

PROPUESTA PEDAGÓGICA DE GAMIFICACIÓN PARA EL APRENDIZAJE DE EMPRENDIMIENTO

PEDAGOGICAL PROPOSAL OF GAMIFICATION FOR THE LEARNING OF ENTREPRENEURSHIP

Vanessa Valeria Hidalgo Tumbaco^{1*}

¹ Ingeniera en Auditoría. Master en Tecnología Educativa y Competencias Digitales. Docente del Distrito de Educación. Jipijapa – Manabí - Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-2011-9900>. Correo: vanessa.hidalgotumbaco@gmail.com

Rosa Esther Suárez Toala²

² Ingeniera en Sistemas Computacionales. Magister en Tecnología de la Información y Comunicación. Universidad Estatal del Sur de Manabí. Jipijapa – Manabí – Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2012-8688>. Correo: rossy_suto@hotmail.com

* Autor para correspondencia: vanessa.hidalgotumbaco@gmail.com

Resumen

Este artículo es el resultado de un trabajo de fin de master, que tiene como objetivo publicar la propuesta pedagógica de gamificación que se diseñó utilizando herramientas digitales que permitieron la enseñanza de emprendimiento a partir de una aventura con narrativa que fomenta la imaginación, habilidades, competición, incorporando elementos para la retroalimentación mientras se cumplen los desafíos propuestos, se ganan puntos, insignias, premios con el fin de enriquecer la experiencia de aprendizaje. Se aplicó una metodología activa, se partió del estudio y diseño de la dinámica de la propuesta basada en una aventura llamada la Jungla que consiste en un grupo de exploradores perdidos que necesitan encontrar la salida a medida que avanzan en un tablero de juego, la mecánica implica la ejecución de herramientas tecnológicas virtuales como Genially, Jamboard, Word Wall, popplet, flippity, quizizz, kahoot, utilizadas para crear actividades interactivas como cuestionarios, juego de palabras, crucigramas, test, trabajos colaborativos. Se concluye que con la implementación de la propuesta de gamificación mejoraría el interés por la materia de emprendimiento y el desempeño en los estudiantes, con las actividades interactivas y la acumulación de puntos, bajo el esquema similar al de un video juego.

Palabras clave: Actividades interactivas; aprendizaje; herramientas tecnológicas; motivación; video juego.

Abstract

This article is the result of a master's thesis, which aims to publish the gamification pedagogical proposal that is used using digital tools that allowed the teaching of entrepreneurship from an adventure with a narrative that encourages imagination, skills, competition. incorporating elements for feedback while the proposed challenges are met, points, badges, prizes are earned in order to enrich the learning experience. An active methodology was applied, starting from the study and design of the dynamics of the proposal based on an adventure called the Jungle that consists of a group of lost explorers who need to find the exit as they advance on a game board, the mechanics involves the execution of virtual technological tools such as Genially, Jamboard, Word Wall, popplet, flippity, quizizz, kahoot, used to create interactive activities such as quizzes, word games, crossword puzzles, tests, collaborative work. It is concluded that with the implementation of the gamification proposal, the interest in the subject of entrepreneurship and the performance of the students would improve, with the interactive activities and the accumulation of points, under the scheme similar to that of a video game.

Keywords: *Interactive activities; learning; technological tools; motivation; video game.*

Fecha de recibido: 01/01/2023

Fecha de aceptado: 12/03/2023

Fecha de publicado: 12/03/2023

Introducción

El presente artículo es la publicación de los resultados del trabajo de fin de Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, que consistió en elaborar una propuesta pedagógica destinada a mejorar el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento mediante la gamificación de contenidos para los estudiantes de bachillerato del programa de “Fortalecimiento al acceso, permanencia y titulación con énfasis en inclusión y a lo largo de la vida” de la Unidad Educativa Fiscal Alejo Lascano.

Esta metodología de gamificación permite introducir contenido didáctico en teoría, práctica y evaluación utilizando algunos recursos tecnológicos. Existen varias plataformas que se pueden utilizar para gamificar, en este caso se utilizó Genially, cuyos componentes consiste en metas, objetivos, reglas, narrativas, recompensas, progreso, cooperación y competencia. En la que a medida que avanzan los estudiantes desarrollan los capítulos de las unidades didácticas y la respectiva evaluación de aprendizaje.

Esta metodología permite cautivar la atención de los estudiantes y mejorar el conocimiento facilitando la labor docente de una manera lúdica y no tan convencional, siendo así que los alumnos encuentren en la gamificación de los contenidos mayor motivación, compromiso, incentivando de este modo a participar y utilizar lo aprendido en clase.

La educación tradicional se basa en un sistema estandarizado donde el aula de clases es el lugar en el que los alumnos se desenvuelven en una gran cantidad de actividades que contribuyen al desarrollo académico (Bravo et al., 2020), normalmente hundidos en la monotonía de las materias que abarcan más teoría entre ellas la de emprendimiento, donde se puede notar la falta de autonomía y control del estudiante lo que causa desmotivación en el proceso de aprendizaje.

En la actualidad se presta más atención y tiempo a los video juegos, redes sociales, realidad virtual y demás interacciones que tengan lugar con la tecnología ya que les entretiene la dinámica que estos ofrecen al encontrar un espacio de fantasía y diversión (Sosa et al., 2019). Cabe remarcar que a partir del confinamiento por COVID 19 que tomó por sorpresa al ámbito educativo especialmente en sectores menos desarrollados y con limitaciones donde las clases siempre fueron presenciales, el cambio repentino a la enseñanza en línea en poco tiempo, tanto docentes como estudiantes de todas las edades se vieron en la necesidad de adaptarse a esta modalidad virtual, afirmado a nivel internacional por el estudio de Upoalkpajor & Upoalkpajor, (2020) la educación en Ghana, y en Ecuador por Luque y Herrero (2019).

La idea principal de esta propuesta fue la adaptación de nuevas formas para motivar a los estudiantes de manera interactiva y lúdica, con la finalidad de crear una estrategia que permita a los educandos interesarse por los contenidos de la asignatura de emprendimiento de una forma más divertida, es decir aprender jugando y creando experiencias positivas. La modalidad de utilizar esta propuesta pedagógica es de forma sincrónica y asincrónica, debido a que es una plataforma a la que se puede acceder al contenido y participar fuera del aula de clases y en cualquier horario independientemente si el tutor se encuentra o no.

Se desplegó como objetivo general de esta investigación: Diseñar una propuesta pedagógica mediante metodología de gamificación en la asignatura de emprendimiento que facilite la revisión y aprendizaje de los contenidos de una manera didáctica, ante lo expuesto se fundamentó teóricamente sobre los procesos de gamificación, se identificaron los elementos actores para la dinámica el diseño de la propuesta.

La gamificación en la educación

La gamificación o su denominación en inglés *gamification* comenzó a utilizarse en primera instancia en el área de negocios en 1896, con el fin de persuadir a la audiencia, posteriormente esta tendencia aumentó con el uso de la tecnología aprovechándose de esta manera al incorporarse en la educación, básicamente utilizado como herramienta de soporte para la enseñanza, donde se propone la posibilidad de generar un sistema de gamificación donde se busca crear un mecanismo para transformar espacios en experiencias que son motivadoras despertando el interés del estudiante para mejorar su desarrollo académico (Heredia et al., 2020).

Vesa y Harviainen (2019), citaron a Derterging et al. (2011), quienes definen a la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego, hacer tareas más interesantes, también como el proceso de mejorar de un servicio con experiencias de juego para desarrollar la creatividad. Una actividad donde se debe reunir puntos, insignias, tablas de clasificación.

Los autores Álvarez y Jiménez (2020), coinciden en su apreciación y mencionan que “gamificación son juegos en actividades que no terminan siendo juegos. Se trata, por tanto, de un proceso en el que se incorporan elementos técnicos actividades no estrictamente lúdicas, que permiten interpretarlas como una instancia cercana al juego, con el objetivo de influir positivamente en la motivación, implicación, concentración de esfuerzos, fidelización, trabajo en equipo otros valores o habilidades deseable”.

Por otra parte, van Roy & Deterding (2018) mencionan: “gamificación es una metodología que se encuentra en la interacción entre la promoción, los juegos y la psicología, para crear experiencias que logren involucrar a mayor medida al estudiante en este caso, lo entenderemos como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos”.

Utilizar la mecánica de un video juego para beneficiar la educación se podría considerar irracional e incluso una incompatibilidad al combinar los términos de entretenimiento y educación, sin embargo el uso de este concepto es beneficioso porque hace más dinámico el desarrollo de las clases por lo que aumenta la relación de los alumnos con la asignatura, motiva al estudiante que alcanza metas a largo y a corto plazo, y tanto el alumno como el docente mantienen un seguimiento constante del progreso académico, además la asimilación de la asignatura se vuelve más práctica.

Para el *Observatorio Institute for the Future of Education* (2016) en su publicación, refiere que la gamificación funciona como una forma pedagógica para motivar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estimula al estudiante involucrándolo en un ambiente atractivo e interesante que le genere un compromiso con la actividad que se realiza con la certeza de lograr experiencias positivas para alcanzar un aprendizaje significativo. La implementación de la gamificación no consiste tan solo en hacer una actividad más divertida, sino que se deben agregar elementos de juego necesarios con un buen diseño que incorpore actividades atractivas y retadoras, los docentes deben considerar que las herramientas utilizadas para la gamificación en la sala de clase puedan ser efectivas.

En la actualidad existen muchos recursos en línea que se ajustan al sistema de visualización, por ejemplo, los que se utilizan para el proceso de evaluación tipo prueba Quizizz, ¡Kahoot!, Socrative, entre otros que se utilizan en el aula como metodología para gamificar y persuadir (Vergara & Cuentas, 2015). En la literatura científica nacional e internacional se observa muchos escritores como Nivelá (2021), Lazarte y Gómez (2021), García (2021) Tapia et al (2020), Rodríguez et al. (2019), Martín et al. (2017) que se asientan sobre la utilización de diversas herramientas tecnológicas con las que han resultado efectivos a la hora de gamificar el aprendizaje.

Según los autores mencionados se identifica que la gamificación tiene la posibilidad de fusionar las características de los juegos y el ambiente de aprendizaje, tomando en cuenta que se crea un espacio para acertar, fallar y aprender, desafiando a los usuarios a seguir adelante y proveerles de retroalimentación formativa inmediata.

Descripción del centro educativo o contexto

En la actualidad la evolución de la educación está abarcando gran espacio, aunque la realidad de varios centros educativos del medio es que continúan con las metodologías tradicionales, esto se puede apreciar a diario donde los estudiantes tienen poca interacción con herramientas tecnológicas durante el proceso de enseñanza lo que provoca resultados negativos ante la ilustración de los educandos, siendo la utilización de esta metodología un desafío para muchos estudiantes pero que va a trascender en la evolución y el aprendizaje de los mismos.

La propuesta pedagógica de gamificación se diseñó para ser aplicada en la Unidad Educativa Fiscal Alejo Lascano del cantón Jipijapa perteneciente a la provincia de Manabí-Ecuador, específicamente en el programa de “Fortalecimiento al acceso, permanencia y titulación con énfasis en inclusión y a lo largo de la vida”, este programa escolar antes mencionado es de modalidad semipresencial y está dirigido a personas jóvenes y adultas con escolaridad inconclusa.

Destinatarios del proyecto

Los destinatarios de la presente propuesta serán los estudiantes de la materia de emprendimiento que abarcan los 3 niveles de bachillerato con una duración de 5 meses cada uno, los cuales están distribuidos en 2 parciales, son 120 estudiantes aproximadamente.

El rol del docente es fundamental dentro del desarrollo de la propuesta ya que se debe conjugar todos los elementos de la gamificación utilizando una estrategia atractiva que cautive al público objetivo, además de poder tutelar y controlar el perfecto funcionamiento de las actividades desplegando las competencias necesarias para conquistar la motivación de los estudiantes.

La asignatura de emprendimiento actualmente es parte fundamental en la educación de los estudiantes, de cara a desarrollar futuros profesionales con ideas de negocio y empresa, muchas veces esta asignatura tiende a ser aburrida y cansada por la cantidad de teoría que se utiliza al momento de impartirla. La creación de la propuesta innovadora de gamificación en el desarrollo de las unidades didácticas para esta asignatura puede ayudar en gran parte a fomentar y motivar el interés que se necesita para un buen entendimiento de la materia debido a la dinámica que esta ofrece.

Materiales y métodos

Con esta estrategia se busca mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento mediante interacciones de clase en modo remoto para promover mejores experiencias de intervención didáctica que integren elementos y herramientas tecnológicas estimulando la motivación e interés de los estudiantes sobre la materia.

Se aplicó una metodología activa centrada en el desarrollo de las competencias digitales del estudiante de acuerdo a los objetivos de la asignatura de emprendimiento a través de la gamificación, usando técnicas, herramientas, componentes virtuales. La herramienta tecnológica virtual más usada fue *Genially*, en ella se desarrolló la mayor parte de la gamificación, otras herramientas o plataformas utilizadas fueron *Jamboard*,

Word Wall, educandy, flippity, quizizz, kahoot. Fueron utilizadas para la creación de actividades interactivas como cuestionarios, juego de palabras, crucigramas, test, trivia, memoria, trabajo colaborativo. A medida que los estudiantes desarrollan las actividades, están sirvan como retroalimentación de los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura de emprendimiento.

Esta metodología se basó en atender, aprender y comprender los contenidos de los capítulos de la unidad didáctica para el posterior desarrollo de los juegos educativos expuestos en las actividades de clase o tareas que se presentan como retos o desafíos por resolver de manera individual y grupal. Los estudiantes serán calificados y monitoreados en los perfiles de cada actividad de acuerdo a la calidad del desarrollo y habilidades donde se desenvuelven, fomentando la competitividad entre los participantes del aula.

La metodología mencionada será aplicada en los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal Alejo Lascano durante el desarrollo de las clases en sesiones establecidas en el cronograma de estudio. Las mismas que se apoyarán en la presentación y explicación de los capítulos teóricos de forma entendible y resumida para posteriormente desarrollar la práctica. Además, los estudiantes podrán tener acceso a la propuesta en cualquier espacio de tiempo con el fin de prepararse por adelantado sobre un tema en particular lo que corresponde a una tendencia de autoaprendizaje o incluso cuando haya faltado a una sesión este podrá igualarse y dirigirse a cada una de las actividades para desarrollarlas.

El docente o tutor será el encargado de programar y guiar a los estudiantes durante cada sesión, siendo parte del desarrollo de las actividades y promoviendo el seguimiento de la propuesta proporcionando información adicional y apoyo en caso de que un participante presente dificultades.

En relación a los recursos materiales, fue indispensable disponer de texto de emprendimiento, salón de computación, computadora, proyector.

La propuesta fue elaborada para que pueda ser desarrollada dentro o fuera del aula de clase de manera virtual, independientemente del horario establecido por el cronograma de estudio. Link de la propuesta: <https://view.genial.ly/6239ecc7e6f2d0001b7f4d96/interactive-contentgamificacion-tfm>

Resultados y discusión

Como resultado se describe la estructura, mecánica de la propuesta de gamificación, la cual incluye:

- **Retos y desafíos:** Cada etapa del juego tiene retos por cumplir los cuales involucra una actividad relacionada con la unidad o capítulo didáctico, la cual se realizará con los enlaces a las herramientas empleadas.
- **Competición:** Habrá estudiantes que resolverán más rápidamente los retos y así avanzarán según su capacidad y habilidad de entendimiento del tema.
- **Conseguir recompensas:** Para conseguirlas los alumnos deben realizar las actividades impuestas como desafíos.

- **Acumulación de puntos:** Cada reto tiene puntos en este caso estatuillas desbloqueadas que serán acumulables hasta el final de cada bloque.
- **Códigos secretos:** En unas etapas será necesario conseguir el código que servirá para acceder a la actividad que se propone.

La dinámica está relacionada con la motivación de los participantes, se ha considerado lo siguiente:

- **Historia:** Para conseguir un mayor interés e implicación de los estudiantes se propone una historia basada en la Jungla adaptada de la película Jumanji, incluyendo los personajes y el tablero de juego que contiene los desafíos de la gamificación.
- **Atención:** Deberán estar atentos a la narración para lograr cumplir los desafíos y la secuencia de la mecánica de la propuesta.
- **Logros:** Cada reto superado provoca satisfacción y emoción en los participantes.
- **Autoexpresión:** Los alumnos expresan autonomía, originalidad y personalidad al involucrarse en la historia del propio juego educativo.
- **Reposo:** El fin de la misión conlleva a repasar y estudiar la unidad didáctica mientras juegan.

Componentes de la propuesta de gamificación

- **Bienes virtuales:** Utensilios necesarios para desbloquear capítulos, en este caso un bote, una cuerda y un caballo.
- **Tráiler y escritos:** Incluye un video de presentación de los personajes principales de la historia, además contiene la narrativa que da soporte a la dinámica de la propuesta.
- **Cartillas de personajes:** Estas se encuentran a lo largo del camino según van avanzando en los capítulos y se van obteniendo las cartillas que son coleccionables.
- **Niveles:** Se incluye los 3 niveles de bachillerato, es decir cada vez que los estudiantes sean promovidos al próximo nivel continuarán con la programación de la propuesta hasta lograr la aprobación final.

Objetivo didáctico y competencia de la propuesta para el Bachillerato General Unificado

Para el desarrollo de la propuesta pedagógica se despliega bajo el objetivo de la asignatura de emprendimiento que se describen a continuación:

Participar con una serie de conocimientos que permitan a los estudiantes incorporarse a los contenidos didácticos y emplearlos en distintos escenarios desde una nueva perspectiva educativa abarcando competencias como contabilidad, derecho laboral, economía, estadística, formulación de proyectos, administración, marketing, matemática financiera, entre otros (Ministerio de Educación, 2017).

Actividades de la gamificación

El desarrollo de las unidades didácticas está dirigida a cada nivel de bachillerato, cuentan con un total de 18 semanas de estudio distribuidas en dos sesiones semanales de una hora con treinta minutos cada una, con un total de 36 sesiones por nivel. Se muestra una de las actividades de la propuesta de gamificación con el

cronograma de los contenidos para primero de bachillerato; las actividades propuestas en los desafíos de cada capítulo son de elaboración propia.

Tabla 1. Planificación de contenidos y actividades de gamificación.

1° de Bachillerato			
Bloque 1: Planificación y control financiero del emprendimiento			
Objetivos	Contenido	Actividades	Semanas de trabajo
1. Comprender y explicar el impacto de las variables financieras básicas en el desarrollo del emprendimiento.	UNIDAD 1: Conceptos Financieros 1.1 Conceptos básicos financieros. 1.2 Clasificación entre costos y gastos. 1.3 Punto de equilibrio y proyecciones financieras.	<ul style="list-style-type: none"> • Video de presentación y una idea de un tipo de emprendimiento que te gustaría tener. • Junglagrama, reconoce los conceptos financieros. • Cuestionario comprende los ejemplos de costos. 	3 semanas (6 sesiones)
2. Reforzar metodologías para que el emprendimiento tenga éxito futuro.	UNIDAD 2: Contabilidad Básica 2.1 Obligatoriedad de llevar contabilidad. 2.2 concepto e importancia de la contabilidad. 2.3 Principios contables básicos. 2.4 Clasificación de las cuentas activo, pasivo y patrimonio. 2.5 Ingresos, costos y gastos. 2.6 Balance general. 2.7 Estado de pérdidas y ganancias.	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo colaborativo, calcular el punto de equilibrio. • Responde verdadero o falso según el enunciado. 	6 semanas (12 sesiones)
Bloque 2: Responsabilidad legal y social del emprendedor			
Objetivos	Contenido	Actividades	Semanas de trabajo

<p>3. Dar a conocer las diferentes formas de financiamiento público y privado para un nuevo emprendimiento.</p>	<p>UNIDAD 3: Requisitos legales para el emprendimiento 3.1 Registro Único de Contribuyentes. 3.2 Requisitos para la apertura del RUC societario. 3.3 Comprobante de Venta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Completa el enunciado. • Rueda aleatoria las cuentas contables de activo, pasivo y patrimonio. 	<p>3 semanas (6 sesiones)</p>
<p>4. Resumir, organizar y registrar la contabilidad básica de un emprendimiento a través de la comprensión de las principales cuentas y libros contables y estados financieros.</p>	<p>UNIDAD 4: Obligaciones legales 4.1 Impuesto al valor agregado. 4.2 Productos o servicios con tarifa 0% 4.3 Declaración del IVA al SRI 4.4 Impuesto a la Renta. 4.5 Declaración del Impuesto a la Renta. 4.6 Responsabilidad Social del Emprendimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz show • Trabajo colaborativo facturación. 	<p>6 semanas (12 sesiones)</p>

Desarrollo de las actividades de gamificación

Tabla 2. Desarrollo de las actividades de gamificación.

Actividad: "JUNGLAGRAMA"	
Objetivo	Conocer y comprender los conceptos básicos de la asignatura como elemento fundamental para la toma de decisiones.
Descripción	Resolver el crucigrama según las interrogantes que se presenten, en la plataforma Word Wall.
Recursos	Computadora, Internet, docente y estudiantes.
Duración	15 minutos antes de terminar la sesión.
Link	https://wordwall.net/play/30625/294/107
Actividad: "TRABAJO COLABORATIVO"	
Objetivo	Favorecer el aprendizaje colaborativo de tareas propuestas a los estudiantes.
Descripción	Resolver la tarea planteada en la pizarra digital colaborativa, en la plataforma Jamboard.
Recursos	Computadora, Internet, docente y estudiantes

Duración 15 minutos antes de terminar la sesión.
Link https://jamboard.google.com/d/136Zn6cTg9Zz74QpE4xghlWG4JmRaH1Pjr_fDgvfWKE/viewer

Actividad: "VERDADERO O FALSO"

Objetivo Evaluar los temas tratados mediante el análisis de los casos a resolver.
Descripción Escoger la opción de acuerdo al criterio que elijas si el enunciado es verdadero o falso en la plataforma kahoot.
Recursos Computadora, Internet, docente y estudiantes.
Duración 15 minutos antes de terminar la sesión
Link https://kahoot.it/challenge/05022951?challenge-id=c3ce4a9f-b383-482f-9e4b-8d430dae63ff_1678547311994

Actividad: "COMPLETA EL ENUNCIADO"

Objetivo Evaluar el dominio de aprendizaje de la asignatura.
Descripción Los estudiantes resolverán el cuestionario que se propone en la plataforma quizizz.
Recursos Computadora, Internet, docente y estudiantes.
Duración 15 minutos antes de terminar la sesión.
Link <https://quizizz.com/admin/quiz/623f73e34bc6cf001e6bea9b>

Actividad: "RUEDA ALEATORIA"

Objetivo Evaluar el dominio de aprendizaje de la asignatura.
Descripción En parejas harán girar la rueda y se referirán al tema que les corresponda, en la plataforma flippity.
Recursos Computadora, Internet, docente y estudiantes.
Duración 15 minutos antes de terminar la sesión
Link <https://flippity.net/rp.php?c=Cuentas%20por%20pagar,Hipoteca,Caja,Materia%20prima,S%20uministros%20de%20limpieza,Veh%20C3%ADculo,Documentos%20por%20cobrar,Ventas,Ca%20pital,Patente,Reserva%20legal,Comisiones%20ganadas,Impuestos%20por%20pagar,Man%20enimiento%20de%20maquinaria>

Actividad: "GAME SHOW QUIZ"

Objetivo Evaluar el dominio de aprendizaje y la habilidad para resolver en tiempo record.
Descripción Escoger la respuesta correcta según el enunciado, en la plataforma Word Wall.
Recursos Computadora, Internet, docente y estudiantes.
Duración 15 minutos antes de terminar la sesión.
Link <https://wordwall.net/resource/30626121>

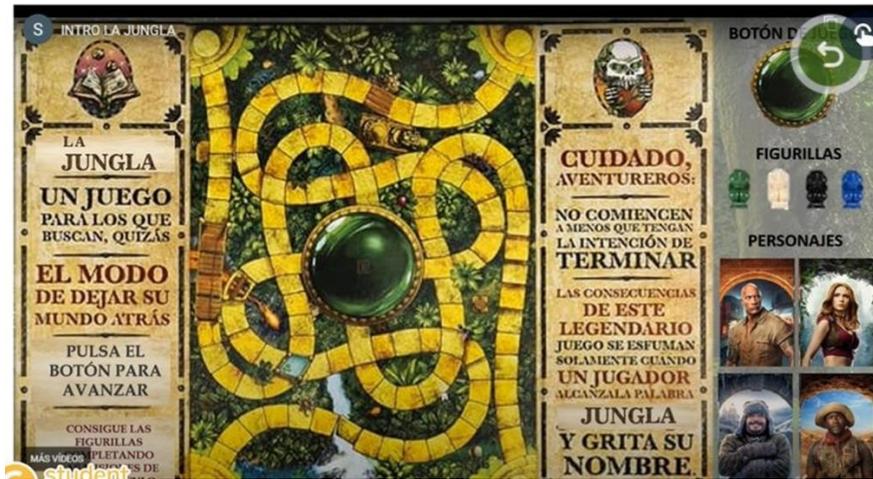


Figura 1. Carátula de introducción de la propuesta de gamificación.



Figura 2. Pantalla de acceso a los capítulos o unidades de la propuesta de gamificación.

Evaluación

La finalidad de la propuesta es captar el interés y atención de los estudiantes desde una nueva metodología de estudio para la asignatura de emprendimiento y es esencial evaluar los resultados de la propuesta en los estudiantes para ello se utilizará rúbricas de evaluación diagnóstica continua para el análisis de desempeño y desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes en una escala determinada, mientras que para el proceso de medición del impacto en los alumnos a quienes va dirigida la propuesta se llevará a cabo una evaluación mediante la observación directa progresiva y una autoevaluación al final de cada nivel para comprobar la satisfacción e interés de los estudiantes al realizar la propuesta de innovación.

Tabla 3. Rúbrica de evaluación.

Curso:		Unidad:			
Actividad evaluada:		Fecha:			
ITEM	5 puntos	4 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
Participación	Siempre aporta con información relevante.	Aporta en su mayoría con información relevante.	A veces aporta con información relevante.	Alguna vez aporta con información relevante.	Nunca o casi nunca aporta con información relevante.
Interés	Siempre muestra interés por los temas tratados en el aula.	Generalmente muestra interés por los temas tratados en el aula.	A veces muestra interés por los temas tratados en el aula.	Frecuentemente no muestra interés parece distraído en el aula.	Nunca o casi nunca muestra interés por los temas en el aula. Se distrae fácilmente.
Realización de las actividades	Siempre sigue instrucciones y realiza las actividades de forma eficaz	Habitualmente sigue las instrucciones y realiza las actividades de forma eficaz	Atiene las instrucciones, pero demuestra dudas realiza las actividades	Atiene las instrucciones, pero necesita ayuda para realizar las actividades	No atiende las instrucciones y requiere de ayuda constante o repetición de las mismas
Escucha activa	Escucha siempre, de forma atenta las instrucciones de la docente y la intervención de sus compañeros	Escucha generalmente de forma atenta las instrucciones de la docente y la intervención de sus compañeros	Escucha a veces las intervenciones de la docente y compañeros, pero puede solicitar repetición	Alguna vez escucha a la docente y sus compañeros, pero requiere repetición de lo expresado para que entienda	No escucha nunca o casi nunca, por lo que resulta imposible que entienda

Medidas de atención a la diversidad

La propuesta de gamificación para el aprendizaje de emprendimiento aporta de manera significativa oportunidades a los estudiantes ya que se procura mantener el desarrollo social, emocional e intelectual por igual para la evolución de la educación.

Las estrategias puntuales que se tomarán en cuenta para atender las necesidades especiales educativas que se requiera en el aula se detallan de la siguiente manera:

- Aprendizaje colaborativo. - Los estudiantes tendrán la oportunidad de realizar pequeños grupos en las actividades a trabajar, lo que genera gran flexibilidad a favor de aquellos estudiantes que presentan dificultades, desarrollando habilidades de comunicación en el proceso de orientación y guía.
- Tutorías extraoficiales. - Se implementará esta práctica inclusiva de manera efectiva, para orientar, acompañar, atender y seguir de forma personalizada a los estudiantes contribuyendo con el derecho de tener acceso a la educación de calidad a lo largo de su vida escolar.
- Disposición de recursos. - Se dispondrá de adaptaciones como audio conferencia, narración de contenido, diseño de videos explicativos, material impreso, etc. Se buscará la respuesta más ajustada a las necesidades particulares que se requieran.

La planificación de la clase, las actividades de la propuesta están acorde a los objetivos y contenidos de la asignatura de emprendimiento alineadas al nivel de educación Bachillerato, cada juego fue desarrollado según la necesidad observada en los estudiantes, lo cual hace de la misma, innovadora, aplicada, alcanzable, fomenta la enseñanza activa, colaborativa, permite el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes que la utilizan, para los docentes una herramienta pedagógica útil para retroalimentar los contenidos.

Otros estudios han demostrado la viabilidad de este tipo de propuesta pedagógica gamificadora en el aula de clases a estudiantes de los diferentes niveles de educación, se han expuesto herramientas virtuales para la enseñanza de diversas temáticas, han sido validadas, comprobadas y verificadas, en cuanto a su efectividad en el cambio y mejora de la enseñanza – aprendizaje.

Por otra parte Lazarte y Gómez (2021), incorporaron la herramienta Quizizz en la enseñanza - aprendizaje de la asignatura Probabilidad y Estadística; Tapia et al (2020), utilizaron Genially para la enseñanza de Redacción creativa. Así mismo Martín et al. (2017) realizaron una propuesta de gamificación con la plataforma Kahoot, enseñaron la facilidad de uso, la utilidad, a través de la creación de test, online, dinámicos e interactivos.

En la premisa desarrollada por Grivokostopoulou et al. (2019) destacan la importancia de la educación emprendedora y el diseño de un entorno educativo basado en un aprendizaje inversivo con enfoques pedagógicos y la realidad aumentada en 3D sobre la formulación de planes de negocios, con agentes virtuales, la experimentación tuvo como resultado que los estudiantes que participaron en el aprendizaje, mejoró la autoestima de 76% paso al 86%, de las posibilidades de abrir un negocio de 84% al 88%. Por lo que concluyeron que las actividades gamificadoras son eficientes y aumentan la motivación de los estudiantes.

Nivela (2021), realizó un estudio en 50 estudiantes de la Universidad de Guayaquil, donde los resultados dieron que el 90% considero de utilidad la estrategia, el 80% que promovió la motivación, 64% que lo de ganar premios fue lo mas influyente, el 84% calificaron la estrategia como muy buena, la plataforma estudiada fue Classdojo.

En una institución de Cuenca, realizaron un juego de simulación empresarial para el desarrollo de las habilidades de emprendimiento y gestión, lo cual sostiene la autora que al aplicar la herramienta tecnológica motivó al nativo digital a aprender de manera autónoma (Cárdenas, 2022).

Finalmente se considera el apartado de Magadán y Rivas (2022), quienes examinaron la percepción de los estudiantes al utilizar Quizizz en la asignatura Gestión Cultural Avanzada, lo cual resultó que la herramienta tiene un gran potencial para mantener atento al estudiante, mejoró la participación de los mismos, incremento la motivación, permitió desarrollar una experiencia de aprendizaje agradable. Los estudiantes destacaron que Quizizz es una plataforma divertida, entretenida, dinámica, por ende, se evidencia el impacto positivo en la motivación, compromiso y dinamización en el aula.

Conclusiones

A partir de la problemática que se observó en la materia de emprendimiento en los estudiantes de bachillerato unificado de la Unidad Educativa Fiscal Alejo Lascano y la necesidad de lograr despertar interés, motivación y participación de los estudiantes en su propio aprendizaje, surgió la idea del diseño de una propuesta de innovación utilizando las herramientas tecnológicas para que mediante la gamificación de los contenidos mejorara la enseñanza.

El estudio teórico - práctico del proceso y mecanismos que conllevó el desarrollo de esta propuesta, a través de la revisión bibliográfica de varios autores citados, videos explicativos sobre el uso de algunas herramientas y plataformas digitales útiles a la hora de gamificar el aula, se concluyó que aportaron en la planificación de la propuesta de la mano con los contenidos de la asignatura según el currículo nacional, permitiendo mayor interacción en las dinámicas escogidas.

La propuesta de innovación podría ser perfectamente viable en el aula, añadiendo con esta metodología un beneficio no solo para quienes va dirigido sino para que pueda ser adoptado y aplicado por docentes de las distintas áreas y asignaturas en busca de la mejora del actual proceso de enseñanza en un ambiente motivador dinámico, activo y participativo, al involucrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación.

Como parte final cabe mencionar que la propuesta realizada sería necesario poder aplicarla para poder comprobar su impacto en el proceso enseñanza-aprendizaje y pueda aportar gran valor en la asignatura de emprendimiento ya que al cautivar e involucrar al estudiante facilita el interés continuo a medida que indirectamente va progresando y consiguiendo el puntaje de la materia.

Referencias

- Alvarez, M., & Jimenez, L. (2020). Gamificación Aplicada al Aprendizaje del Concepto de Renta Variable en el Mercado Bursátil Colombiano. *Tesis de Grado*. Unidades Tecnológicas de Santander, Bucaramanga, Colombia.
<http://repositorio.uts.edu.co:8080/xmlui/handle/123456789/3467?show=full>
- Bravo, J., Larrea, C., Ruales, R., & Cuz, J. (2020). Covid 19: De la educación tradicional y alfabetización de adultos al uso de dispositivos para el inter-aprendizaje / Covid 19: Da educação tradicional e alfabetização de adultos ao uso de dispositivos para o inter-aprendizagem. *Brazilian Journal of Health Review*, 3(3), 4666–4682. <https://doi.org/https://doi.org/10.34119/bjhrv3n3-059>
- Cárdenas, X. (2022). La gamificación aplicada en el desarrollo de habilidades de emprendimiento y gestión. *Tesis de Maestría*. Universidad Tecnológica Indoamérica, Quito, Ecuador.
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4610/1/CARDENAS%20CALLE%20XIMENA%20CATALINA.pdf>
- García, H. (2021). Aula virtual con herramientas web 3.0 para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la. *Tesis de maestría*. Universidad Tecnológica Israel, Quito, Ecuador.
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2786/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC%20.TIC%20-378.242-2021-036.pdf>
- Grivokostopoulou, F., Kovas, K., & Perikos, I. (2019). Examining the Impact of a Gamified Entrepreneurship Education Framework in Higher Education. *Sustainability*, 11(20), 1-17.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su11205623>
- Heredia, B., Pérez, D., Cocón, J., & Zavaleta, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 49 - 58. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rtd.v9i2.144>
- Lazarte, I. M., & Gómez, S. (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de gamificación en la educación superior. *Red de Universidades con Carreras en Informática*, 313-317.
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/120461>
- Luque, A., & Herrero, N. (2019). Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(5), 176-182. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202019000500176&script=sci_arttext&tlng=en
- Magadán, M., & Rivas, J. (2022). Percepções dos alunos de pós-graduação em face da gamificação em sala de aula com Quizizz. *Texto Livre. Linguagem e Tecnologia*, 15, 1 - 17.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.36941>
- Martín, C., Herranz, P., & Segovia, M. (2017). Gamificación en la educación, una aplicación práctica con la plataforma Kahoot. *Asociación Española de Profesores Universitarios de Matemáticas para la Economía y la Empresa (ASEPUMA)*(25), 1-17.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6210181>
- Ministerio de Educación. (2017). *Guía de Emprendimiento y Gestión*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-de-Emprendimiento-y-Gestion-BGU.pdf>

- Nivela, M., Otero, O., & Morales, E. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(Extra 31), 165-176. <https://doi.org/https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242>
- Observatorio IFE. (septiembre de 2016). *Gamificación*. <https://observatorio.tec.mx/edu-reads/gamificacion/>
- Rodríguez, C., Navas, M., Santos, M., & Fernández, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*(3), 40-59. <https://doi.org/https://doi.org/10.24310/IJNE2.1.2019.6557>
- Sosa, D., Capafons, J., Pérez, S., Hernández, L., Capafons, J., & Prieto, P. (2019). El uso de las Nuevas Tecnologías (internet, redes sociales, videojuegos) en jóvenes: un estudio con población canaria. *Rev. esp. drogodepend*, 44(2), 26 - 42. https://www.aesed.com/upload/files/v44n2_art1-canarias.pdf
- Tapia, R., García, D., Cárdenas, N., & Erazo, J. (2020). Genially como una herramienta didáctica para desarrollar la redacción creativa en estudiantes de bachillerato. *Cienciamatria*, 6(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.389>
- Upoalkpajor, J., & Upoalkpajor, C. (2020). The Impact of COVID-19 on Education in Ghana. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 9(1), 23 - 33. <https://doi.org/10.9734/AJESS/2020/v9i130238>
- van Roy, R., & Deterding, C. (abril de 2018). Uses and Gratifications of Initiating Use of Gamified Learning. *CHI'18 Extended Abstracts*, 21 - 26. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/3170427.3188458>
- Vergara, G., & Cuentas, H. (2015). Actual vigencia de los modelos pedagógicos en el contexto educativo. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*(Especial 6), 914 - 934. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5758752>
- Vesa, M., & Harviainen, T. (2019). Gamification: concepts, consequences an critiques. *Journal of Management Inquiry*, 28(2), 128-130. <https://doi.org/doi.org/10.1177/1056492618790911>