

**Design of gamified activities in the virtual classroom to promote learning  
of the subject Entrepreneurship and Management**

**Diseño de actividades gamificadas en el aula virtual para favorecer el  
aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión**

**Autores:**

Martínez-León, Samanta Janela  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Maestría en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales  
Durán-Ecuador



[sjmartinezl@ube.edu.ec](mailto:sjmartinezl@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0007-6519-3420>

Molina-Camba, Piedad Isabel  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Maestría en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales  
Durán-Ecuador



[pimolina@ube.edu.ec](mailto:pimolina@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0009-0004-1955-0667>

PhD. Laurencio-Rodríguez, Kenia  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Docente  
Durán-Ecuador



[klaurencior@ube.edu.ec](mailto:klaurencior@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0003-4194-9135>

PhD. Molina-Barzola, Mónica  
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
Docente  
Durán-Ecuador



[mmmolinab@ube.edu.ec](mailto:mmmolinab@ube.edu.ec)



<https://orcid.org/0000-0001-6551-0173>

Fechas de recepción: 25-ABR-2025 aceptación: 25-MAY-2025 publicación: 30-JUN-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigiar.com/>



## Resumen

La presente investigación se planteó como objetivo diseñar un sistema de actividades gamificadas mediante la plataforma Google Classroom, para favorecer el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Presidente Carlos Julio Arosemena Tola.

Se adoptó un enfoque cuantitativo con un alcance descriptivo y explicativo, utilizando encuestas a estudiantes y docentes, observaciones de clase y validación por juicio de expertos. Los resultados evidenciaron que el interés de los estudiantes por la asignatura es moderado, con una motivación baja hacia el aprendizaje tradicional. Sin embargo, un 62% expresó interés en clases más interactivas y dinámicas. Además, el 76% de los estudiantes nunca había participado en actividades gamificadas, lo que reveló una escasa implementación de estas estrategias en el aula. Por su parte, los docentes reconocieron el potencial de la gamificación para mejorar la motivación estudiantil, aunque el 83.3% identificó la falta de formación como la principal barrera para su aplicación. La validación de las actividades gamificadas por expertos confirmó su pertinencia y efectividad, destacando la interactividad, el uso de elementos visuales atractivos y la posibilidad de aprendizaje autónomo. De esta manera se pudo concluir que, la gamificación es una estrategia didáctica viable para optimizar el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión la cual permite promover el desarrollo de competencias empresariales a través de experiencias inmersivas y dinámicas. Su implementación requiere capacitación docente y una adecuada planificación para garantizar su efectividad y sostenibilidad.

**Palabras clave:** Proceso de enseñanza aprendizaje; aula virtual; actividades gamificadas; Google Classroom

## Abstract

This research aimed to design a system of gamified activities using the Google Classroom platform to enhance the learning of the Entrepreneurship and Management subject for first-year high school students at Unidad Educativa Presidente Carlos Julio Arosemena Tola.

A quantitative approach with a descriptive and explanatory scope was adopted, using student and teacher surveys, classroom observations, and expert validation. The results showed that students' interest in the subject is moderate, with low motivation toward traditional learning. However, 62% expressed interest in more interactive and dynamic classes. Additionally, 76% of students had never participated in gamified activities, revealing a limited implementation of these strategies in the classroom. Meanwhile,

teachers acknowledged the potential of gamification to improve student motivation, though 83.3% identified a lack of training as the main barrier to its application. The validation of the gamified activities by experts confirmed their relevance and effectiveness, highlighting interactivity, the use of engaging visual elements, and the possibility of autonomous learning. Thus, it was concluded that gamification is a viable didactic strategy to optimize the learning of the Entrepreneurship and Management subject, promoting the development of entrepreneurial skills through immersive and dynamic experiences. Its implementation requires teacher training and proper planning to ensure effectiveness and sustainability.

**Keywords:** Teaching-learning process; virtual classroom; gamified activities; Google Classroom

## Introducción

En la última década, la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha revolucionado el ámbito educativo, dando paso a nuevas formas de enseñar y aprender que se adaptan a las características de las generaciones actuales de estudiantes. Este fenómeno responde a la creciente demanda de ambientes de aprendizaje más dinámicos, interactivos y accesibles, en los que las herramientas digitales no solo facilitan el acceso a la información, sino que también transforman la manera en que los estudiantes interactúan con el conocimiento. Las TIC, en su versatilidad, permiten desarrollar un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, promoviendo la colaboración, el aprendizaje autónomo y el pensamiento crítico.

El impacto de las TIC en el aprendizaje está profundamente vinculado con su capacidad para fomentar la creación de experiencias educativas significativas, donde la interacción entre estudiantes y contenidos no se limita a una simple transmisión de información. De acuerdo con Pincay y Sornoza (2023), las TIC permiten diseñar estrategias pedagógicas más flexibles y personalizadas, contribuyendo al desarrollo de competencias digitales esenciales en el mundo contemporáneo. Este enfoque se complementa con la propuesta de otros autores, que plantean que el uso de las tecnologías debe orientarse hacia la creación de ambientes de aprendizaje activos, donde los estudiantes no sean meros receptores de conocimiento, sino participantes activos en la construcción de su propio aprendizaje.

Su paulatina incorporación ha experimentado una transformación radical en el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual permite desarrollar entornos educativos más personalizados, interactivos y centrados en el estudiante (Hernández et al., 2021). En este escenario, la gamificación conceptualizada como la integración estratégica de elementos lúdicos en contextos formales de aprendizaje (Morschheuser et al., 2018) - surge como un enfoque pedagógico innovador para potenciar la motivación autónoma y la participación activa. Investigaciones recientes como las de Legaki et al. (2022) demuestran que esta metodología no solo incrementa la asimilación de contenidos, sino que además desarrolla competencias clave para el emprendimiento, como pensamiento sistémico, adaptabilidad y liderazgo colaborativo. En el campo específico de la asignatura Emprendimiento y Gestión, la gamificación adquiere un valor singular al simular escenarios empresariales reales, donde los estudiantes pueden experimentar con la toma de decisiones, la planificación estratégica y la gestión de recursos en un entorno controlado y motivador (Bellotti et al., 2020). Esta asignatura, que tradicionalmente enfrenta desafíos para captar el interés de los estudiantes debido a su naturaleza teórica y abstracta, puede beneficiarse de dinámicas gamificadas que promuevan la aplicación

práctica de conceptos mediante roles, desafíos y recompensas (Kapp, 2012).

A nivel internacional, experiencias como las de Finlandia y Singapur han demostrado que la gamificación, integrada en plataformas como Kahoot! o Classcraft, mejora significativamente el rendimiento académico y la participación activa (Sailer & Homner, 2020). En América Latina, aunque su implementación es incipiente, países como Colombia y México han incorporado estas estrategias en sus currículos, destacando su potencial para desarrollar competencias emprendedoras (Jalca & Hermann, 2023).

En Ecuador, aunque el uso de la gamificación se encuentra en sus primeras fases de implementación, ya existen iniciativas prometedoras que aprovechan plataformas como Google Classroom y Moodle diseñadas en herramientas de gamificación. Sin embargo, la adopción generalizada de estas metodologías enfrenta desafíos significativos, sobre todo en áreas rurales, donde la infraestructura tecnológica es limitada y la conectividad es un obstáculo para la implementación efectiva de herramientas digitales (Ramírez et al., 2023).

Esta investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Presidente Carlos Julio Arosemena Tola, donde a partir de la aplicación de diferentes instrumentos como observación, entrevistas y encuestas, así como la experiencias de las investigadoras se detectaron manifestaciones tales como:

- Poca motivación de los estudiantes por el aprendizaje de la asignatura emprendimiento, evidenciado en el bajo rendimiento académico.
- Insuficiente aprovechamiento de las potencialidades del uso de los entornos virtuales para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.
- Limitado uso de recursos y herramientas digitales en la asignatura emprendimiento.

Las manifestaciones antes mencionadas permitieron formular el siguiente problema científico ¿Cómo contribuir al aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Presidente Carlos Julio Arosemena Tola? Siendo el Objeto de investigación el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Para darle solución al problema de investigación se propuso como Objetivo general diseñar un sistema de actividades gamificadas mediante la plataforma Google Classroom, para favorecer el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Presidente Carlos Julio Arosemena Tola.

Se declararon como objetivos específicos de la investigación, fundamentar los sustentos

teóricos del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión mediante el uso de los entornos virtuales, caracterizar los antecedentes históricos del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión mediante el uso de los entornos virtuales, conocer el estado actual que presenta el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión mediante el uso de los entornos virtuales en los estudiantes de primero de bachillerato, diseñar el sistema de actividades gamificadas mediante la plataforma Google Classroom para elevar el aprendizaje en los estudiantes de primero de bachillerato, así como, valorar la factibilidad y pertinencia de la propuesta.

Esta investigación se fundamentó en tres ejes teóricos principales que integran perspectivas contemporáneas sobre pedagogía digital, aprendizaje experiencial y desarrollo de competencias emprendedoras. En primer lugar, la gamificación educativa se sustenta en los trabajos de Sailer y Homner (2020), quienes demostraron que el uso estratégico de elementos lúdicos (como puntos, insignias y narrativas) incrementa la motivación intrínseca y el compromiso estudiantil cuando se alinean con objetivos pedagógicos específicos. Complementariamente, Deterding (2018) enfatizó la importancia de diseñar experiencias significativas más allá de la mera acumulación de recompensas.

En segundo lugar, el aprendizaje basado en experiencias encuentra sustento en el modelo de competencias emprendedoras de Lackéus (2020), que integra conocimientos teóricos (saber), habilidades prácticas (saber hacer) y actitudes emprendedoras (saber ser). Investigaciones recientes de Nabi et al. (2022) validan que las simulaciones empresariales gamificadas mejoran significativamente la capacidad de análisis de mercado y toma de decisiones en condiciones de incertidumbre, competencias clave en la formación emprendedora.

El tercer eje corresponde a los entornos virtuales de aprendizaje, donde autores como Navarrete (2021) destaca el potencial de plataformas como Moodle o Classroom para crear espacios colaborativos que superen las limitaciones del aula tradicional. Estudios específicos en Latinoamérica (Jalca & Hermann, 2023) demostraron que la combinación de herramientas como Genially con sistemas de gestión de aprendizaje incrementa en un 25% la retención de conceptos complejos en emprendimiento.

Estos fundamentos se articulan en el marco TPACK (Mishra & Koehler, 2019), adaptado por García (2022) para gamificación, que propone integrar: conocimiento disciplinar (contenidos de emprendimiento), pedagogía activa (aprendizaje basado en proyectos) y tecnología educativa (herramientas digitales interactivas). Evidencia empírica de Pincay y Sornoza (2023) en contextos ecuatorianos confirmaron que esta integración mejora significativamente

el desarrollo de competencias empresariales en estudiantes de bachillerato.

## Materiales y métodos

La presente investigación posee un enfoque cuantitativo, se basó en la recolección y análisis de datos numéricos para medir el impacto de las actividades gamificadas en el aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

El alcance de la investigación es descriptivo y explicativo. En su dimensión descriptiva, la investigación buscó detallar las características, componentes y procedimientos utilizados en las actividades gamificadas. A su vez, en su dimensión explicativa, la investigación se orientó a entender cómo las actividades gamificadas impactaron en la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes (Reyes, 2020).

La población objeto de estudio estuvo compuesta por 129 estudiantes de primer año de bachillerato y los 6 docentes que imparten la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Para la selección de la muestra, se eligieron 29 estudiantes del primero A de Ciencias, mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia.

Para la recolección de datos, se aplicaron instrumentos del nivel empírico como: la observación a las clases para analizar cómo los docentes promovían el desarrollo y aprendizaje de la asignatura, entrevista a docentes para obtener información sobre las experiencias previas de los docentes en la práctica educativa con respecto al uso de la gamificación en su nivel de enseñanza, encuestas a estudiantes para conocer sobre las expectativas de los estudiantes para el uso de juegos y actividades lúdicas que contribuyan en su aprendizaje, y el análisis documental para la revisión de los diferentes documentos normativos y metodológicos con que cuenta la institución.

El juicio de expertos se utilizó para validar las actividades gamificadas diseñadas en la investigación. Su retroalimentación permitió ajustar y mejorar las actividades, asegurando que estuvieran alineadas con los objetivos pedagógicos y las mejores prácticas en el área de emprendimiento y gestión, antes de su implementación final (Carpena & Esteve, 2023). Por último, se aplicó el método matemático-estadístico para el análisis e interpretación de los datos numéricos, asegurando así la validez y fiabilidad de los resultados obtenidos (Maurandi & González, 2022).

A través de este diseño metodológico, se describieron las tendencias y percepciones de los participantes, y se explicó la relación entre la implementación de estrategias gamificadas y la mejora en el aprendizaje de la asignatura.

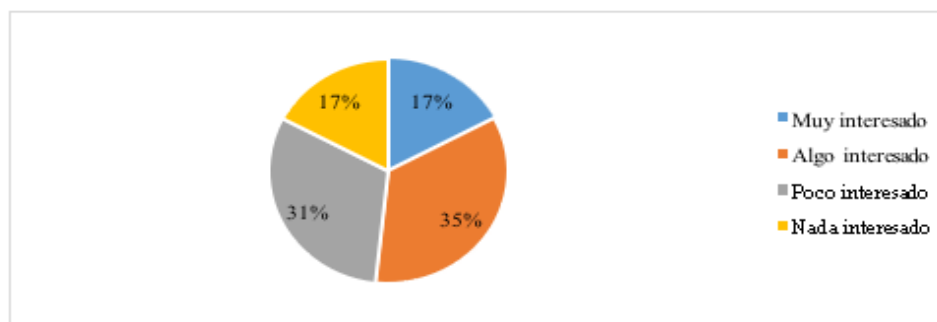
Se aplicaron los métodos teóricos análisis síntesis para procesar y determinar los fundamentos teóricos metodológicos de la propuesta y para el análisis de los resultados obtenidos en la aplicación de los diferentes instrumentos, el inductivo deductivo en la fundamentación de la investigación a través de una lógica que va desde lo general a lo particular y de este a lo singular, el sistémico estructural para estructurar y analizar el tema de estudio a investigar y de la propuesta a implementar.

### Resultados Principales

El análisis de los resultados obtenidos a partir de la encuesta aplicada a los estudiantes, representados en la Figura 1, evidencian que el 17% de los encuestados manifestaron estar muy interesado, mientras que el 35% mostró cierto grado de interés. Sin embargo, un 31% estuvo poco interesado y otro 17% no tuvo interés en absoluto. Estos datos indicaron que la mayoría de los estudiantes presentó una actitud neutral o baja motivación hacia el tema de Emprendimiento y Gestión.

**Figura 1**

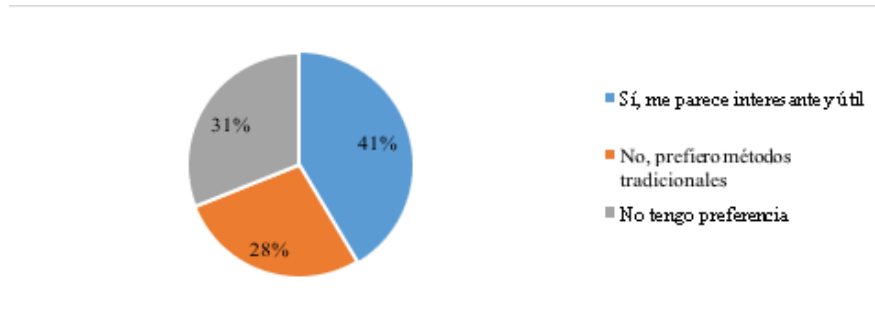
Interés en aprender sobre Emprendimiento y Gestión



Fuente: Elaboración propia

Según los datos presentados en la Figura 2, el 41% consideró útiles plataformas digitales, el 28% prefirió métodos tradicionales y un 31% no tuvo preferencia. Estos resultados sugirieron que las herramientas digitales desempeñaron un papel relevante en el aprendizaje.

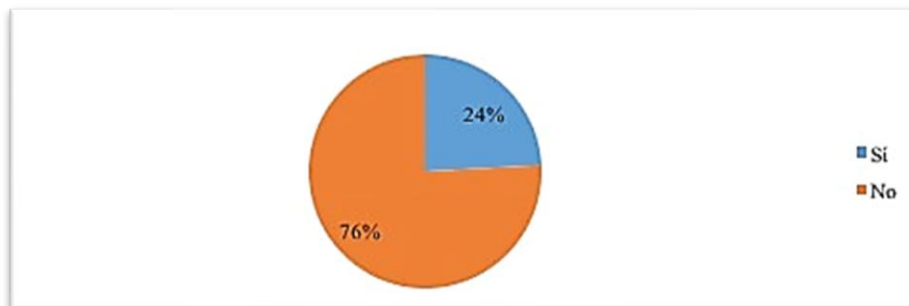
**Figura 2**  
 Preferencia por plataformas digitales de aprendizaje



Fuente: Elaboración propia

La Figura 3 muestra que el 76% nunca ha participado en actividades gamificadas, mientras que solo el 24% sí lo ha hecho. Esto indicó poca exposición previa a estrategias de gamificación en el aprendizaje.

**Figura 3**  
 Experiencia en gamificación

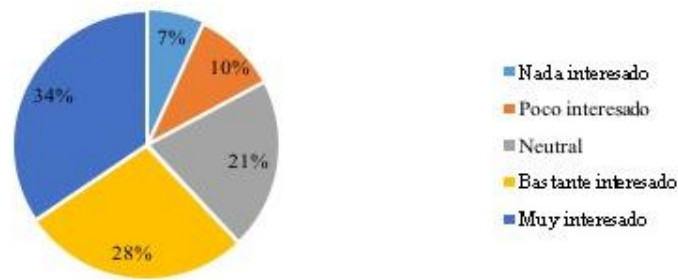


Fuente:  
 Elaboración propia

El análisis de la Figura 4 revela que el 62% de los estudiantes se mostraron "bastante interesado" y "muy interesado", manifestaron su preferencia por clases más interactivas y lúdicas. En contraste, un 17% (resultado de la suma de "nada interesado" y "poco interesado") mostró un interés limitado en este tipo de enfoques. Estos datos reflejaron una clara demanda de métodos de enseñanza más dinámicos y atractivos, lo que resaltó la necesidad de implementar estrategias educativas innovadoras.

**Figura 4**

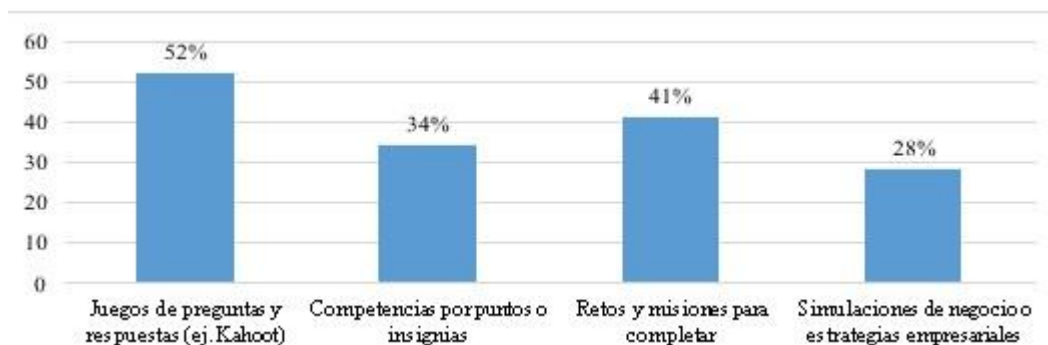
### Interés en actividades interactivas y lúdicas



Fuente: Elaboración propia

La Figura 5 muestra que los juegos de preguntas y respuestas fueron la opción más popular, con un 52% de los estudiantes eligiéndolos, seguidos de los retos y misiones con un 41%, las competencias por puntos o insignias con un 34%, y las simulaciones empresariales con un 28%. Estos resultados indicaron que los estudiantes prefieren actividades que sean tanto dinámicas como competitivas, lo que sugirió que estas características son clave para captar su interés y promover un aprendizaje más activo.

**Figura 5**  
Preferencias en actividades gamificadas

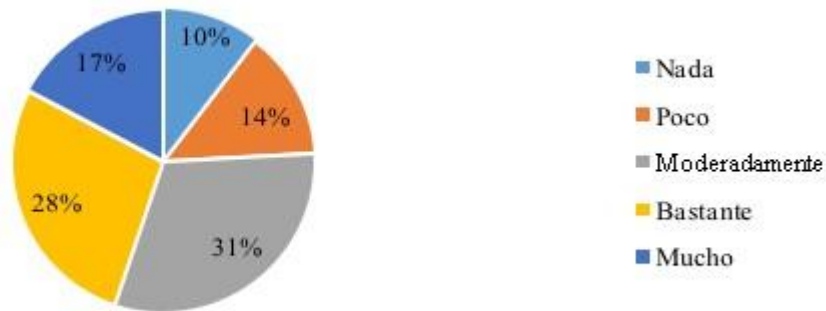


Fuente: Elaboración propia

La Figura 6 muestra que el 45% creen que la gamificación mejora bastante o mucho su motivación, mientras que un 31% la consideraron moderadamente útil. Solo un 24% piensa que tiene poco o ningún impacto. Esto sugirió que la gamificación es una estrategia prometedora para aumentar la participación y el interés.

**Figura 6**

Impacto de la gamificación en la motivación y participación



Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la encuesta aplicada a los docentes revelaron que el 50% consideró que las plataformas digitales eran al menos "algo efectivas", mientras que el otro 50% las percibió como poco o nada efectivas. La mayoría de los docentes (66.7%) no habían utilizado gamificación, lo que evidenció falta de conocimiento o capacitación en este enfoque. Un 66.6% de los docentes consideró que la gamificación podía ser "bastante" o "muy beneficiosa". Todos los docentes señalaron que las simulaciones de negocio eran una herramienta clave, lo que reafirmó la importancia de diseñar experiencias inmersivas. Además, el alto interés en juegos de preguntas y competencias por puntos sugirió que estas metodologías facilitan el aprendizaje y mejoran la participación estudiantil. La falta de formación en gamificación fue la principal barrera identificada (83.3%), seguida por el tiempo insuficiente para diseñar actividades interactivas (66.7%). Los resultados confirmaron la necesidad de una intervención que proporcionará a los docentes herramientas listas para usar, como plantillas en Genially, para facilitar la integración de la gamificación en sus clases ver Tabla 1.

**Tabla 1**

Encuesta a docentes

| Pregunta                                                                                                                           | Opciones de respuesta                                 | Cantidad | Porcentaje |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----------|------------|
| 1. ¿Qué tan efectivo considera el uso de plataformas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?                        | Muy efectivo                                          | 1        | 16.7%      |
|                                                                                                                                    | Algo efectivo                                         | 2        | 33.3%      |
|                                                                                                                                    | Poco efectivo                                         | 2        | 33.3%      |
|                                                                                                                                    | Nada efectivo                                         | 1        | 16.7%      |
| 2. ¿Ha implementado previamente estrategias de gamificación en sus clases?                                                         | Sí                                                    | 2        | 33.3%      |
|                                                                                                                                    | No                                                    | 4        | 66.7%      |
|                                                                                                                                    | Nada beneficioso                                      | 0        | 0%         |
|                                                                                                                                    | Poco beneficioso                                      | 1        | 16.7%      |
| 3. ¿Qué tan beneficioso considera el uso de actividades gamificadas para mejorar la motivación y participación de los estudiantes? | Neutral                                               | 1        | 16.7%      |
|                                                                                                                                    | Bastante beneficioso                                  | 2        | 33.3%      |
|                                                                                                                                    | Muy beneficioso                                       | 2        | 33.3%      |
|                                                                                                                                    |                                                       |          |            |
| 4. ¿Qué tipo de actividades gamificadas considera más efectivas para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?                     | Juegos de preguntas y respuestas (ej. Kahoot)         | 5        | 83.3%      |
|                                                                                                                                    | Competencias por puntos o insignias                   | 4        | 66.7%      |
|                                                                                                                                    | Retos y misiones para completar                       | 3        | 50%        |
|                                                                                                                                    | Simulaciones de negocio                               | 6        | 100%       |
| 5. ¿Cuáles cree que son las principales barreras para la implementación de actividades gamificadas en su asignatura?               | Falta de formación en gamificación                    | 5        | 83.3%      |
|                                                                                                                                    | Falta de tiempo para diseñar actividades interactivas | 4        | 66.7%      |
|                                                                                                                                    | Falta de acceso a herramientas tecnológicas adecuadas | 3        | 50%        |
|                                                                                                                                    | Resistencia de los estudiantes a nuevas metodologías  | 2        | 33.3%      |

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la guía de observación revelaron que los docentes de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Presidente Carlos Julio Arosemena Tola no utilizaban plataformas digitales en su enseñanza (66%), mientras que solo un 17% las empleaba de forma limitada. De igual forma, las estrategias gamificadas eran poco implementadas: el 50% de los participantes indicó que no las utilizaba, y solo un 33% las aplicaba ocasionalmente.

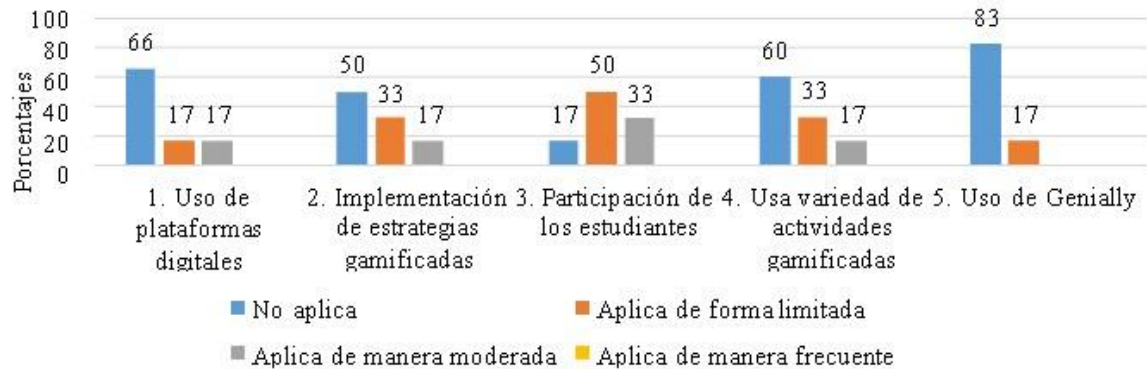
En cuanto a la participación estudiantil, la mayoría observó un nivel de involucramiento limitado o moderado, lo que sugirió que los métodos tradicionales no fomentaban una participación más activa. Asimismo, el uso de diversas actividades gamificadas resultó escaso, con un 60% de los docentes reportando no aplicar este tipo de dinámicas.

Finalmente, se constató que Genially es una herramienta interactiva clave que era subutilizada, ya que el 83% de los encuestados manifestó no incorporarla en sus prácticas pedagógicas (Figura

7).

**Figura 7**

Observación de clases



Fuente: Elaboración propia

Los resultados permitieron concluir que el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura necesitó una transformación pedagógica sustentada en cuatro pilares: capacitación docente, innovación metodológica, tecnología educativa y vinculación con el sector empresarial, con el fin de que los estudiantes logaran competencias teóricas, prácticas y actitudinales emprendedoras.

### **Propuesta de actividades gamificadas mediante la plataforma Google Classroom utilizando la herramienta Genially**

El proceso de enseñanza aprendizaje ha evolucionado constantemente con la integración de herramientas digitales y metodologías innovadoras. En este contexto, la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes en entornos virtuales. En la asignatura Emprendimiento y Gestión, el aprendizaje de conceptos financieros, contabilidad básica y normativas legales es fundamental para la formación de futuros emprendedores. Sin embargo, el diagnóstico realizado evidenció bajo interés y participación de los estudiantes, afectando su rendimiento académico. Esta propuesta educativa se planteó como objetivo el diseño de actividades de aprendizaje gamificadas mediante la plataforma Google Classroom utilizando la herramienta Genially, con el propósito de transformar el aprendizaje en una experiencia interactiva, dinámica y significativa.

La propuesta se basó en los siguientes enfoques teóricos y metodológicos:

1. Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), permitiendo la adquisición de conocimientos a través de dinámicas lúdicas que incrementaron la motivación y la retención de la información.
2. El Constructivismo que fomentó la participación activa de los estudiantes en la construcción de su aprendizaje mediante experiencias interactivas y colaborativas.
3. Gamificación como estrategia motivacional: Se fundamentó en el uso de desafíos, recompensas e interacción para incentivar la participación y el compromiso de los estudiantes.

Estos enfoques respaldaron la integración de herramientas digitales en el aula virtual, facilitando un aprendizaje significativo y alineado con las demandas del siglo XXI.

Los principales beneficiarios de esta propuesta educativa fueron:

- Los estudiantes de primer año de bachillerato, mejoraron su motivación y comprensión de los conceptos financieros y contables mediante experiencias interactivas.
- Los docentes de la asignatura: contaron con estrategias innovadoras y recursos didácticos digitales para dinamizar sus clases.
- La comunidad educativa: se fortaleció con la integración de metodologías activas y el uso de TIC en la enseñanza.

## Actividades

### Sesión 1: Conceptos Financieros Básicos

**Objetivo:** Identificar y diferenciar los conceptos financieros básicos aplicados en el contexto del emprendimiento.

**Tiempo:** 80 minutos

#### Recursos en Genially:

- Presentación interactiva  
<https://view.genially.com/60bf0c25e178220d1788cda4/presentation-conceptos-financieros-basicos>
- Quiz para evaluar <https://view.genially.com/6474a761b0738e0018091d41/interactive-content-quiz-contabilidad>

#### Actividades de inicio: 15 minutos

- Responder la pregunta generadora: ¿Por qué es importante conocer los conceptos financieros en un negocio?
- Participar de la dinámica de lluvia de ideas sobre ingresos, costos, gastos e inversión.



**Actividades de desarrollo:** 50 minutos

- Explorar la presentación interactiva en Genially para comprender los conceptos financieros básicos.
- Participar de la discusión guiada sobre casos reales de emprendimientos.
- Responder las preguntas del Quiz.

**Actividades de cierre:** 15 minutos

- Participar de la reflexión grupal sobre la importancia de los conceptos financieros.
- Registrar los aprendizajes clave en una pizarra digital colaborativa en Padlet.

**Sesión 2: Normas Tributarias sobre la Obligación de Llevar Contabilidad Objetivo:**

Comprender la obligatoriedad de llevar contabilidad según la normativa tributaria ecuatoriana.

**Tiempo:** 80 minutos

**Recurso en Genially:**

- Presentación interactiva  
<https://view.genially.com/619accdb6337550d6e875556/presentation-obligatoriedad-de-llevar-contabilidad>

**Actividades de inicio:** 15 minutos

- Responder la pregunta detonadora: ¿Por qué es importante llevar un registro contable en un negocio?
- Realizar el análisis de un caso práctico de una empresa que no lleva contabilidad.

**Actividades de desarrollo:** 50 minutos

- Explorar la presentación interactiva presentada y analizar las normas tributarias.
- Realizar una breve exposición utilizando Genially con ejemplos de la normativa.
- Analizar en grupo los impactos de no llevar contabilidad.
- Participar el debate sobre casos de incumplimiento normativo.

**Actividades de cierre:** 15 minutos

- Realizar conclusiones y aplicación práctica en emprendimientos estudiantiles.
- Participar de la evaluación rápida con preguntas orales.

**Sesión 3: Principios Contables Básicos**

**Objetivo:** Identificar los principios contables y su aplicación en la gestión financiera.

**Tiempo:** 80 minutos

**Recurso en Genially:**

Video interactivo link <https://view.genially.com/605a65b1d916f30d77dd72ed/video-presentation-entorno-principios-de-contabilidad-generalmente-aceptados>

**Actividades de inicio:** 15 minutos

- Analizar un caso de estudio real.
- Responder la pregunta en base al estudio de caso: ¿Qué consecuencias trae no seguir principios contables?

**Actividades de desarrollo:** 50 minutos

- Observar e interactuar con el video.
- Trabajar en equipos: identificando los ejemplos de los principios contables en casos empresariales que están en el video.
- Presentar a la clase el trabajo utilizando una infografía en Genially.

**Actividades de cierre:** 15 minutos

- Reflexionar sobre el trabajo realizado y resolver dudas.
- Realizar la mini evaluación con preguntas rápidas en Kahoot en el link <https://quizizz.com/admin/quiz/5f34028579646d001b1b80c5/principios-contables-generalmente-aceptados>

#### **Sesión 4: Proceso Contable - Partida Doble**

**Objetivo:** Comprender el principio de la partida doble y su aplicación en la contabilidad.

**Tiempo:** 80 minutos

**Recurso en Genially:**

- Mapa mental link <https://view.genially.com/5f505d43a23eff0cff25b7c6/interactive-content-proceso-contable-partida-doble>

**Actividades de inicio:** 15 minutos

- Pregunta guía: ¿Cómo se registran los ingresos y egresos en una empresa?
- Presentación breve de un caso contable.

**Actividades de desarrollo:** 50 minutos

- Explorar e interactuar con el mapa mental.
- Realizar los ejercicios prácticos en grupos: Registro de transacciones contables simuladas.
- Presentar a la clase uno ejercicios trabajado en el grupo utilizando una presentación en Genially.



**Actividades de cierre:** 15 minutos

- Analizar los errores comunes que se cometen al elaborar una partida doble.
- Revisar y discutir las respuestas en plenaria.

**Sesión 5: Clasificación de Cuentas**

**Objetivo:** Diferenciar y clasificar correctamente las cuentas contables.

**Tiempo:** 80 minutos

**Recurso en Genially:**

- Presentación link <https://view.genially.com/63799bc564e17e001abb1ba1/interactive-content-cuentas-contables>
- Juego interactivo link <https://view.genially.com/612bc2220ec5d20dc3cb3d03/interactive-content-juego-de-cuentas-contables>

**Actividades de inicio:** 15 minutos

- Interactuar con la presentación sobre las cuentas contables
- Identificar las cuentas Activo, pasivo, activos no corrientes, patrimonio.

**Actividades de desarrollo:** 50 minutos

- Realizar el juego interactivo con desafíos por equipos.
- Presentar a la clase la resolución de ejercicios prácticos con discusión en clase.

**Actividades de cierre:** 15 minutos

- Realizar la reflexión grupal sobre los resultados obtenidos por los grupos.

**Sesión 6: Activos y Pasivos**

**Objetivo:** Comprender la función de los activos y pasivos en el balance financiero.

**Tiempo:** 80 minutos

**Recurso en Genially:**

- Juego interactivo Ruleta de Activos y Pasivos link: <https://view.genially.com/612bc2220ec5d20dc3cb3d03/interactive-content-juego-de-cuentas-contables>

**Actividades de inicio:** 15 minutos

Responder la pregunta detonadora: ¿Cómo influyen los activos y pasivos en la estabilidad financiera de una empresa?

**Actividades de desarrollo:** 50 minutos

- Atender la explicación con ejemplos reales sobre la función de los activos y pasivos.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en la Ruleta de Activos y Pasivos.

**Actividades de cierre:** 15 minutos

- Reflexionar sobre la importancia de una buena gestión financiera.

### **Sesión 7: Evaluación de los aprendizajes**

**Objetivo:** Evaluar los aprendizajes sobre contabilidad básica trabajados hasta el momento.

**Tiempo:** 80 minutos

**Recurso en Genially:**

- Quizz de contabilidad básica Link  
<https://view.genially.com/6474a761b0738e0018091d41/interactive-content-quiz-contabilidad>

**Actividades de inicio:** 15 minutos

- Atender las explicaciones del docente sobre cómo realizar el Quizz que evaluará los aprendizajes.

**Actividades de desarrollo:** 50 minutos

- Contestar el quizz de forma individual.

**Actividades de cierre:** 15 minutos

- Reflexionar sobre los errores comunes que cometieron los estudiantes al responder las preguntas.

La investigación empleó instrumentos metodológicos cuidadosamente diseñados para evaluar la viabilidad y relevancia de las actividades gamificadas en el aula virtual (encuestas a estudiantes y docentes, observaciones de clase, y validación por juicio de expertos). Según el criterio de los expertos consultados (especialistas en educación, gamificación y metodología de investigación), estos instrumentos cumplieron con estándares académicos y pedagógicos, asegurando que los datos recopilados fueran confiables y significativos. Entre los principales aspectos considerados se encuentran la validez de contenido, representatividad de la muestra y la claridad y adaptabilidad de los ítems.

La validez de contenido fue fundamental para garantizar que los instrumentos midieran efectivamente los constructos relacionados con la gamificación y el aprendizaje virtual. Los

expertos verificaron que las encuestas, las guías de observación y las actividades gamificadas estuvieran alineadas con los objetivos de la investigación, cubriendo aspectos como motivación estudiantil, uso de TIC y competencias docentes. Este criterio aseguró que los datos recopilados fueran relevantes y representativos del fenómeno estudiado. La factibilidad de este aspecto radicó en su adaptabilidad al contexto educativo local, evitando preguntas ambiguas o irrelevantes que pudieran distorsionar los resultados.

En cuanto a la representatividad de la muestra, aunque el estudio empleó un muestreo no probabilístico por conveniencia (29 estudiantes y 6 docentes), los expertos consideraron que la muestra captó las características clave de la población objetivo (129 estudiantes). Este criterio fue crucial para evaluar la generalización de los hallazgos. Si bien la muestra fue adecuada para un estudio exploratorio, se destacó la necesidad de ampliarla en futuras investigaciones para incluir diversidad socioeducativa. La factibilidad de este aspecto se demostró al lograr participación activa de los involucrados, pero se recomendó equilibrar representatividad con recursos disponibles para evitar sesgos.

Con relación a la claridad y adaptabilidad de los Ítems, la claridad en la redacción de preguntas y protocolos de observación fue esencial para garantizar respuestas precisas y consistentes. Los instrumentos evitaron tecnicismos innecesarios, lo que facilitó su comprensión tanto para estudiantes como docentes. Además, su adaptabilidad a entornos con limitaciones tecnológicas (ej. uso de Google Classroom en zonas rurales) reforzó su factibilidad. Los expertos sugirieron pruebas piloto para ajustar ítems ambiguos, pero reconocieron que el diseño actual permitió una recolección de datos eficiente sin requerir infraestructura compleja.

Estos tres criterios, validez de contenido, representatividad muestral y claridad adaptativa confirmaron que los instrumentos fueron válidos (midieron lo que pretendían) y factibles (aplicables en el contexto real). Su combinación permitió obtener datos confiables sobre la gamificación, aunque con recomendaciones para mejorar en futuras aplicaciones, como ampliar la muestra o incluir preguntas cualitativas. En conjunto, demostraron ser herramientas robustas para investigaciones educativas innovadoras en entornos virtuales. De igual manera, los expertos validaron la propuesta como factible por su adaptabilidad y bajo costo tecnológico, y pertinente al alinearse con las demandas del contexto educativo. Los indicadores propuestos (capacitación docente, disponibilidad tecnológica, participación estudiantil, mejora en rendimiento académico y satisfacción docente), permitieron medir su impacto real, destacando la importancia de monitorear la formación docente, la participación activa y los resultados académicos para garantizar su éxito sostenible.

En conclusión, la pertinencia de los instrumentos radica en su capacidad para responder a las preguntas de investigación, mientras que su factibilidad se sustenta en la viabilidad técnica y ética de su implementación. Los resultados obtenidos no solo respaldan la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica, sino que también aportan insumos valiosos para futuras intervenciones educativas, especialmente en entornos donde la motivación estudiantil y la capacitación docente son desafíos prioritarios.

## Discusión

Los resultados de la investigación mostraron que el uso de tecnologías educativas, como plataformas virtuales y herramientas interactivas, mejoró la motivación, la participación y el rendimiento de los estudiantes. Estos hallazgos coincidieron con estudios previos, como el de Pincay y Sornoza (2023), quienes también destacaron los beneficios de las TIC en la creación de ambientes de aprendizaje dinámicos.

Además, la gamificación, al igual que en los estudios de García et al. (2021) y Calvo (2024), incrementaron el interés de los estudiantes por las actividades académicas. El uso de herramientas digitales como Genially también resultó positivo, ya que promovieron la creatividad de los estudiantes, lo cual se alineó con lo encontrado por Torres (2024), quien menciona que el uso de recursos digitales es la mejor estrategia para motivar a los estudiantes a aprender y desarrollar sus habilidades.

En cuanto a las plataformas de aula virtual como Google Classroom, los estudiantes experimentaron una mejor organización, un hallazgo similar a los resultados de Gómez (2021) y Martín y Martín (2021). Sin embargo, también se evidenciaron desafíos relacionados con la infraestructura tecnológica y la capacitación docente, problemas que coincidieron con los reportados por Ramírez et al. (2023), quienes resaltaron las dificultades que enfrentaron los docentes y estudiantes debido a la falta de recursos y formación.

## Conclusiones

Los hallazgos revelaron que los estudiantes manifestaron un interés moderado en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, pero mostraron disposición favorable hacia metodologías de enseñanza interactivas. La mayoría no había tenido experiencia previa con actividades gamificadas, lo que constituyó evidencia de una aplicación limitada de esta estrategia didáctica en el contexto educativo analizado.



Por su parte, los docentes reconocieron el potencial motivacional de la gamificación, aunque identificaron como principales obstáculos para su implementación: (1) la carencia de formación especializada y (2) la insuficiencia de tiempo para el diseño de materiales interactivos.

Como parte de la intervención, se diseñaron actividades gamificadas mediante la plataforma Google Classroom utilizando la herramienta Genially. Estas incluyeron elementos pedagógicos innovadores como:

- Retos progresivos de complejidad
- Juegos de preguntas con retroalimentación inmediata
- Simulaciones empresariales contextualizadas

El diseño instruccional logró transformar la experiencia de aprendizaje en un proceso más dinámico y participativo, favoreciendo la construcción activa del conocimiento.

La validación mediante juicio de expertos corroboró la pertinencia y eficacia pedagógica de las actividades desarrolladas. Los evaluadores resaltaron tres aspectos fundamentales:

1. La alta interactividad de los recursos
2. El impacto visual de los materiales didácticos
3. La capacidad para promover aprendizajes autónomos

Estos elementos contribuyeron significativamente a mejorar los niveles de comprensión y retención de los contenidos curriculares.

## Referencias Bibliográficas

- Arévalo, P., Cruz, J., Guevara, C., Palacio, A., Bonilla, S., Estrella, A., & Ramos, C. (2020). *Actualización en metodología de la investigación científica*. Universidad Indoamérica. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1686>
- Baque, P., & García, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 56-77. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>
- Bellotti, F., Berta, R., & Kiili, K. (2020). *Designing serious games for education: From pedagogical principles to game mechanisms*. Springer Nature.
- Calvo, M. (2024). La motivación en el aula de ELE: la gamificación en primero de educación primaria a través de la herramienta Pear Deck para la mejora de la producción escrita [Tesis de maestría, Universidad de Cataluña]. Repositorio institucional. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/149703>
- Carpena, J., & Esteve, F. (2023) *Diseño y validación de una intervención educativa*



*gamificada para trabajar el pensamiento computacional en la formación inicial docente*, Universidad de las Islas Baleares.  
<https://hdl.handle.net/11201/160517>

Castillo, M., Escobar, M., Barragán, R., & Cárdenas, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701.  
<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503/0>

Deterding, S. (2018). Gamification in management: Between choice architecture and humanistic design. *Journal of Management Inquiry*, 28(2), 131-136.  
<http://dx.doi.org/10.1177/1056492618790912>

Franco, L., & Pinargote, M. (2022). Google Sites como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del séptimo grado de básica media. *Revista científica multidisciplinaria arbitrada yachasun*, 6(11), 81-99.  
<https://www.editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/289>

García, F., Cara, J., Martínez J., & Cara, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, Educación Física y Deporte*, 1(2), 43-52. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>

García, F. J. (2022). *Gamificación en educación superior: Diseño y evaluación de experiencias de aprendizaje*. Octaedro.

Gómez, M. (2021). Uso del aula virtual en el aprendizaje significativo en los niños de nivel preparatoria de UE Alejo Lascano Bahamonde Guayaquil 2020 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/54958>

Jalca, W., & Hermann, A. (2023). Revisión sistemática: la gamificación como estrategia docente en la educación media en el contexto sudamericano. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 7(12), 239-250.  
<https://doi.org/10.46296/yc.v7i12.0285>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Lackéus, M. (2020). Comparing the impact of three different experiential approaches to entrepreneurship in education. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, 26(5), 937-971. <https://doi.org/10.1108/IJEBr-04-2018-0236>

Legaki, N.-Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2022). Gamification

- in statistics education: A literature review. *Computers & Education*, 184, 104500. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104500>
- Martín, J., & Martín, S. (2021). Uso de Google Classroom como plataforma educativa en estudios universitarios. *Revista Educativa Hekademos*, 20, 28-38. <https://www.hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/41>
- Maurandi, A., & González, A. (2022). *Análisis de datos y métodos estadísticos con R*. Universidad de Murcia. <https://doi.org/10.6018/editum.2967>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2019). *Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Morschheuser, B., Werder, K., Hamari, J., & Abe, J. (2018). How to design gamification? A method for engineering gamified software. *Information and Software Technology*, 95, 219-237. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2017.10.015>
- Navarrete, Z. (2021). Educación superior en tiempos de pandemia: Fortalezas y retos. *Revista de Educación Superior*, 11(9), 1-6. <http://dx.doi.org/10.25087/resur11a1>
- Nabi, G., Liñan, F., Alain, F., & Krueger, N. (2017). The impact of entrepreneurship education in higher education: A systematic review and research agenda. *Academy of Management Learning and Education*, 16(2), 277-299. <http://dx.doi.org/10.5465/amle.2015.0026>
- Navarro, C., Pérez, I., & Femia, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Universidad de Granada*, 42(6), 507-516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>
- Olmedo-Flores, D., Gordon-Merizalde, G., Jara-Zarria, H., Chuqui-Shañay, M., Lema-Coordonez, S., & Palaguaray-Guagrilla, D. (2024). La Eficacia de la Gamificación en el Fomento de la Motivación y el Aprendizaje Activo en Aulas Virtuales. *Retos De La Ciencia*, 14(1), 239-251. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>
- Pincay, F., & Sornoza, J. (2023). Integración de las Tecnologías de Información y Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cognosis*, 8, 73-96. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v8iEE1.5615>
- Prieto-Andreu, J., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

- Ramírez, A., Sesme, C., & Soledispa, E. (2023). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5682-5699.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4852](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4852)
- Reyes, E. (2020). *Metodología de la investigación*. Publishing Inc.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Suarez, S., Bazurto, J., & Villacis, D. (2024). Impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Santa Elena, Ecuador. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 12(2), 166-174.  
<https://revistas.uh.cu/revflacso>
- Teeter, R., & Barksdale. (2022). *Google Sites*. Ryan.
- Torres, R. (2024). *Innovación educativa con tecnologías emergentes*. Editorial Tecno.
- Villarreal, K. (2022). *Gamificación en el aula: concepto del profesorado del nivel primaria al 2022. Tesis de maestría*. Universidad Cesas Vallejo.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/114774>

**Conflicto de intereses:**

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

**Financiamiento:**

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

**Agradecimiento:**

N/A

**Nota:**

El artículo no es producto de una publicación anterior.