento humano y los activos, para maximizar el rendimiento y la rentabilidad.

Decisiones operativas se centran en optimizar las operaciones diarias del negocio. Esto puede incluir la gestión de inventarios, la programación de producción y la mejora de procesos para lograr eficiencia operativa. Las decisiones financieras, como inversiones, financiamiento y gestión del flujo de efectivo, tienen un impacto directo en la estabilidad financiera y el crecimiento del negocio. Decisiones relacionadas con la contratación, capacitación y desarrollo del personal son fundamentales para mantener un equipo eficiente y comprometido. La innovación implica tomar decisiones que fomenten la creatividad y el desarrollo de nuevos productos, servicios o procesos para mantener la relevancia y la competitividad en el mercado. La capacidad de tomar decisiones rápidas y efectivas para adaptarse a cambios en el entorno empresarial, tecnológico o social es crucial para la sostenibilidad a largo plazo. Las decisiones tomadas influyen en la cultura ética de la empresa. La toma de decisiones éticas promueve la confianza y la reputación positiva en el mercado. La forma en que los líderes toman decisiones y comunican esas decisiones impacta en la moral y la cohesión del equipo, lo que influye en la cultura empresarial.

Tomar decisiones alineadas con los valores fundamentales de la empresa contribuye a la construcción de una cultura organizacional sólida y coherente. La toma de decisiones tiene un papel integral en el desarrollo y el funcionamiento de los negocios, desde decisiones estratégicas que delinean la visión de la empresa, hasta decisiones operativas que afectan el día a día y decisiones innovadoras que impulsan el crecimiento y la adaptación continua. La calidad de las decisiones puede tener un impacto significativo en el éxito a largo plazo de una empresa. Destaca la importancia de la iniciativa, la gestión efectiva de recursos y la capacidad de asumir riesgos calculados como elementos fundamentales en el proceso de emprendimiento (Sánchez, 2013).

II. METODOLOGÍA

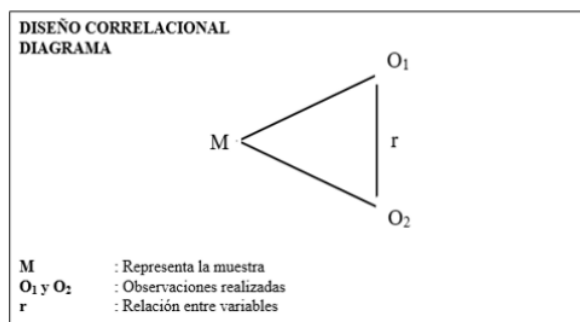
2.1. Objeto de estudio

La investigación reciente se propuso examinar la relación entre la gamificación y la competencia en la administración de proyectos emprendedores, con un enfoque específico en el ámbito de Educación para el Trabajo. Este estudio se concentra en la competencia emprendedora y cómo la introducción de elementos de gamificación puede influir en la motivación y la participación en la gestión de proyectos. La gamificación implica la incorporación de características de juego en contextos no lúdicos para fomentar la participación, mientras que la competencia emprendedora se refiere a las habilidades necesarias para liderar proyectos empresariales. La investigación busca comprender cómo la gamificación puede afectar el desarrollo de habilidades emprendedoras en estudiantes y profesionales del ámbito educativo en que los docentes desarrollen en las instituciones educativas en favor de los estudiantes a fin de prepararlos y enfrentarlos al mundo laboral. Consiste en la recopilación de información teórica sin manipulación alguna de las variables (Sánchez y Reyes, 2017). Asimismo, es de enfoque cuantitativo ya que define como la investigación que implica medir las variables y expresarlos en datos estadísticos numéricos y porcentuales haciendo uso además de pruebas de hipótesis (Carrasco, 2015).

Se utilizó el enfoque del método hipotético deductivo en el diseño de este estudio. Este método implica la formulación de hipótesis específicas basadas en teorías existentes, seguido de la recolección de datos para probar o refutar estas hipótesis. En otras palabras, se parte de una suposición inicial y se procede a través de la observación y el análisis de datos para llegar a conclusiones más específicas y concretas. Este enfoque se empleó para

estructurar la investigación de manera lógica y sistemática, permitiendo la evaluación de relaciones causales entre la gamificación y la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento en el contexto de Educación para el Trabajo debido a que en la investigación se determina datos que van de lo general a lo particular como en el caso de la problemática de estudio y los antecedentes de la investigación (Hernández y Mendoza, 2018).

El enfoque del diseño de estudio fue no experimental, ya que, según este tipo de investigación, no se realiza intervención alguna en la realidad con el propósito de modificarla, como señalan Sánchez y Reyes (2017). En términos de su alcance temporal, se clasifica como transversal o transeccional, dado que la aplicación de los instrumentos se realiza en un solo momento, siguiendo la descripción proporcionada por Carrasco (2015). En términos del nivel de estudio, se clasifica como correlacional, ya que la intención fue identificar la relación o asociación entre las dos variables dentro de la misma unidad de investigación o entre los participantes del estudio. En este contexto, se busca comprender la conexión entre la gamificación y la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento a través de la recopilación de datos en un único punto temporal. Este enfoque permite explorar la relación entre las variables sin manipular activamente ninguna de ellas (Hernández y Mendoza, 2018). En seguida se muestra la fórmula del nivel de estudio:



Donde:

M = Muestra

O₁ y O₂ = Medición de las dos variables

r = Nivel de relación entre variables

Consiste la población en la cantidad total de los participantes que forman parte de la realidad de estudio (Zambrano, 2017). En el contexto de la investigación actual, se ha seleccionado una muestra de 25 docentes del nivel secundario de la Institución Educativa N° 80132 “Néstor Gastañadui Sánchez”, ubicada en el distrito de Huamachuco, provincia de Sánchez Carrión, en la región de La Libertad. Este grupo específico de participantes se detalla a continuación.

Tabla 1

Población de docentes en una institución educativa de Huamachuco

Grupo	Sexo		Total
	M	F	
Docentes	18	7	25

Fuente: Base de datos de la Institución Educativa N° 80132 “Néstor Gastañadui Sánchez”, 2023.

En los parámetros de selección de la población para este estudio, se incorporaron los docentes tanto nombrados como contratados que consintieron participar en la investigación. También se consideraron los docentes principales que enseñan los 25 docentes participantes en la presente investigación pertenecen al área de Educación para el Trabajo. Se eligió específicamente este sector educativo debido a su estrecha vinculación con la ²competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento. Este enfoque permite explorar de manera más precisa cómo la gamificación puede influir en el desarrollo de habilidades emprendedoras dentro de un contexto educativo que se centra en la preparación para el trabajo y la gestión de proyectos empresariales. Por otro lado, como criterios de exclusión, se omitieron los docentes de nivel primario, aquellos que declinaron participar en el estudio, así como aquellos que se encontraban en licencia por diversas razones.

En cuanto a la muestra, definiéndose como subgrupo que forma parte importante de la población en general (Uca et al. 2021). En este estudio, la muestra utilizada coincide con la población inicialmente considerada y se seleccionó mediante un muestreo no probabilístico intencional o estándar. Este tipo de muestreo implica que la decisión sobre qué participantes incluir se toma deliberadamente por parte del investigador. En otras

palabras, la selección de los 25 docentes del nivel secundario de la Institución Educativa N° 80132 “Néstor Gastañadui Sánchez”, en el distrito de Huamachuco, provincia de Sánchez Carrión, región La Libertad, fue realizada de manera específica y consciente. Este enfoque puede proporcionar insights valiosos para el estudio al incluir participantes que se considera que representan de manera adecuada el contexto y los objetivos de la investigación de acuerdo a su criterio sin aplicar ninguna fórmula estadística (Serna et al., 2019).

2.2. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Fue administrada a los 25 docentes del nivel secundario de la Institución Educativa N° 80132 “Néstor Gastañadui Sánchez” en el distrito de Huamachuco, provincia de Sánchez Carrión, región La Libertad. La técnica de encuesta se seleccionó como el método principal para recopilar datos debido a su eficacia en la obtención de información cuantitativa y la posibilidad de abordar preguntas específicas relacionadas con la conexión entre la gamificación y la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento en el contexto de Educación para el Trabajo. El diseño de la encuesta se basó en los objetivos de la investigación y se centró en aspectos como la percepción de los docentes sobre la implementación de elementos de gamificación, el nivel de competencia emprendedora percibido y cualquier retroalimentación adicional relevante para el estudio. La elección de la técnica de encuesta, combinada con el muestreo no probabilístico intencional, permite obtener información específica de los participantes seleccionados, brindando una visión detallada de la relación entre la gamificación y la competencia emprendedora en el ámbito de Educación para el Trabajo.

Posibilita la comprensión de las características de un grupo de individuos. Para llevar a cabo la encuesta, el investigador desarrolló un cuestionario de manera que se pudieran identificar las particularidades de la muestra, según lo indicado por Carrasco (2015). Mediante esta técnica, los participantes proporcionaron respuestas e información a través de instrumentos diseñados sobre proyectos de emprendimiento.

Los instrumentos empleados en la investigación fueron cuestionarios, los cuales consistían en conjuntos de preguntas elaboradas con el propósito de recopilar información

de los participantes, según lo expuesto por Arias (2017). En el marco de este estudio, se implementó un cuestionario diseñado para evaluar la gamificación y la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento, utilizando una escala Likert (politémica). Esta escala posibilitó la medición de **actitudes y opiniones de los participantes** en relación con **cada ítem**. Los encuestados seleccionaron una de las cinco alternativas propuestas en la escala, cada una de las cuales estaba asociada con un valor numérico. Esta estructura permitió recopilar datos cuantitativos al facilitar la suma de las respuestas al final del cuestionario, proporcionando así una visión cuantitativa de las percepciones y actitudes de los participantes respecto a las afirmaciones planteadas.

En el inicio de la investigación, se empleó como primer instrumento un cuestionario tipo escala creado de manera específica para evaluar la gamificación. Este cuestionario estaba diseñado para recopilar datos sobre la percepción de los docentes en relación con la implementación de elementos de gamificación en el contexto de la gestión de proyectos de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo. La estructura de escala permitió a los participantes expresar sus opiniones y actitudes utilizando categorías definidas, lo que facilitó la posterior análisis cuantitativo de las respuestas recabadas. Este enfoque metodológico se seleccionó con el propósito de obtener información detallada y sistemática sobre la percepción de la gamificación en el contexto educativo específico de la investigación en la Institución Educativa N° 80132 "Néstor Gastañaduy Sánchez" en Huamachuco. Este cuestionario consta de 20 ítems con preguntas cerradas organizadas en tres dimensiones e indicadores relacionados con la variable en estudio. Cada ítem presenta opciones de respuesta en una escala Likert, que van desde "nunca" (1) hasta "siempre" (5). La administración del cuestionario es individual, con una duración aproximada de 15 minutos en modalidad presencial. La puntuación obtenida puede variar entre 20 y 100 puntos. Se estableció

Para garantizar la calidad del instrumento utilizado, se llevó a cabo una validación **de contenido mediante la evaluación de tres expertos con grados académicos de magister**. Estos expertos confirmaron la pertinencia, relevancia y claridad de los ítems presentes en el cuestionario tipo escala diseñado para evaluar la gamificación en la gestión de proyectos de emprendimiento en el área de Educación para el Trabajo.

Adicionalmente, se realizó una prueba piloto con la participación de 20 docentes para evaluar la confiabilidad del instrumento. Los resultados de esta prueba indicaron un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.894, lo cual sugiere una alta confiabilidad. Este

coeficiente mide la consistencia interna de las respuestas proporcionadas por los participantes, indicando que el cuestionario es una herramienta confiable para medir la percepción de los docentes en relación con la gamificación en la gestión de proyectos de emprendimiento. La combinación de la validación de contenido y la prueba piloto refuerza la solidez del instrumento utilizado en la investigación.

El segundo instrumento empleado consistió en otro cuestionario tipo escala, creado de manera exclusiva para evaluar la **competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento**. Este cuestionario fue diseñado con el propósito de recopilar información sobre las percepciones y habilidades de los docentes en relación con la competencia emprendedora en el contexto de la Educación para el Trabajo. Al igual que con el primer instrumento, se llevó a cabo un proceso de validación, en este caso, para asegurar la calidad del contenido. Tres expertos con grados académicos de magíster evaluaron la pertinencia, relevancia y claridad de los ítems presentes en el cuestionario, asegurando su validez de contenido.

Adicionalmente, se aplicó una prueba piloto con la participación de 20 docentes para evaluar la confiabilidad del instrumento. Los resultados de esta prueba proporcionaron un coeficiente Alfa de Cronbach, que al ser alto (valor específico no proporcionado), sugiere una consistencia interna confiable en las respuestas, respaldando la solidez del cuestionario en la medición de la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento. Este proceso integral de validación y prueba piloto fortalece la validez y confiabilidad del segundo instrumento utilizado en la investigación. Este cuestionario consta de 20 ítems con preguntas cerradas distribuidas en cuatro dimensiones e indicadores relacionados con la variable en estudio. Al igual que el primer cuestionario, las respuestas se registran en una escala Likert que va desde "nunca" (1) hasta "siempre" (5). La administración es individual, con un tiempo aproximado de 15 minutos en modalidad presencial. La puntuación máxima y mínima son de 100 y 20 puntos, respectivamente. Se validó su contenido a través de la evaluación de tres expertos, quienes confirmaron su suficiencia y aplicabilidad. La confiabilidad del instrumento se evaluó mediante una prueba piloto con 20 docentes, obteniendo un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.863, indicando una consistencia interna alta del instrumento.

2.3. Análisis de la información

Una vez recopilada la información, se procedió a tabular en la siguiente fase del estudio, los datos recopilados a partir de las puntuaciones obtenidas en ambas escalas fueron registrados en el programa Excel. Este paso fue crucial para organizar y estructurar la información antes de realizar el análisis estadístico descriptivo. Se llevó a cabo la distribución de frecuencias y porcentajes para cada variable en estudio, permitiendo una visión detallada de la distribución de respuestas de los docentes en relación con la gamificación y la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento.

Posteriormente, estos datos fueron transferidos al software estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) para realizar un análisis más profundo y detallado. El SPSS es ampliamente utilizado para analizar datos estadísticos y permite realizar diversas pruebas y análisis, incluyendo correlaciones, pruebas de significancia y otros procedimientos estadísticos. Esta metodología integrada, desde la recopilación de datos en Excel hasta el análisis más avanzado en SPSS, proporciona un enfoque completo y riguroso para examinar la relación entre la gamificación y la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento en el contexto de Educación para el Trabajo y presentados en tablas y gráficos con valores porcentuales. Con el objetivo de facilitar la comprensión y análisis, se trasladaron nuevamente al programa Excel.

En el ámbito de la etapa de estadística inferencial, se realizó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para evaluar la distribución de los datos. Dado el resultado de esta prueba, que sugirió que los datos no seguían una distribución normal, se optó por utilizar un estadístico no paramétrico. En este caso, se eligió el coeficiente de correlación de Rho de Spearman para llevar a cabo el análisis de correlación entre las variables de interés en la investigación. El coeficiente de correlación de Spearman es apropiado cuando las variables no siguen una distribución normal y mide la fuerza y dirección de la relación monotónica entre dos variables. Este enfoque permite examinar la asociación entre la gamificación y la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento de manera más robusta en un contexto de datos no paramétricos.

El uso de pruebas estadísticas apropiadas teniendo en cuenta la naturaleza de los datos garantiza un análisis preciso y confiable de las relaciones entre las variables en estudio, respaldando la validez de las conclusiones obtenidas a partir de la investigación planteada.

2.4. Aspectos éticos en investigación

La ejecución de la investigación siguió la metodología recomendada por el Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica de Trujillo. Este enfoque metodológico proporciona una estructura y pautas específicas que respaldan la validez y la calidad del proceso investigativo. Al adherirse a las directrices del Vicerrectorado de Investigación, se fortalece la integridad y la coherencia del estudio, asegurando que se cumplan los estándares académicos y éticos establecidos por la institución.

Este alineamiento metodológico también puede facilitar la replicabilidad del estudio y la comparación de resultados con investigaciones similares que sigan las mismas pautas. Además, seguir las recomendaciones del Vicerrectorado de Investigación puede contribuir a la robustez del diseño y la interpretación de los hallazgos, agregando credibilidad a la investigación.

En términos éticos, se asegura que la tesis es original y no ha sido objeto de copia. Asimismo, se declara que en el proceso de elaboración del trabajo se han incluido citas textuales de todos los autores correspondientes, asumiendo plena responsabilidad, salvo en casos de errores u omisiones involuntarios (Sánchez y Reyes, 2017).

III. RESULTADOS

Tabla 2

Prueba de normalidad

Variables / dimensiones	Kolmogorov Smirnov			Shapiro Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	0.342	25	0.000	0.743	25	0.000
Generación de ideas	0.442	25	0.000	0.648	25	0.000
Determinación del proyecto	0.345	25	0.000	0.632	25	0.000
Ejecución, seguimiento y control	0.343	25	0.000	0.634	25	0.000
Competencia gestiona proyectos de emprendimiento	0.332	25	0.000	0.790	25	0.000
Crea propuesta de valor	0.324	25	0.000	0.745	25	0.000
Aplica habilidades técnicas	0.322	25	0.001	0.734	25	0.000
1 Trabaja cooperativamente para el logro de objetivos y metas	0.390	25	0.000	0.743	25	0.000
1 Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento	0.343	25	0.000	0.778	25	0.000

Nota: Aplicación del Instrumento de la Gamificación y Competencia gestiona proyectos de emprendimiento en una Institución Educativa de Huamachuco, 2023

La Tabla 1 refleja los resultados de la prueba de Shapiro-Wilk realizada en una muestra de menos de 50 para evaluar la normalidad de los datos de la variable en cuestión. Los niveles de significancia obtenidos para la variable y cada una de sus medidas son inferiores al 5%. Este resultado sugiere que, de acuerdo con los datos recopilados, la distribución de la variable no sigue una distribución normal. Dada esta evidencia de no

normalidad en la distribución de los datos, se recomienda el uso de la prueba de correlación de Spearman, un método no paramétrico, para realizar comparaciones y contrastar las hipótesis de investigación. El coeficiente de correlación de Spearman es apropiado en casos donde la normalidad de los datos no se cumple y evalúa la relación monotónica entre variables sin requerir suposiciones específicas sobre la distribución de los datos. La elección de métodos estadísticos apropiados para datos no normales refuerza la validez y la robustez de las conclusiones derivadas de la investigación, asegurando que el análisis se ajuste de manera adecuada a la naturaleza de los datos recopilados.

²**Tabla 3**

Prueba de correlación Rho de Spearman entre la gamificación y competencia gestiona proyectos de emprendimiento

		Competencia gestiona proyectos de emprendimiento	Gamificación
Rho de Spearman	Competencia gestiona proyectos de emprendimiento	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,781**
		N	25
	Gamificación	Coeficiente de correlación	,781**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	25

Nota: Cuestionario de Gamificación y competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

² La tabla 3 indica que la relación entre los componentes del análisis, según su coeficiente de correlación de Rho-Spearman obtenido fue de 0,781, con un valor de p de 0,000 ($p < 0,05$). Al ser el valor de p menor que el nivel de significancia establecido, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. En otras palabras, los resultados indican una correlación significativa entre los componentes analizados, respaldando la hipótesis planteada en el estudio. Este hallazgo sugiere que hay una

relación significativa entre la implementación de la gamificación y la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento en estudiantes y docentes de secundaria en la institución educativa estudiada. los datos respaldan la idea de que la gamificación tiene una influencia significativa en el desarrollo de la competencia para gestionar proyectos emprendedores en el contexto educativo examinado. Este resultado puede tener implicaciones importantes para la mejora de las estrategias pedagógicas y el diseño de programas educativos que busquen fortalecer las habilidades emprendedoras en los estudiantes y docentes de secundaria de Huamachuco, 2023.

²
Tabla 4:

Prueba de correlación Rho de Spearman entre la gamificación y Creación de propuestas de valor

			Creación de propuestas de valor	Gamificación
Rho de Spearman	Creación de propuestas de valor	Coeficiente de correlación	1,000	,853**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Gamificación	N	25	25
		Coeficiente de correlación	,853**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

Nota: Cuestionario de Gamificación y competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

Los resultados presentados en la Tabla 4 indican una relación entre la gamificación y la creación de propuestas de valor. Al rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación, se confirma que existe una relación significativa entre la implementación de la gamificación y la capacidad de los docentes de secundaria para generar propuestas de valor. Este hallazgo sugiere que la introducción de elementos de gamificación en el ámbito educativo puede tener un impacto positivo en la capacidad de los docentes para fomentar la creatividad y la generación de propuestas de valor entre los estudiantes. La gamificación, al utilizar elementos lúdicos, puede estimular la participación, la motivación y el pensamiento innovador, contribuyendo así a la mejora

de las habilidades de creación de propuestas de valor en el contexto educativo. Estos resultados pueden ser valiosos para informar prácticas pedagógicas y estrategias de enseñanza que buscan desarrollar habilidades emprendedoras específicas, como la capacidad de crear propuestas de valor, mediante el uso efectivo de la gamificación de Huamachuco, 2023

Tabla 5:

Prueba de correlación Rho de Spearman entre la gamificación y Aplicación de habilidades técnicas

			Aplicación de habilidades técnicas	Gamificación
Rho de Spearman	Aplicación de habilidades técnicas	Coefficiente de correlación	1,000	,869**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Gamificación	N	25	25
		Coefficiente de correlación	,869**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

Nota: Cuestionario de Gamificación y competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

La Tabla 5 presenta la relación entre la gamificación y la aplicación de habilidades técnicas son notables, con un coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0,869 y un valor de p de 0,000 ($p < 0,05$). Dado que el valor de p es menor que el nivel de significancia establecido, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Los datos respaldan la afirmación de que hay una relación significativa entre la implementación de la gamificación y la aplicación de habilidades técnicas. Este resultado sugiere que la gamificación puede influir positivamente en la capacidad de los docentes y estudiantes para aplicar habilidades técnicas en el contexto educativo estudiado. El uso efectivo de la gamificación podría ser considerado como una estrategia pedagógica para mejorar la adquisición y aplicación de habilidades técnicas en el ámbito

de la educación. Estos hallazgos podrían tener implicaciones prácticas en la planificación y desarrollo de programas educativos que buscan fortalecer las habilidades técnicas a través de métodos innovadores y lúdicos como la gamificación y la aplicación de habilidades técnicas estimuladora en una institución educativa de Huamachuco.

Tabla 6:

Prueba de correlación Rho de Spearman entre la gamificación y El trabajo cooperativo

			El trabajo cooperativo	Gamificación
Rho de Spearman	El trabajo cooperativo	Coefficiente de correlación	1,000	,878**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Gamificación	N	25	25
		Coefficiente de correlación	,878**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

Nota: Cuestionario de Gamificación y competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

La Tabla 6 exhibe la relación entre la gamificación segura y el trabajo cooperativo. Con un coeficiente de correlación de Rho-Spearman de 0,891 y un valor de p de 0,000 ($p < 0,05$), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Este resultado indica que hay una correlación significativa entre las variables analizadas, respaldando la relación propuesta en la hipótesis de investigación. Los datos proporcionan evidencia sólida de que existe una conexión significativa entre las variables bajo estudio. Este hallazgo refuerza la validez de la hipótesis y sugiere que la implementación de la gamificación está relacionada de manera significativa con la variable en consideración. Este tipo de correlación puede ser fundamental para comprender cómo la gamificación puede influir en diversas áreas o aspectos en el contexto específico de la investigación.

En otras palabras, la gamificación segura guarda una relación significativa con el trabajo cooperativo en los docentes.

Tabla 7:

Prueba de correlación Rho de Spearman entre la gamificación y la evaluación de los resultados

			La evaluación de los resultados	Gamificación
Rho de Spearman	La evaluación de los resultados	Coefficiente de correlación	1,000	,863**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Gamificación	N	25	25
		Coefficiente de correlación	,863**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	25	25

Nota: Cuestionario de Gamificación y competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

² La Tabla 7 Con un coeficiente de correlación de Rho-Spearman de 0,863 y un valor de p de 0,000 ($p < 0,05$), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. En resumen, la gamificación muestra una relación significativa con la evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento. Este resultado implica que la implementación de la gamificación está asociada de manera significativa con la forma en que se evalúan los resultados en el contexto específico de proyectos de emprendimiento. Estos hallazgos pueden tener implicaciones prácticas en la mejora de la gestión y evaluación de proyectos emprendedores en un entorno educativo. El uso

efectivo de la gamificación podría influir positivamente en la percepción y evaluación de los resultados, lo que podría ser valioso tanto para estudiantes como para docentes involucrados en proyectos emprendedores en el ámbito educativo en los estudiantes.

IV. DISCUSIÓN

La Tabla 1 indica que el coeficiente de correlación de Rho-Spearman entre los componentes del análisis con un coeficiente de correlación de Rho-Spearman de 0,781 y un valor de p de 0,000 ($p < 0,05$), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Este resultado indica que hay una correlación significativa entre las variables analizadas, respaldando la hipótesis propuesta en la investigación. Los datos proporcionan evidencia sólida de que existe una conexión significativa entre las variables bajo estudio. Este hallazgo refuerza la validez de la hipótesis y sugiere que la implementación de la gamificación está relacionada de manera significativa con la variable en consideración, la cual no ha sido especificada en tu pregunta. Sería beneficioso revisar la hipótesis y la variable asociada para tener una comprensión más clara del contexto específico de la investigación. Esto significa que la gamificación guarda una relación significativa con el desarrollo de la competencia de gestionar proyectos de emprendimiento en estudiantes.

Austín et al. (2019) señaló que la aplicación indica que la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento mejora de manera significativa el rendimiento académico en Química General entre los estudiantes de la Facultad de Industrial de la Universidad Privada Las Américas. Estas mejoras se observaron a través de diferencias significativas ($U=15.5$, $p=0.000 < 0.05$), donde se evidenció un mejor desempeño en el grupo experimental (Rango promedio=48.41) en comparación con el grupo control (Rango promedio=16.59). Es importante destacar que la mejora no se limita a un aspecto específico del rendimiento académico, sino que abarca niveles conceptual, procedimental y actitudinal. Estos hallazgos sugieren que la integración de la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento impacta positivamente en diversos aspectos del aprendizaje en Química General. Este resultado puede tener implicaciones significativas

para el diseño de programas educativos que buscan no solo desarrollar habilidades emprendedoras, sino también mejorar el rendimiento académico en áreas académicas específicas, como la Química General. La integración de competencias emprendedoras puede ofrecer un enfoque innovador y efectivo para fortalecer la comprensión y aplicación de conceptos en disciplinas académicas particulares.

Por otro lado, Benites (2019) señaló que esta problemática identificada además, se debe realizar actividades de juego en el grupo objetivo, desarrollar e implementar una estrategia de implementación en un espacio cómodo que permita a los participantes lograr un estado de fluidez o inmersión en la actividad. Deben ser realizados por expertos en el campo de la investigación para poder brindar una correcta interpretación de la información.

En relación al primer objetivo específico, la Tabla 2 presenta los resultados sobre la conexión entre la gamificación y la generación de propuestas de valor. En consecuencia, se rechaza la premisa nula respaldando la hipótesis de investigación, lo que indica una relación significativa entre la gamificación y la creación de propuestas de valor en una institución educativa de Huamachuco.

Los hallazgos del estudio de Alcalde (2020) respaldan esta correlación al encontrar una relación importante (Rho de Spearman = 0.838) entre la gamificación y la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento por parte de los estudiantes. Además, se destaca que esta competencia tiene un impacto significativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En particular, mejora el desarrollo de habilidades comunicativas como la gestión de proyectos de emprendimiento, la comprensión de textos y la producción de textos. Barba (2018) subraya que esta competencia también contribuye de manera considerable al fomento del pensamiento crítico en los estudiantes. Este autor afirma que los estudiantes pueden cultivar habilidades organizativas, responsabilidad, interacción y roles de manera colaborativa, fortaleciendo así su capacidad en la gestión de proyectos de emprendimiento.

Adicionalmente, Ccahuancama (2019) respalda la idea de que los docentes con un mayor conocimiento en el uso de tecnologías están mejor preparados para manejar herramientas innovadoras y cumplir con eficacia sus responsabilidades pedagógicas, adaptándose a las demandas del mundo contemporáneo. Estos estudios conjuntos proporcionan una base sólida para la comprensión de la relación entre la gamificación y

la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento, así como sus impactos beneficiosos en el desarrollo educativo.

En relación al objetivo específico 2, la Tabla 3 presenta los resultados sobre la conexión entre la gamificación y la aplicación de habilidades técnicas, revelando un coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0.869 con un valor de p de 0.000 (por debajo del umbral de 0.05). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se confirma la hipótesis de investigación, indicando una relación significativa entre la gamificación y el estímulo de habilidades técnicas en una institución educativa de Huamachuco.

Eraso (2020) resalta que la implementación de la gamificación maximiza la participación docente en entornos virtuales, utilizando la metodología de enseñanza centrada en la competencia de gestión de proyectos de emprendimiento. Esta metodología se basa en buenas prácticas educativas que promueven el apoyo mutuo, la experiencia compartida y la interacción entre los alumnos. Asimismo, Guevara (2018) subraya la importancia de la interacción en el proceso de aprendizaje gamificado, destacando la participación activa, la coautoría y la responsabilidad grupal como elementos esenciales en un enfoque constructivista. Estos estudios respaldan la idea de que la gamificación no solo está vinculada a la mejora de habilidades técnicas, sino que también influye positivamente en la dinámica de interacción y participación en entornos educativos virtuales.

En relación al objetivo específico 3, la Tabla 4 exhibe la relación entre la gamificación y el trabajo cooperativo, mostrando un coeficiente de correlación de Rho-Spearman de 0.891 con un valor de p de 0.000 (inferior al umbral de 0.05). La hipótesis nula es rechazada, confirmando que la gamificación se asocia de manera significativa con el trabajo cooperativo en los docentes.

Marín (2018) evidenció que el 75% de las interacciones se generaron en el marco de la aplicación del modelo Flipped Learning. De manera adicional, Ponte (2020) determinó que existe una relación entre la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento en la educación, aunque señaló que los estudiantes están en proceso de fortalecer adecuadamente esta estrategia. Además, Mejía (2019) llegó a la conclusión de

que la aplicación de la gamificación mejora significativamente la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento en el área de inglés en los estudiantes. Esto se demostró mediante un aumento del 10% al 55% en el nivel de logro "AD" en el postest en comparación con el pretest. Estos estudios respaldan la idea de que la gamificación influye positivamente en la promoción del trabajo cooperativo y en el desarrollo de competencias en la gestión de proyectos de emprendimiento.

En relación al objetivo 4, la Tabla 5 presenta ² en cuanto al objetivo específico que aborda ² la relación entre la gamificación y la evaluación de los resultados, la Tabla 4 revela un ² coeficiente de correlación de Rho-Spearman de 0.863 con un valor de p de 0.000 (por debajo del umbral de 0.05). En consecuencia, ² se rechaza la hipótesis nula y se confirma la hipótesis de investigación, señalando una relación significativa entre la gamificación y la evaluación de los resultados del proyecto de emprendimiento en los estudiantes.

Quispe (2020) enfatizó que, debido a la pandemia de la Covid-19, la gamificación se ha vuelto una herramienta esencial al aplicar Quizizz, lo que ha mejorado la enseñanza y el aprendizaje, al mismo tiempo que ha motivado a los estudiantes. Este testimonio respalda la idea de que la gamificación, especialmente en el contexto de desafíos educativos como la pandemia, puede desempeñar un papel crucial en la mejora de la evaluación de los resultados de proyectos de emprendimiento. Este resultado puede ser esencial para informar prácticas educativas y estrategias pedagógicas destinadas a optimizar la evaluación de proyectos de emprendimiento mediante la gamificación y haciendo que los docentes sean más competentes en el uso de herramientas tecnológicas. Iquise & Saldaña (2018) afirmaron que la gamificación será crucial en el futuro, impulsando innovaciones en el aula en contraposición a la educación tradicional que prevalece en la actualidad. Subrayaron la importancia de que los profesores estén informados sobre esta valiosa estrategia y método de enseñanza y aprendizaje.

Además, en contraste con la Teoría del flujo, que postula que la motivación intrínseca es más fuerte cuando las personas experimentan autonomía, competencia y relaciones sociales significativas en sus actividades, la gamificación se basa en principios de diseño de juegos para crear experiencias atractivas. Estos principios incluyen la aplicación de mecánicas de juego como recompensas, puntajes, desafíos, narrativa y retroalimentación constante. En cuanto a la Teoría del aprendizaje experiencial, la gamificación puede utilizar recompensas positivas y refuerzos para motivar a las personas a realizar acciones específicas. Expertos han desarrollado teorías específicas relacionadas

con la gamificación, abordando conceptos como la importancia de las recompensas, la narrativa, la competencia y la cooperación en el diseño de experiencias gamificadas.

En relación a la Teoría de Schumpeter, su contribución principal radica en concebir al empresario como un agente innovador. Dentro de este proceso técnico que impulsa el progreso económico y el desarrollo social, Schumpeter presenta al empresario como el principal catalizador. En este contexto, la gestión se define como la acción de administrar y dirigir el nuevo negocio, convirtiéndolo en una realidad palpable. La autonomía se refiere a la libertad que tiene el emprendedor para tomar decisiones sobre el funcionamiento del proyecto organizado. La toma de decisiones en situaciones de riesgo se interpreta como una práctica que implica enfrentar la posibilidad de obtener una recompensa, sufrir una pérdida o enfrentar escasez durante el desarrollo de los procesos. (Sánchez, 2013).

V. CONCLUSIONES

De acuerdo con el objetivo general, se establece que la gamificación se encuentra relacionada con el desarrollo de la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento en los docentes de una institución educativa en Huamachuco en 2023. Este vínculo se determinó mediante el coeficiente de correlación de Rho Spearman, obteniendo un resultado de 0,781 y un valor de p de 0,000 ($p < 0.05$), indicando una correlación de grado alto moderado.

En relación con el objetivo específico 1, se concluye que existe una relación entre la gamificación y la creación de propuestas de valor en los docentes de la misma institución y periodo, según el coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0,853 y un p valor de 0,000 ($p < 0.05$). Esta correlación se caracteriza como de grado positivo fuerte.

En el marco del objetivo específico 2, se determina que hay una relación entre la gamificación y la aplicación de habilidades técnicas en los docentes, con un coeficiente de correlación de Rho Spearman de 0,869 y un p valor de 0,000 ($p < 0.05$). La correlación encontrada es de grado positivo fuerte.

En cuanto al objetivo específico 3, se establece una relación entre la gamificación y el nivel de trabajo cooperativo en los docentes de la institución educativa en Huamachuco para el año 2023. La correlación, medida mediante el coeficiente de correlación de Rho Spearman, es de 0,878 con un p valor de 0,000 ($p < 0.05$), representando una correlación de grado directa perfecta.

Finalmente, en el objetivo específico 4, se concluye que existe una relación entre la gamificación y la evaluación de los resultados en los docentes de la institución educativa mencionada en el año 2023. El coeficiente de correlación de Rho Spearman es de 0,863, con un p valor de 0,000 ($p < 0.05$), indicando una correlación de grado positivo fuerte.

VI. RECOMENDACIONES

A continuación, se presentan algunas sugerencias para cada grupo involucrado:

Personal Directivo. Proseguir con investigaciones en todos los niveles estudiantiles con el objetivo de evaluar de manera específica los esfuerzos evidentes en cada nivel.

Docentes. Incentivar la formación en gamificación para fortalecer la competencia emprendedora mediante el uso de estrategias innovadoras.

Padres de Familia. Mantener una participación activa en lo relacionado con la competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento.

Autoridades. Promover la capacitación en estrategias de gamificación a través de actividades integradoras, buscando así mejorar la calidad de la enseñanza y aprendizaje.

Al público reflexionar sobre los hallazgos presentados en la investigación y actuar para abordar y mejorar los desafíos asociados con la gamificación con el objetivo de alcanzar logros educativos más significativos.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anazifa, R., & Djukri, D. (2019). Project- Based Learning and Problem- Based Learning: Are They Effective to Improve Student's Thinking Skills? *Indonesian Journal of Science Education*, 346-355.
- Adams, D. (2018). *An Empirical Study on Teachers' and Students' Perception of Project Based Learning*.
https://scholarworks.uark.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4275&context=et_d
- Alcalde, I. (2020). *El nuevo paradigma de la gamificación*. Data Culture:
<https://ignasialcalde.es/elnuevo-paradigma-del-trabajo-colaborativo/>
- Arias, F. (2017). *El proyecto de investigación*. Caracas Venezuela: Epistema.
- Ausín, V., Abella, V., Delgado, V., & Hortigüela, D. (2019). *Emprendimiento de gestión de proyectos a través de las TIC: Una Experiencia de Innovación Docente desde las Aulas Universitarias*. *Formación Universitaria*, 31-38.
- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo* México: Trillas.
- Barba, N., & García, P. (2018). *Influencia del liderazgo sobre Gestión proyectos de emprendimiento económico o social en las instituciones de educación superior*. *Boletín Redipe*, 135-149.
- Barrera, M. (2019). *Emprendimiento de gestión de proyectos colaborativos mediados por TIC para el desarrollo de competencias en Estadística. Duitama*. Colombia: Maestría en TIC aplicadas a las Ciencias de la Educación. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Benites, J., Villegas, M., Pérez, M., & Otero, J. (2019). *Conocimiento conceptual de física básica en ingresantes a carreras de ciencias e ingeniería en cinco universidades de España, Argentina y Chile*. *Iberoamericana de física*, 35- 43.
- Blumenfeld, P., Soloway, E., Marx, R., Krajcik, J., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 369-398.
- Brasales, P. (2021). *Emprendimiento de gestión de proyectos y su incidencia en el desempeño del personal docente de las Unidades Educativas del Milenio pertenecientes al Distrito 49 06D05 Guano - Penipe Educación. Ambato – Ecuador*: Escuela de Posgrado. Universidad Técnica de Ambato.

- Buendía, C. (2020). *Gamificación en el desempeño de los docentes de las instituciones educativas del valle de Zatinaki del distrito de Perené – 2019*. Lima: Escuela de Posgrado. universidad Peruana de Ciencias e Informática.
- Bustamante, M., Grandón, M., & Lapo, M. (2015). *Caracterización de Gestión proyectos de emprendimiento económico o social en Hospitales de Alta Complejidad en Chile*. Estudios Gerenciales, 432.
- Byers, S. (2021). *Student Thesis on Project Based Learning Published*. <https://www.suu.edu/news/2021/08/brad-gannon-graduate-thesis.html>
- Carrasco, S. (2015). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos.
- Castañeda, M. (2018). *Gamificación y la Gamificación en la Institución Educativa José De La Torre Ugarte*. Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa. Universidad César Vallejo.
- Ccahuancama, J. (2019). *Aplicación del método Basado en Proyectos y el logro de competencias profesionales para la inserción laboral en estudiantes de ingeniería de la Universidad Privada del Norte*. Sección de Posgrado. Universidad de San Martín de Porres.
- Ccora, R., & Matas, J. (2020). *Gestión proyectos de emprendimiento económico o social y desempeño laboral docente en instituciones educativas de nivel primario y secundario*. *Apuntes de Ciencia y Sociedad*, 5.
- Ching, Y. (2019). Peer Feedback to Facilitate Project-Based Learning in an Online Environment. *He International Reviewof Research in Open and Distance Learning*, 14.
- Collazos, C., Otero, H., Isaza, J., & Mora, S. (2016). *Enseñanza de la Electrostatica por Medio de la Construcción de Prototipos de Bajo Costo y el emprendimiento*. Formación Universitaria, 115- 122.
- Contreras, F., Espinoza, C., Hernández, F., & Acosta, N. (2020). *Calidad de vida laboral y liderazgo en trabajadores asistenciales y administrativos en un Centro Oncológico de Bogotá*. *Psicología desde el Caribe*, 23.
- Cunningham ,S. (2019). *Middle School Teachers' Perceptions of Project Based Learning as It Impacts First Year Implementation*. <https://scholarcommons.sc.edu/etd/5183/>
- Donayre, J. (2021). *Emprendimiento de gestión de proyectos mejora el Aprendizaje Significativo en los estudiantes de la asignatura Elaboración de Proyectos de*

- Inversión en la carrera de Contabilidad del Instituto San Luis 2020-I*. Trujillo Perú: Escuela de Posgrado. Universidad Privada Antenor Orrego.
- Enriquez, M., & Calderón, J. (2019). Emprendimiento de gestión de proyectos y su incidencia en el desempeño del personal docente de una escuela de educación básica en Ecuador. *Universidad Espíritu Santo*, 31–43.
- Eraso, F., Narváez, J., Lagos, C., Escobar, E., & Eraso, O. (2020). Gamificación: propuesta alternativa. *Revista científica*, 10.
- Galeana, I. (2016). *Emprendimiento de gestión de proyectos*. Universidad de Colima: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/12835/Aprendizaje%20basado%20en%20proyectos.pdf?sequence=1>
- García, A. (2019). La estrategia de Emprendimiento de gestión de proyectos (ABP): Hacia un modelo constructivista en los programas de Ingeniería. *Innovación, Ingeniería y Desarrollo*, 21-36.
- Giraldo, C. (2019). *El emprendimiento (ABPy) y su aporte al aprendizaje significativo de la electricidad desde una mirada crítica*. Burgos. España: Programa Internacional de Doctorado. Universidad de Burgos.
- Guevara, X. (2018). *Gestión proyectos de emprendimiento económico o social: Nivel de satisfacción en la Unidad Educativa Particular La Dolorosa*. Quito. Ecuador: Escuela de Posgrado. Universidad Andina Simón Bolívar.
- Hamilton, C. (2019). *Project-based learning in the NCEA context: the benefits and constraints of cross-curricular implementation of project-based learning in New Zealand secondary schools*. Manawatu, New Zealand: Massey University.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, R. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México: *McGraw Hill/ Interamericana Editores*, S.A.
- Imaz, J. (2020). Emprendimiento de gestión de proyectos en los grados de Pedagogía y 51 Educación Social: “¿Cómo ha cambiado tu ciudad?”. *Revista Complutense de Educación*, 679-696.
- Johari, A., & Bradshaw, A. (2008). Project-based learning in an intership program: A qualitative study of related roles and their motivational attributes. *Educational Technology*, 329-359.
- Likert, R. (1967). *Democratizing and Producing: The Human Organization. Its Management and Value*. New York: *McGraw-Hill*.

- Manosalvas, C., Manosalvas, L., & Nieves, J. (2019). Organization Climate and Job Satisfaction: A Rigorous Quantitative Analysis of Their Relationship. *ADMINISTER*, 5–15.
- Marín, M. (2018). *Influencia de emprendimiento de gestión de proyectos en el compromiso organizacional del personal docente de una Unidad Educativa de Cuenca -Azúay*. Loja. Ecuador: Universidad Técnica Particular de Loja.
- Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2020). Emprendimiento de gestión de proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 11-21.
- Medina, A. (2019). *Incidencia de Gestión proyectos de emprendimiento económico o social en el desempeño docente de la Unidad Educativa Particular Santo Domingo de Guzmán – Quito*. Quito. Ecuador: Escuela de Posgrado. Universidad Andina Simón Bolívar.
- Mejía, L. (2020). *La gamificación como estrategia del método de Emprendimiento de gestión de proyectos*. Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa. Universidad Tecnológica del Perú.
- Meléndez, K. (2019). *Influencia de proyectos de aprendizaje en la enseñanza del idioma inglés en las alumnas del 3er. grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática “María Parado de Bellido” – Pasco*. Cerro de Pasco – Perú: Escuela de Posgrado Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Menzies, V., & Wiggins, A. (2019). Project-based learning: A review of the literature. *Sage journals*, 267-277.
- Merino, Y. (2021). *Gamificación percibido en la Institución Educativa Santa Rosa de la provincia de Sullana antes y durante el confinamiento 2020*. Piura.: Maestría en Educación con mención en Gestión Educativa. Universidad de Piura. 52
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *El Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima: Ministerio de Educación del Perú.
- OCDE. (2018). *Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos*. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos
- Pajuelo, J. (2018). *Gestión proyectos de emprendimiento económico o social y la gestión del desempeño docente en el Colegio Honores de San Martín de Porres, 2018*. Escuela de Posgrado. Universidad Peruana de las Américas.

- Palango, D., & Pata, C. (2021). *Emprendimiento de gestión de proyectos y el uso de herramientas contables*. Esmeraldas. Ecuador: Maestría en Pedagogía. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Paz, C. (2021). *Gestión proyectos de emprendimiento económico o social y Bienestar Docente*. Concepción. Chile: Escuela de Posgrado. Universidad del Desarrollo.
- Philen, J. (2016). *Implementing Meaningful And Sustainable Project Based Learning Pedagogy*. Biddeford Estados Unidos: University of New England.
- PISA. (2018). *Programa Internacional de Evaluación de los Alumnos*. <https://www.oecd.org/centrodemexico/medios/programainternacionaldeevaluaciondelosalumnospisa.htm>
- Ponte, Z. (2020). *Emprendimiento de gestión de proyectos como herramienta de enseñanza aprendizaje en la educación*: Escuela de Posgrado Universidad Cesar Vallejo.
- Quiroz, L. (2019). *Emprendimiento de gestión de proyectos en relación con la satisfacción del trabajador en una dependencia gubernamental*. México: Universidad autónoma Metropolitana.
- Quispe, P. (2020). *Percepción del emprendimiento de gestión de proyectos en estudiantes universitarios de la carrera de Administración de empresas*. Maestría en Educación. Mención en Administración de la Educación. Universidad Nacional del Altiplano.
- Ramírez Á., & Domínguez, L. (2018). *Gestión proyectos de emprendimiento económico o social y el compromiso institucional en las IES de Puerto Vallarta*. *Redalyc*, 21-25.
- Ramos, V., & Tejera, E. (2017). *Estudio de Relaciones entre Cultura, Clima y Fuerza de Emprendimiento de gestión de proyectos en Ecuador*. *Acción Psicológica*, 225.
- Reverte, J., Gallego, A., Molina, R., & Satorre, R. (2007). *El emprendimiento como modelo docente: experiencia interdisciplinar y herramientas groupware*. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/1808/1/Definitivo%20-%202007%20-%20JENUI%20-%20Teruel%20-%20ABP.pdf>
- Rodríguez, F. (2018). *Emprendimiento de gestión de proyectos en el nivel de competencias investigativas en estudiantes de Instituto Pedagógico, Trujillo*. Trujillo: Escuela de Posgrado Universidad Cesar Vallejo.
- Rodríguez, E., Vargas, E., & Luna, J. (2010). *Evaluación de la estrategia “emprendimiento de gestión de proyectos*. *Educación Educadores*, 13–25.

- Saldaña, Y. (2018). *Gamificación y Gestión proyectos de emprendimiento económico o social en los servidores del Instituto superior pedagógico público Cachicadán*. Santiago de Chuco 201720. Trujillo. Perú: Maestra en Administración de la Educación. Universidad Cesar Vallejo.
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2017). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Editorial Mantaro.
- Sánchez, J. (2013). Qué dicen los estudios sobre el emprendimiento. *Actualidad pedagógica*, 1-4.
- Serna, H., Díaz, A., Arias, J., Ramos, C., Myer, P., Palacio, O., y otros. (2019). *Metodologías de la investigación científica*. <https://es.scribd.com/document/366715443/metodologiasactivas-de-aprendizaje-pdf>
- Servín, J. (2019). *Emprendimiento de gestión de proyectos: Formando para la vida real*. México: Amazon.
- Shaw, R. (2018). Using Project-Based Learning to Cultivate 21st Century Skills in STEM Education. *Educational leadership*, 79.
- Spool, D., Ruffaldi, D., Dabisias, G., & Cukurova, M. (2018). Supervised machine learning in multimodal learning analytics for estimating success in projectbased learning. *Wiley Online Library*, 366-377. 54
- Suárez, M. (2018). *Implementación de la metodología de enseñanza: Emprendimiento de gestión de proyectos a ser aplicada en el curso de físico – química para metalurgistas FIGMM – UNI*. Lima - Perú: Escuela de Posgrado. Universidad Antonio Ruíz de Montoya.
- Uca, F., Özdemir, M., Onsekiz, Ç., & Özbaşı, D. (2021). Investigation of ProjectBased Learning Method in Teaching Programming in terms of. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 123-136.
- Zambrano, C. (2017). *Validación de instrumento de Gestión proyectos de emprendimiento económico o social para aplicar en la Cadena de Restaurantes D'Leña de la ciudad de Guayaquil*. Guayaquil - Ecuador: Universidad Espíritu Sant.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recojo de Información

ESCALA PARA MEDIR LA GAMIFICACIÓN

Estimado, el presente es anónima y tiene como objetivo conocer sobre la gamificación.

Para ello planteamos afirmaciones que usted debe leer y señalar si las pone en práctica.

Lea usted con atención y marque con "X" en una sola alternativa.

Escala Cualitativa

Nunca -----

A veces -----

A menudo -----

Casi siempre -----

Siempre -----

Escala Cuantitativa

1 pto.

2 ptos.

3 ptos.

4 ptos.

5 ptos.

ITEMS	Nunca 1 (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi Siempre (4)	Siempre (5)
Generación de ideas					
1. Motiva a los estudiantes de su especialidad a identificar necesidades o problemas del entorno que puedan solucionar.					
2. Motiva a sus estudiantes a identificar las causas que generan estas necesidades o problemas.					
3. Motiva a sus estudiantes a generar posibles alternativas de solución a las necesidades o problemas identificados.					
4. Promueve entre sus estudiantes la generación de proyectos que solucionen el problema o satisfagan la necesidad del entorno.					
Determinación del proyecto					
5. Promueve el debate entre sus estudiantes para la identificación del proyecto o proyectos a elaborar.					
6. Indica a sus estudiantes cómo elaborar instrumentos de recolección de información como encuestas, entrevistas, fichas de observación, sesiones de grupo u otros.					
7. Indica a sus estudiantes cómo debe aplicar estos instrumentos.					
8. Indica a los estudiantes cómo realizar la interpretación de la información recogida apoyándose de otras investigaciones o casos.					
9. Motiva a los estudiantes a formar equipos de acuerdo a sus afinidades e intereses y a distribuirse los roles y responsabilidades.					
10. Indica a los estudiantes cómo llevar a cabo un registro escrito o virtual de los pasos o etapas de su proyecto.					

11. Elabora y explica a sus estudiantes cómo utilizar un DOP (diagrama de operaciones y procesos) y cual su utilidad.					
12. Explica a los estudiantes cómo diseñar un prototipo y los motiva a realizarlo.					
Ejecución, seguimiento y control					
13. Explica a los estudiantes las normas de seguridad e higiene y los posibles riesgos durante el uso de las máquinas, herramientas y equipos del taller.					
14. Los estudiantes operan las máquinas, herramientas y equipos del taller aplicando las normas de seguridad e higiene y usan suequipo de protección personal (guantes, mascarillas, mandiles, cascos, rejillas de cabello, lentes, etc.)					
15. Los estudiantes realizan el control de calidad a sus proyectos.					
16. Los estudiantes hacen una demostración del producto ante un grupo de expertos o conocedores de la materia para que se les brinde una opinión.					
17. Indica a los estudiantes cómo determinar el precio de su bien o servicio.					
18. Indica a los estudiantes cómo elaborar un plan de promoción y ventas para su públicoobjetivo.					
19. Realiza la metacognición con los estudiantes para identificar cómo aprendió, qué aprendió, para qué le sirve lo aprendido.					
20. Realiza junto con los estudiantes una evaluación del producto en un cuaderno anecdotario para analizarlo en los futuros proyectos.					

Fuente: Elaboración propia.

ESCALA PARA MEDIR LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

Estimado ¹ la presente encuesta es anónima y tiene por objetivo que ustedes puedan identificar ² el grupo de sus aprendizajes en el área de educación para el trabajo (EPT).

Lea usted con atención y marque con “X” en una sola alternativa.

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa
Nunca -----	1 pto.
A veces -----	2 ptos.
A menudo -----	3 ptos.
Casi siempre -----	4 ptos.
Siempre -----	5 ptos.

Items	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi Siempre (4)	Siempre ¹ (5)
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO					
Crea propuesta de valor: Cuando los estudiantes son capaces de generar alternativas de solución creativas e innovadoras a través de la puesta en marcha de un bien o servicio que resuelva una necesidad.					
1. Conoce cómo identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno (comunidad) que puedas solucionar.					
2. Conoce cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)					
3. Ha aplicado instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.					
4. Conoce cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, ficha de observación u otros.					
5. Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.					
6. Ha aplicado alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento.					
Aplicación de habilidades técnicas: Cuando los estudiantes operan herramientas, máquinas o programas de software en el proceso de producción de bien o servicio					
7. Conoce las normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.					
8. Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.					

9. Sigue los protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.					
10. Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.					
El trabajo cooperativo: Cuando los estudiantes integran sus esfuerzos para el logro de un objetivo					
11. Cuando realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.					
12. Respeta las normas de convivencia, seguridad e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.					
13. Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.					
14. Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.					
La evaluación de los resultados, determina en qué medida los resultados parciales o finales generaron los cambios en el problema o necesidad no satisfecha.					
15. Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.					
16. En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.					
17. Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.					
18. Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.					
19. Evalúa si el proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.					
20. Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto.					

Fuente: Elaboración propia.

2

Ficha Técnica 1

Nombre original del instrumento:	Escala para medir la gamificación
Autor y año:	Original: Elaborado por los autores
Br. Fiorela Nathaly Azañero Ledesma Br. Edwin Oscar Ríos Sánchez (2023)	Adaptación:
Objetivo del instrumento	Instrumento para medir la gamificación
Usuarios:	Docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023
Forma de administración o modo de aplicación:	El instrumento fue aplicado individualmente de forma virtual, en un tiempo no mayor de 15 minutos.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Se adjunta a continuación de los tres expertos que validaron el instrumento.
Validez (Constructo)	Suficiencia y aplicable
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	Confiabilidad general: 0,894

2
Ficha Técnica 2

Nombre original del instrumento:	Escala para medir la competencia gestiona proyectos de emprendimiento
Autor y año:	Original: Elaborado por los autores
Br. Fiorela Nathaly Azañero Ledesma Br. Edwin Oscar Ríos Sánchez (2023)	Adaptación:
Objetivo del instrumento	Instrumento para medir la competencia gestiona proyectos de emprendimiento
Usuarios:	Docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023
Forma de administración o modo de aplicación:	El instrumento fue aplicado individualmente de forma virtual, en un tiempo no mayor de 15 minutos.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Se adjunta a continuación de los tres expertos que validaron el instrumento.
Validez (Constructo)	Suficiencia y aplicable
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	Confiabilidad general: 0,863

Anexo 2: Validación y confiabilidad de los instrumentos

Estadísticas de fiabilidad – Gamificación

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,894	20

La fiabilidad del instrumento Gamificación, es alto.

Estadísticas de fiabilidad – Competencia gestiona proyectos de emprendimiento

Alfa de Cronbach	N° de elementos
,863	20

La fiabilidad del instrumento Competencia gestiona proyectos de emprendimiento, es alto.

Constancia de validación

²
Yo, **Mg. Julio César Estrada Pacherez**, con DNI N° 25771134, de profesión docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 0815921, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad César Vallejo. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, cuyo propósito es **medir la variable gamificación**, a los efectos de su aplicación a estudiantes en una institución educativa de Huamachuco 2023

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	² BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado ()

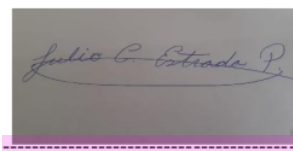
Apellidos y nombres del juez validador Mg. Julio César Estrada

Pacherez

DNI: 25771134

Especialidad del validador: Educación Universitaria

24 de enero de 2023.



Firma del Experto Informante.

Constancia de validación

²
Yo, **Mg. Romel Adrianzen Carrasco** con DNI N° **45931097**, de profesión docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 0126238, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, cuyo propósito es **medir la variable gamificación**, a los efectos de su aplicación a estudiantes en una institución educativa de Huamachuco 2023

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	² BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado ()

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Romel Adrianzen Carrasco

DNI: **45931097**

Especialidad del validador: Educación Universitaria

24 de enero de 2023.



Mg. Romel E. Adrianzen Carrasco

Firma del Experto Informante.

Constancia de validación

²
Yo, **Mg. José Pablo Mendizábal Cotos** con DNI N° 71139038, de profesión docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 1789647, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, cuyo propósito es **medir la variable gamificación**, a los efectos de su aplicación a estudiantes en una institución educativa de Huamachuco 2023

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	² BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

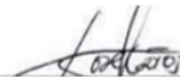
No adecuado ()

Apellidos y nombres del juez validador Mg. José Pablo Mendizábal Cotos

DNI: 71139038

Especialidad del validador: Educación Universitaria

24 de enero de 2023.



Firma del Experto Informante.

Constancia de validación

² Yo, **Mg. Julio César Estrada Pacherez**, con DNI N° 25771134, de profesión docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 0815921, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad César Vallejo. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, cuyo propósito es **medir la competencia gestiona proyectos de emprendimiento**, a los efectos de su aplicación a estudiantes en una institución educativa de Huamachuco 2023

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

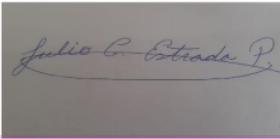
No adecuado ()

² Apellidos y nombres del juez validador **Mg. Julio César Estrada Pacherez**

DNI: 25771134

Especialidad del validador: Educación Universitaria

24 de enero de 2023.



Firma del Experto Informante.

Constancia de validación

² Yo, **Mg. Romel Adrianzen Carrasco** con DNI N° **45931097**, de profesión docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 0126238, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad César Vallejo. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, cuyo propósito es **medir la variable competencia gestiona proyectos de emprendimiento**,² a los efectos de su aplicación a estudiantes en una institución educativa de Huamachuco 2023

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	² BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()

No adecuado ()

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Romel Adrianzen Carrasco

DNI: **45931097**

Especialidad del validador: Educación Universitaria

24 de enero de 2023.



Mg. Romel E. Adrianzen Carrasco

Firma del Experto Informante.

Constancia de validación

² Yo, **Mg. José Pablo Mendizábal Cotos** con DNI N° 71139038, de profesión docente, grado académico Magíster, con código de colegiatura 1789647, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario, en la Institución Universidad César Vallejo. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento, cuyo propósito es **medir la variable competencia gestión de proyectos de emprendimiento** ² a los efectos de su aplicación a estudiantes en una institución educativa de Huamachuco 2023

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyó en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	² BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.	X				
2. Amplitud del contenido a evaluar.	X				
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.	X				
4. Congruencia con los indicadores.	X				
5. Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

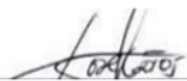
MA=Muy adecuado (x) BA=Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Apellidos y nombres del juez validador Mg. José Pablo Mendizábal Cotos

DNI: 71139038

Especialidad del validador: Educación Universitaria

24 de enero de 2023.



Firma del Experto Informante.

Experto 1

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN


N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1								
1	Motiva a los estudiantes de su especialidad a identificar necesidades o problemas del entorno que puedan solucionar.	X		X		X		
2	Motiva a los estudiantes a identificar las causas que generan estas necesidades o problemas.	X		X		X		
1	Motiva a los estudiantes a generar posibles alternativas de solución a las necesidades o problemas identificados.	X		X		X		
4	Promueve entre sus estudiantes la generación de proyectos que solucionen el problema o satisfagan la necesidad del entorno.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2								
1	Promueve el debate entre sus estudiantes para la identificación del proyecto o proyectos a elaborar.	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Indica a sus estudiantes cómo elaborar instrumentos de recolección de información como encuestas, entrevistas, fichas de observación, sesiones de grupo u otros.	X		X		X		
1	Indica a sus estudiantes cómo debe aplicar estos instrumentos.	X		X		X		
1	Indica a los estudiantes cómo realizar la interpretación de la información recogida apoyándose de otras investigaciones o casos.	X		X		X		
1	Motiva a los estudiantes a formar equipos de acuerdo a sus afinidades e intereses y a distribuirse los roles y responsabilidades.	X		X		X		
1	Indica a los estudiantes cómo llevar a cabo un registro escrito o virtual de los pasos o etapas de su proyecto.	X		X		X		
1	Elabora y explica a sus estudiantes cómo utilizar un DOP (diagrama de operaciones y procesos) y cual su utilidad.	X		X		X		
12	Explica a los estudiantes cómo diseñar un prototipo y los motivos a realizarlo.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3								
1	Aplica a los estudiantes las normas de seguridad e higiene y los posibles riesgos durante el uso de las máquinas, herramientas y equipos del taller.	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Los estudiantes operan las máquinas, herramientas y equipos del taller aplicando las normas de seguridad e higiene y usan su equipo de protección personal (guantes, mascarillas, mandiles, cascos, rejjilas de cabello, lentes, etc.)	X		X		X		
14	Los estudiantes realizan el control de calidad a sus proyectos.	X		X		X		
1	Los estudiantes hacen una demostración del producto ante un grupo de expertos o conocedores de la materia para que se les brinde una opinión.	X		X		X		
16	Indica a los estudiantes cómo determinar el precio de su bien o servicio.	X		X		X		
1	Indica a los estudiantes cómo elaborar un plan de promoción y ventas para su público objetivo.	X		X		X		
18	Realiza la metacognición con los estudiantes para identificar cómo aprendió, qué aprendió, para qué le sirve lo aprendido.	X		X		X		
1	Realiza la metacognición con los estudiantes para identificar cómo aprendió, qué aprendió, para qué le sirve lo aprendido.	2		X		X		
20	Realiza junto con los estudiantes una evaluación del producto en un cuaderno anecdótico para analizarlo en los futuros proyectos.	X		X		X		

24 de enero de 2023

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable
 Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador: **Mg. Julio César Estrada Pacherez**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del experto informante

Experto 1

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1								
1	Conoce 1 no identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno (comunidad) que puedas solucionar.	X				X		
2	Con 1 de cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)	X		X		X		
3	Ha aplic 1 o instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.	X		X		X		
4	Con 1 cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, fichas de observación u otros.	X		X		X		
5	Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2								
6	Ha aplic 1 alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento.	X		X		X		
7	Conoce 1 normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.	X		X		X		
8	Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento 1 de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.	X		X		X		
9	Sigue lo 1 protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.	X		X		X		
10	Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3								
11	Cuando 1 realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.	X		X		X		
12	Respeto las normas de convivencia, seguridad e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.	X		X		X		
13	Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.	X		X		X		
14	Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.	X		X		X		
DIMENSIÓN 4								
15	Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.	X		X		X		
16	En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.	X		X		X		
17	Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.	X		X		X		
18	Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.	X		X		X		
19	Evalúa 1 proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.	2		X		X		
20	Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto.	X		X		X		

24 de enero de 2023

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable
Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador: **Mg. Julio César Estrada Pachterrez**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del experto informante

Experto 2

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
1	Motiva a los estudiantes de su especialidad a identificar necesidades o problemas del entorno que puedan solucionarse.	X		X		X		
2	Motiva a los estudiantes a identificar las causas que generan estas necesidades o problemas.	X		X		X		
1	Motiva a los estudiantes a generar posibles alternativas de solución a las necesidades o problemas identificados.	X		X		X		
4	Promueve entre sus estudiantes la generación de proyectos que solucionen el problema o satisfagan la necesidad del entorno.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2							
1	Promueve el debate entre sus estudiantes para la identificación del proyecto o proyectos a elaborar.	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Indica a sus estudiantes cómo elaborar instrumentos de recolección de información como encuestas, entrevistas, fichas de observación, sesiones de grupo u otros.	X		X		X		
1	Indica a sus estudiantes cómo debe aplicar estos instrumentos.	X		X		X		
1	Indica a los estudiantes cómo realizar la interpretación de la información recogida apoyándose de otras investigaciones o casos.	X		X		X		
1	Motiva a los estudiantes a formar equipos de acuerdo a sus afinidades e intereses y a distribuirse los roles y responsabilidades.	X		X		X		
1	Indica a los estudiantes cómo llevar a cabo un registro escrito o virtual de los pasos o etapas de su proyecto.	X		X		X		
1	Elabora y explica a sus estudiantes cómo utilizar un DOP (diagrama de operaciones y procesos) y cual su utilidad.	X		X		X		
12	Explica a los estudiantes cómo diseñar un prototipo y los motivos a realizarlo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3							
1	Aplica a los estudiantes las normas de seguridad e higiene y los posibles riesgos durante el uso de las máquinas, herramientas y equipos del taller.	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Los estudiantes operan las máquinas, herramientas y equipos del taller aplicando las normas de seguridad e higiene y usan su equipo de protección personal (guantes, mascarillas, mandiles, cascos, rejjilas de cabello, lentes, etc.)	X		X		X		
14	Los estudiantes realizan el control de calidad a sus proyectos.	X		X		X		
1	Los estudiantes hacen una demostración del producto ante un grupo de expertos o conocedores de la materia para que se les brinde una opinión.	X		X		X		
16	Indica a los estudiantes cómo determinar el precio de su bien o servicio.	X		X		X		
1	Indica a los estudiantes cómo elaborar un plan de promoción y ventas para su público objetivo.	X		X		X		
18	Realiza la metacognición con los estudiantes para identificar cómo aprendió, qué aprendió, para qué le sirve lo aprendido.	X		X		X		
1	Realiza junto con los estudiantes una evaluación del producto en un cuaderno anecdótico para analizarlo en los futuros proyectos.	2		X		X		
20		X		X		X		

24 de enero de 2023

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable

Apellidos y nombres del experto validador: **Mg. Romel Adrianzen Carrasco**

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Mg. Romel E. Adrianzen Carrasco

Firma del experto informante

Experto 2

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1								
1	Conoce 1 no identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno (comunidad) que puedas solucionar.	X				X		
2	Con 1 de cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)	X		X		X		
3	Ha aplic 1 o instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.	X		X		X		
4	Con 1 cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, fichas de observación u otros.	X		X		X		
5	Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2								
6	Ha aplic 1 alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento.	X		X		X		
7	Conoce 1 normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.	X		X		X		
8	Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento 1 de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.	X		X		X		
9	Segue lo 1 protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.	X		X		X		
10	Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3								
11	Cuando 1 realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.	X		X		X		
12	Respeto las normas de convivencia, seguridad e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.	X		X		X		
13	Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.	X		X		X		
14	Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.	X		X		X		
DIMENSIÓN 4								
15	Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.	X		X		X		
16	En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.	X		X		X		
17	Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.	X		X		X		
18	Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.	X		X		X		
19	Evalúa 1 proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.	2		X		X		
20	Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto.	X		X		X		

24 de enero de 2023

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador: Mg. Romel Adrianzen Carrasco

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 Ma. Romel E. Adrianzen Carrasco

 Firma del experto informante

Experto 3

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACIÓN


N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1							
1	Motiva a los estudiantes de su especialidad a identificar necesidades o problemas del entorno que puedan solucionarse.	X		X		X		
2	Motiva a los estudiantes a identificar las causas que generan estas necesidades o problemas.	X		X		X		
3	Motiva a los estudiantes a generar posibles alternativas de solución a las necesidades o problemas identificados.	X		X		X		
4	Promueve entre sus estudiantes la generación de proyectos que solucionen el problema o satisfagan la necesidad del entorno.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2							
1	Promueve el debate entre sus estudiantes para la identificación del proyecto o proyectos a elaborar.	Si	No	Si	No	Si	No	
2	Indica a sus estudiantes cómo elaborar instrumentos de recolección de información como encuestas, entrevistas, fichas de observación, sesiones de grupo u otros.	X		X		X		
3	Indica a sus estudiantes cómo debe aplicar estos instrumentos.	X		X		X		
4	Indica a los estudiantes cómo realizar la interpretación de la información recogida apoyándose de otras investigaciones o casos.	X		X		X		
5	Motiva a los estudiantes a formar equipos de acuerdo a sus afinidades e intereses y a distribuirse los roles y responsabilidades.	X		X		X		
6	Indica a los estudiantes cómo llevar a cabo un registro escrito o virtual de los pasos o etapas de su proyecto.	X		X		X		
7	Elabora y explica a sus estudiantes cómo utilizar un DOP (diagrama de operaciones y procesos) y cual su utilidad.	X		X		X		
8	Explica a los estudiantes cómo diseñar un prototipo y los motiva a realizarlo.	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3							
1	Aplica a los estudiantes las normas de seguridad e higiene y los posibles riesgos durante el uso de las máquinas, herramientas y equipos del taller.	Si	No	Si	No	Si	No	
2	Los estudiantes operan las máquinas, herramientas y equipos del taller aplicando las normas de seguridad e higiene y usan su equipo de protección personal (guantes, mascarillas, mandiles, cascos, rejjilas de cabello, lentes, etc.)	X		X		X		
3	Los estudiantes realizan el control de calidad a sus proyectos.	X		X		X		
4	Los estudiantes hacen una demostración del producto ante un grupo de expertos o conocedores de la materia para que se les brinde una opinión.	X		X		X		
5	Indica a los estudiantes cómo determinar el precio de su bien o servicio.	X		X		X		
6	Indica a los estudiantes cómo elaborar un plan de promoción y ventas para su público objetivo.	X		X		X		
7	Realiza la metacognición con los estudiantes para identificar cómo aprendió, qué aprendió, para qué le sirve lo aprendido.	X		X		X		
8	Realiza junto con los estudiantes una evaluación del producto en un cuaderno anecdótico para analizarlo en los futuros proyectos.	2		X		X		

24 de enero de 2023

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable

Apellidos y nombres del experto validador: Mg. José Pablo Mendizábal Cotos

3
 1. Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
 2. Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
 3. Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



 Firma del experto informante

Experto 3

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1								
1	Conoce 1 no identificar problemas o necesidades no satisfechas de tu entorno (comunidad) que puedas solucionar.	X				X		
2	Con 1 de cómo elaborar un instrumento de recolección de información (encuestas, entrevistas, fichas de observación, otros.)	X		X		X		
3	Ha aplic 1 o instrumentos de recolección de información (encuestas, fichas de observación, entrevistas) a los posibles clientes.	X		X		X		
4	Con 1 cómo interpretar los resultados de tus encuestas, entrevistas, fichas de observación u otros.	X		X		X		
5	Es él quien elige el proyecto a desarrollar en el taller.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2								
6	Ha aplic 1 alguna de las siguientes herramientas (lienzo de la propuesta de valor, lienzo Lean Canvas, Scamper, otros) para realizar tu proyecto de emprendimiento.	X		X		X		
7	Conoce 1 normas de seguridad e higiene del taller y sabes cómo actuar en situaciones de riesgo.	X		X		X		
8	Cumple con usar tu EPP (equipo de protección personal) como guantes, mandiles, mascarillas, rejjillas para el cabello, cascos, entre otros), al momento 1 de desarrollar tu proyecto de emprendimiento.	X		X		X		
9	Segue lo 1 protocolos (recomendaciones, pasos, especificaciones, etc.) para operar máquinas, herramientas, equipos en tu taller.	X		X		X		
10	Elabora el prototipo (maqueta, boceto, dibujo, video, otros) de tu proyecto de emprendimiento.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3								
11	Cuando 1 realiza actividades en equipo, elige con quienes deseas trabajar de acuerdo a su afinidad e intereses.	X		X		X		
12	Respeto las normas de convivencia, seguridad e higiene antes, durante y después de realizar tu proyecto.	X		X		X		
13	Habitualmente se cumple en el equipo la distribución de los roles y tareas que cada miembro va a desarrollar.	X		X		X		
14	Cuando interactúa con otras personas, en diversas situaciones (exposiciones, ventas, otros) consideras que tienes manejo de tus emociones.	X		X		X		
DIMENSIÓN 4								
15	Durante la elaboración de tu proyecto se aplica el control de calidad.	X		X		X		
16	En tu taller realizan la demostración de los proyectos y los someten a evaluación de un grupo de expertos.	X		X		X		
17	Cuando se produce la venta del proyecto se evalúa aspectos como las ganancias, la rapidez de la venta, la demanda, la opinión del público, otros.	X		X		X		
18	Durante una exposición y venta de los proyectos evalúa como cada equipo desarrollo su plan de promoción (publicidad, presentación de su stand, presentación del equipo, otros) y cómo interactúa con el público.	X		X		X		
19	Evalúa 1 proyecto logró satisfacer las necesidades o problemas que se plantearon a través de la opinión del público.	2		X		X		
20	Realiza un informe escrito o virtual de todo el proceso de elaboración de tu proyecto.	X		X		X		

24 de enero de 2023

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia en todos los ítems de la variable
Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador: Mg. José Pablo Mendizábal Cotos

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


Firma del experto informante

Anexo 4: Solicitud de presentación



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Trujillo, 03 de Abril del 2023.

SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Dirigido a: ACOSTA CABALLERO SEGUNDO TITO
Director de la I.E. : 80132 "NESTOR GASTAÑADUI SANCHEZ"
LA LIBERTAD

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted me presento, somos los Br (es) Fiorela Nathaly Azañero Ledesma y Edwin Oscar Ríos Sánchez, de la Carrera de **Computación e Informática**, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "LA GAMIFICACIÓN Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN DOCENTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUAMACHUCO 2023" en su institución los días 17 y 18 de abril del año 2023, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

AZAÑERO LEDESMA, FIORELA NATHALY
DNI N° 73052867

EDWIN OSCAR RÍOS SANCHEZ
DNI N° 41765773



Dr. Segundo Tito Acosta Calderín
DIRECTOR (E)

RECIBIDO: 04/04/2023

Anexo 5: Constancia de autorización de aplicación de instrumentos

Viso de la Unidad, la Paz y el Desarrollo



El director de la Institución Educativa 80132 "Nestor Gastañadui Sanchez", expide la siguiente:

AUTORIZACIÓN

Visto la solicitud presentada por los docentes: Br. Fiorela Nathaly Azañero Ledesma identificada con el N° DNI 73052867 y Br. Edwin Oscar Ríos Sánchez identificado con el N° DNI 41765773 de la Universidad Católica de Trujillo, donde solicitan aplicar su Proyecto de Investigación se dispone lo siguiente:

AUTORIZAR, a los docentes Br:

- Fiorela Nathaly Azañero Ledesma**
- Edwin Oscar Ríos Sánchez**

Aplicar el proyecto de tesis titulado: "LA GAMIFICACIÓN Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN DOCENTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUAMACHUCO 2023", los días 17 y 18 de abril en la institución que gestiono.

Huamachuco, 4 de Abril de 2023.

Atentamente;

Dr. Segundo Tito Acosta Caballero,
DIRECTOR (E).

Anexo 6: Consentimiento informado



ANEXO N° 06

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 03/Abril/2023.

Prof. Acosta Caballero Segundo Tito

Director

Institución Educativa 80132- “Néstor Gastañadui Sánchez”-UGEL Sánchez Carrión

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Fiorela Nathaly Azañero Ledesma y Br. Edwin Oscar Ríos Sánchez, estudiantes del programa de estudios de complementación pedagógica y universitaria de la Facultad de Humanidades, quien (es) desarrollarán el proyecto de tesis titulado: LA GAMIFICACIÓN Y LA COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO EN DOCENTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUAMACHUCO 2023, con la asesoría del Dr. Cruz Aguilar Reemberto.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar los instrumentos: Cuestionario sobre gamificación, cuestionario sobre la competencia gestiona proyectos de emprendimiento y ficha técnica a los participantes de la muestra que son 25 docentes del nivel secundario y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de Computación e Informática, para los Bachilleres presentados líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,



Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI



Dr. Segundo Tito Acosta Caballero
DIRECTOR (E)

RECIBIDO: 04/04/2023

Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú

www.uct.edu.pe

Anexo 7. Matriz de operacionalización de variables

Título: Gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una Institución Educativa de Huamachuco, 2023

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Instrumento	Escala de medición
Gamificación	La gamificación centrándose en educación, es una estrategia que utiliza las mecánicas de juego para enriquecer y facilitar el aprendizaje de diversas materias. Estos juegos están diseñados específicamente para el aprendizaje de una materia curricular (Eraso eta l., 2020)	La gamificación se midió a través de una escala Likert compuesta por 20 ítems para medir dimensiones de generación de ideas, determinación del proyecto y ejecución, seguimiento y control.	Generación de ideas	<ul style="list-style-type: none"> - Motiva la identificación de necesidades y problemas. - Motiva la identificación de las causas de los problemas. - Motiva la identificación de alternativas de solución de los problemas - Promueve la generación de proyectos. 	1 2 3 4	Escala	Escala Likert: Nunca= 1 Casi nunca= 2 A veces= 3 Casi siempre= 4 Siempre= 5
			Determinación del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Promueve el debate de elaboración del proyecto. - Elaboran y aplican instrumentos de recojo de información. - Interpretan la información recogida. - Motiva la conformación de equipos de trabajo y a distribuirse. - Indica 1 ar un registro de control. - Explica como utilizar un DOP (diagrama de operaciones y procesos) 	5 6-7 8 9 10 11		
			Ejecución, seguimiento y control	<ul style="list-style-type: none"> - Explica 1 diseño de prototipo. - Explica las normas de seguridad e higiene. - Monitorea la manipulación de máquinas y herramientas. - Promueve realizar el control de calidad. - Motiva a demostrar el producto realizado - Explica como determinar el precio del bien o servicio. - Elaboran plan de promoción y ventas. 	12 13 14 15 16 17 18		

Competencia gestiona proyectos de emprendimiento	La competencia gestiona proyectos de emprendimiento, conforme al Currículo Nacional de la Educación Básica, consiste en que el estudiante convierte las ideas en acción al movilizar de manera efectiva los recursos, tareas y habilidades necesarias para lograr metas y objetivos individuales o colectivos para resolver necesidades no satisfechas o problemas económicos, sociales o ambientales (MINEDU, 2016).	La competencia gestiona de proyectos de emprendimiento a través de una escala Likert compuesta por 20 ítems permitiendo medir dimensiones de propuestas de valor, aplica habilidades técnicas, y trabajo cooperativo, y evaluación de los resultados obtenidos.	Crea propuestas de valor Aplica habilidades técnicas Trabajo cooperativo Evalúa los resultados obtenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza la metacognición de aprendizaje. - Evalúa el resultado del producto. - Identifica problemas o necesidades no satisfechas. - Elabora instrumentos de recojo de información. - Aplica instrumentos de recojo de información. - Interpreta los resultados obtenidos. - Dirige el proyecto a desarrollar. - Aplica herramientas educativas. - Conoce y cumple el uso de las normas de seguridad EPP e higiene. - Cumplimiento del protocolo de operación de equipos. - Elaboración de prototipo. - Realiza actividades en equipo. - Promueve las normas de convivencia. - Distribución de roles y tareas. - Realiza la interacción entre personas. - Aplica el control de calidad. - Realiza la demostración y evaluación de proyectos. - Evalúa aspectos del proyecto. - Evalúa el plan de promoción. - Evalúa la satisfacción del proyecto. 	19 20 1 2 3 4 5 6 7-8 9 10 11 12 13 14 15 16-17 18 19 20	Escala Likert: Nunca= 1 Casi nunca= 2 A veces= 3 Casi siempre= 4 Siempre= 5
--	---	---	---	--	---	--

Anexo 8. Matriz de consistencia

Título	Formulación del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
Gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una Institución Educativa de Huamachuco, 2023	General ¿Cuál es la relación entre la gamificación con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023?	General Existe relación significativa entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.	General Determinar la relación entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.	Gamificación	Dinámicas	Tipo: Básico
	Específicos ¿Cuál es la relación entre la gamificación con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión de valor en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023?	Específicas Existe relación significativa entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión de valor en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.	Específicos Determinar la relación entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión de valor en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.	Competencia gestiona proyectos de emprendimiento	Componentes Crea propuestas de valor Aplica habilidades técnicas Trabaja cooperativo Evalúa los resultados obtenidos	Método: Hipotético Deductivo Diseño: No experimental Según su alcance: Transversal Nivel: Correlacional Población y muestra: 25 docentes Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Como técnica se usó la encuesta para los instrumentos y, como instrumentos las escalas de Likert para cada una de las variables en estudio.
	General ¿Cuál es la relación entre la gamificación con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión de valor en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023?	General Existe relación significativa entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión de valor en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.	Determinar la relación entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión de valor en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.			

	<p>emprendimiento en su dimensión Trabaja cooperativamente para lograr los objetivos y metas en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023?</p> <p>¿Cuál es la relación entre la gamificación con la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión Evalúa los resultados obtenidos del proyecto de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023?</p>	<p>emprendimiento en su dimensión Trabaja cooperativamente para lograr los objetivos y metas en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.</p> <p>Existe relación significativa entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.</p>	<p>emprendimiento en su dimensión Trabaja cooperativamente para lograr los objetivos y metas en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.</p> <p>Determinar la relación entre la gamificación y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento en su dimensión Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento en docentes de secundaria en una institución educativa de Huamachuco, 2023.</p>		<p>2 Métodos de análisis de la investigación: Se tuvo en cuenta la hoja de cálculo Excel, a través de una serie de técnicas estadísticas que dieron solución al problema planteado. Software estadístico SPSS.</p>
--	---	--	---	--	---

Anexo 9. Tabulación de datos – variable Gamificación

N° ESTUDIANTE	Generación de ideas				Determinación del proyecto								Ejecución, seguimiento y control							
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5	ítem 6	ítem 7	ítem 8	ítem 9	ítem 10	ítem 11	ítem 12	ítem 13	ítem 14	ítem 15	ítem 16	ítem 17	ítem 18	ítem 19	ítem 20
1	3	5	2	2	4	5	2	2	4	3	3	5	2	2	4	5	2	2	4	4
2	5	3	2	2	5	3	2	2	2	5	5	3	2	2	5	3	2	2	2	3
3	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4
4	5	1	2	5	5	1	2	5	3	5	5	1	2	5	5	1	2	5	3	5
5	3	4	4	2	3	4	4	2	4	3	3	4	4	2	3	4	4	2	4	5
6	3	4	5	4	3	4	5	4	4	3	3	4	5	4	3	4	5	4	4	4
7	5	1	2	5	5	1	2	5	3	5	5	1	2	5	5	1	2	5	3	4
8	3	2	2	4	3	2	2	4	2	3	3	2	2	4	3	2	2	4	2	4
9	3	4	5	2	4	4	2	4	2	3	3	4	5	2	4	4	2	4	2	3
10	3	5	2	2	4	5	2	2	4	3	3	5	2	2	4	5	2	2	4	4
11	3	5	2	2	4	5	2	2	4	3	3	5	2	2	4	5	2	2	4	4
12	5	3	2	2	5	3	2	2	2	5	5	3	2	2	5	3	2	2	2	3
13	3	5	2	2	4	5	2	2	4	3	3	5	2	2	4	5	2	2	4	4
14	3	5	2	2	4	5	2	2	4	3	3	5	2	2	4	5	2	2	4	4
15	5	3	2	2	5	3	2	2	2	5	5	3	2	2	5	3	2	2	2	3
16	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4
17	3	5	2	2	4	5	2	2	4	3	3	5	2	2	4	5	2	2	4	4
18	5	3	2	2	5	3	2	2	2	5	5	3	2	2	5	3	2	2	2	3
19	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4
20	5	1	2	5	5	1	2	5	3	5	5	1	2	5	5	1	2	5	3	5
21	3	5	2	2	4	5	2	2	4	3	3	5	2	2	4	5	2	2	4	4
22	5	3	2	2	5	3	2	2	2	5	5	3	2	2	5	3	2	2	2	3
23	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4
24	5	1	2	5	5	1	2	5	3	5	5	1	2	5	5	1	2	5	3	5
25	3	4	4	2	3	4	4	2	4	3	3	4	4	2	3	4	4	2	4	5

Tabulación de datos – variable Competencia gestiona proyectos de emprendimiento.

N° ESTUDIANTES	Crea propuesta de valor					Aplicación de habilidades técnicas					El trabajo cooperativo					La evaluación de los resultados				
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5	ítem 6	ítem 7	ítem 8	ítem 9	ítem 10	ítem 11	ítem 12	ítem 13	ítem 14	ítem 15	ítem 16	ítem 17	ítem 18	ítem 19	ítem 20
1	3	4	5	2	4	4	2	4	2	3	4	3	4	5	2	4	4	2	4	2
2	3	4	5	2	4	4	2	4	2	3	4	3	4	5	2	4	4	2	4	2
3	3	4	5	4	5	5	3	2	3	3	3	3	4	5	4	5	5	3	2	3
4	5	1	2	5	4	3	2	4	3	2	5	1	2	2	5	4	3	2	4	3
5	3	4	5	2	4	4	2	4	2	3	4	3	4	5	2	4	4	2	4	2
6	3	4	5	4	5	5	3	2	3	3	3	4	5	5	4	5	5	3	2	3
7	5	1	2	5	4	3	2	4	3	2	5	1	2	2	5	4	3	2	4	3
8	3	2	2	4	5	4	3	3	3	3	5	3	2	2	4	5	4	3	3	3
9	3	4	5	2	4	4	2	4	2	3	4	3	4	5	2	4	4	2	4	2
10	3	4	5	4	5	5	3	2	3	3	3	4	5	4	5	5	3	2	3	3
11	5	1	2	5	4	3	2	4	3	2	5	1	2	2	5	4	3	2	4	3
12	3	2	2	4	5	4	3	3	3	5	3	2	2	2	4	5	4	3	3	3
13	4	4	3	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2
14	2	2	2	3	4	5	3	2	3	2	2	2	2	2	3	4	5	3	2	3
15	3	4	2	3	5	3	2	4	2	3	3	4	4	2	3	5	3	2	4	2
16	5	5	2	3	3	5	3	2	1	2	2	5	5	2	3	3	5	3	2	1
17	2	3	2	3	4	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	4	4	3	3	2
18	3	4	5	2	4	4	2	4	2	3	4	3	4	5	2	4	4	2	4	2
19	3	4	5	4	5	5	3	2	3	3	3	3	4	5	4	5	5	3	2	3
20	5	1	2	5	4	3	2	4	3	2	5	1	2	2	5	4	3	2	4	3
21	3	2	2	4	5	4	3	3	3	5	3	2	2	2	4	5	4	3	3	3
22	4	4	3	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2
23	2	2	2	3	4	5	3	2	3	2	4	2	2	2	3	4	5	3	2	3
24	3	4	2	3	5	3	2	4	2	3	3	4	4	2	3	5	3	2	4	2
25	5	5	2	3	3	5	3	2	1	2	2	5	5	2	3	3	5	3	2	1

Tesis Nataly Azañero Ledezma

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	10%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	8%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo