

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS DE ENSEÑANZA DEL
EMPRENDIMIENTO

JOSÉ G. MONTAÑEZ ORENGO

UNIVERSIDAD INTERAMERICANA DE PUERTO RICO

RECINTO DE SAN GERMÁN

PROGRAMA DOCTORAL EN DESARROLLO EMPRESARIAL Y GERENCIAL

noviembre 2021

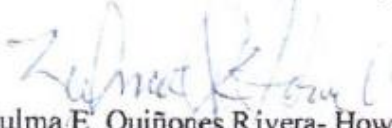
Aprobación

**LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS DE ENSEÑANZA DEL
EMPRENDIMIENTO**

Por

José G. Montañez Orengo, PhDc

Nosotros, los miembros del Comité de Disertación Doctoral del estudiante José G. Montañez Orengo, certificamos que la investigación sometida por este cumple con los requisitos para las disertaciones doctorales establecidos por el Programa Doctoral en Desarrollo Empresarial y Gerencial del Recinto de San Germán de la Universidad Interamericana de Puerto Rico, y para que así conste firmamos certificando la aprobación de la misma.


Dra. Zulma E. Quiñones Rivera-Howell
Nombre Presidente del Comité

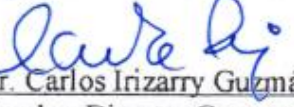

Fecha


Dr. Andrés J. Gutiérrez Desa
Nombre Miembro del Comité

18 de noviembre de 2021
Fecha


Dr. Jaime L. Santiago Canet
Nombre Miembro del Comité

2 de diciembre de 2021
Fecha


Dr. Carlos Irizarry Guzmán
Nombre Director Centro de Estudios Graduados

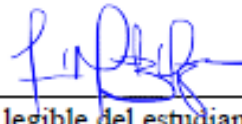
18 de noviembre de 2021
Fecha


Profa. Vilma S. Martínez
Nombre Decana de Asuntos Académicos

6 de diciembre de 2021
Fecha

Certificación de Autoría

Yo, José G. Montañez Orengo, certifico que la disertación doctoral titulada Los juegos de mesa y electrónicos como métodos alternos de enseñanza del emprendimiento, la cual presento como requisito para optar por el Grado de Doctor en Filosofía en el Programa Doctoral en Desarrollo Empresarial y Gerencial del Recinto de San Germán de la Universidad Interamericana de Puerto Rico, es el producto de mi labor investigativa. Asimismo, doy fe que este trabajo es uno original e inédito.



Firma legible del estudiante

Resumen

En el mundo de las empresas y del emprendimiento deber estar de la mano con la educación. La educación es la base para todas las materias. Esta frase también es aplicable para estos dos términos. Los juegos forman parte del desarrollo del ser humano, estos pueden más que entretener, pueden enseñar. Los juegos de mesa, de roles, de simulación y electrónicos desarrollan capacidades generales y específicas de las personas.

El emprendimiento es una herramienta esencial para el desarrollo económico de todos los países. No obstante, el *Global Entrepreneurship Monitor* (2020) Puerto Rico se encuentra en la posición cincuenta y cuatro (54) de cincuenta y cuatro (54) países en educación emprendedora. Puerto Rico está en la posición cincuenta y uno (51) de cincuenta y cuatro (54) en emprendimiento en general. Esto demuestra que Puerto Rico necesita una mejor y mayor educación empresarial y emprendedora. Por tal razón, urge nuevos métodos de enseñanzas en el emprendimiento y el empresarismo en Puerto Rico. A su vez, el GEM Puerto Rico estima que para el 2027 las personas deberán tener empleos de autogestión.

En la búsqueda de los nuevos métodos de enseñanza del emprendimiento, se encuentran los juegos de mesa y los juegos electrónicos. Esta investigación cuantitativa histórica se analiza veintiún (21) estudios en más de treinta (30) países alrededor del mundo. Las preguntas de investigación están encaminadas a confirmar o rechazar si los juegos de mesa y electrónicos son una alternativa viable para la enseñanza del emprendimiento a nivel superior y universitario. Las conclusiones son alentadoras para el emprendimiento y el empresarismo a nivel superior y universitario.

Palabras claves: Juegos de mesa, Juegos Electrónicos, Emprendimiento, Empresarismo, Métodos de Enseñanza, Motivación

Dedicatoria

Le dedico todo este esfuerzo, dedicación y empeño a Julián Gabriel Montañez González. Hijo, que puedas ver como cada sacrificio, cada libro leído, cada clase tomada, cada lección aprendida, cada tropiezo, cada alegría, son un paso más para alcanzar tus metas. Nunca te rindas, no desmayes, Dios siempre estará contigo, así como lo ha estado con nosotros en todo momento. De igual manera, te vamos a apoyar en todo lo que emprendas. Que nadie te diga lo que no puedes lograr, forja tu propio destino y alcanza tus sueños.

Juega y aprende.

Agradecimientos

Agradezco infinitamente a Dios, por permitirme llegar hasta aquí para honrar su nombre. A mis padres, José Montañez y Sol Orengo, por criarme y educarme como persona de bien. A mis hermanos, José Omar y Soleil por siempre apoyarme. A mi esposa Julie, por recorrer este camino conmigo, comprender los sacrificios realizados y estar junto a mí. A mi comité, mi directora y mentora, Dra. Zulma Quiñones, gracias por tus consejos y ayuda en esta etapa de mi vida. Al Dr. Andrés Gutiérrez, gracias por tu sabiduría impartida. Al Dr. Jaime Santiago Canet, gracias por tu ejemplo. Por último, quiero agradecer a tres personas que partieron a morar con Dios durante este proceso, Omar Vega, tipo, pude lograrlo, gracias por tu amistad genuina. Inés Feliciano, abuela, gracias por siempre creer en mí y llamarme “mi doctor”. Santos Feliciano, abuelo, gracias por tu vida. A mis pastores Henry y Nory, gracias por su cuidado espiritual. A mis compañeros y amigos en esta travesía llamada doctorado, gracias por todos los gratos recuerdos. Al resto de familia y amigos por siempre creer en mí.

Tabla de Contenido

Aprobación.....	ii
Certificación de Autoría.....	iii
Resumen.....	iv
Dedicatoria	v
Agradecimientos	vi
Lista de tablas	xi
Lista de gráficas	xiii
Lista de figuras.....	xv
Capítulo I	1
Introducción	1
Propósito de la investigación.....	3
Planteamiento del problema	4
Justificación de la Investigación.....	5
Objetivos de la investigación	7
Preguntas de la investigación	7
Preguntas	8
Hipótesis.....	9
Marco Teórico	10

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Modelo conceptual de la investigación	27
Delimitaciones de la investigación	29
Definición de las variables	29
Definición de términos	30
Capítulo II	31
Revisión de literatura	31
Juegos	31
Emprendimiento	40
Métodos tradicionales de enseñanza	45
Motivación (Intensión de Emprender)	49
Capítulo III.....	54
Metodología	54
Justificación del método	54
Descripción de la investigación.....	55
Descripción de la población y selección de la muestra	55
Definición de la población	55
Marco de la muestra.....	55
Tamaño de la muestra	56
Procedimiento de muestreo.....	56
Descripción del instrumento de investigación.....	56

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Procedimiento.....	56
Confiabilidad y validez	57
Datos demográficos de la investigación.....	57
Diseño de la investigación.....	57
Procedimiento.....	58
Análisis estadístico	58
Análisis de contenido	58
Aspectos éticos.....	59
Capítulo IV.....	60
Resultados	60
Europa	60
América	72
Asia.....	84
Comprensión de Resultados.....	90
Capítulo V.....	119
Conclusión	119
Resumen de resultados	119
Impacto y contribuciones	121
Limitaciones	122

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Futuras investigaciones	122
Diferencias en el modelo conceptual.....	123
Referencias.....	125
Apéndice	139
Apéndice 1 (Certificación del editor).....	140

Lista de tablas

Tabla 1: Alineamiento entre objetivos, preguntas hipótesis e hipótesis nula. (Montañez, 2021).....	25
Tabla 2: Definición de las variables dependientes e independientes (Montañez, 2021)	29
Tabla 3: Comparación de las investigaciones. (Montañez, 2021).	90
Tabla 4: Cantidad de investigaciones por región (Montañez, 2021).	99
Tabla 5: Cantidad de investigaciones por países (Montañez. 2021).....	100
Tabla 6: Cantidad de investigaciones por año. (Montañez, 2021).....	102
Tabla 7: Cantidad de estudiantes encuestados por región. (Montañez, 2021).....	104
Tabla 8: ¿Los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza para el emprendimiento son más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes? (Montañez, 2021).....	105
Tabla 9: ¿Los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza? (Montañez, 2021).....	106
Tabla 10: ¿Los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza? (Montañez, 2021).....	108
Tabla 11: ¿Los estudiantes desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza? (Montañez, 2021).....	109
Tabla 12 ¿Los estudiantes están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos? (Montañez, 2021).	110
Tabla 13: ¿La enseñanza del emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos genera mayor aceptación en los estudiantes comprado con los métodos tradicionales de enseñanza?.....	112

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Tabla 14: ¿Los estudiantes obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza? (Montañez, 2021).	113
Tabla 15: ¿Los estudiantes obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza? (Montañez, 2021).	114
Tabla 16: Resumen de respuestas a preguntas de investigación (Montañez, 2021).	116

Lista de gráficas

Gráfica 1: Cantidad de investigaciones por región (Montañez, 2021).	99
Gráfica 2: Cantidad de investigaciones por país. (Montañez, 2021).	101
Gráfica 3: Mapa de la cantidad de investigaciones por país. (Montañez, 2021).	101
Gráfica 4: Cantidad de investigaciones por año. (Montañez, 2021).	103
Gráfica 5: <i>Cantidad de participantes por región. (Montañez, 2021).</i>	104
Gráfica 6: Escolaridad de los participantes. (Montañez, 2021).	105
Gráfica 7: <i>¿Los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza para el emprendimiento son más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes? (Montañez, 2021).</i>	107
Gráfica 8: <i>¿Los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza? (Montañez, 2021).</i>	108
Gráfica 9: <i>¿Los estudiantes desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza? (Montañez, 2021).</i>	109
Gráfica 10: <i>¿Los estudiantes están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos? (Montañez, 2021).</i>	111
Gráfica 11: <i>¿La enseñanza del emprendimiento a través del juego genera mayor aceptación en los estudiantes comprado con los métodos tradicionales de enseñanza? (Montañez, 2021).</i>	112
Gráfica 12: <i>¿Los estudiantes obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza? (Montañez, 2021).</i>	114

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Gráfica 13: ¿Los estudiantes obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos

tradicionales de enseñanza? (Montañez, 2021). 115

Lista de figuras

Figura 1: Modelo de la Teoría del Empresario Knight, 1921).....	19
Figura 2: Modelo de la Teoría del Empresario Innovador de Schumpeter (1912).	20
Figura 3: Modelo conceptual del emprendimiento como campo de conocimiento. (Sánchez 2011, citado por Sánchez 2017).	21
Figura 4: Modelo de la Teoría del Comportamiento Planificado. (Ajzen, 1991 citado por Manulanda, Montoya y Vélez, 2014).	22
Figura 5: Teoría de Gamificación de Bertle (1996).....	24
Figura 6: Diagrama del Modelo conceptual. (Montañez, 2020).	28
Figura 7: Variables para analizar la gamificación. (Deterding, 2011).....	33
Figura 8: Diagrama del Modelo conceptual. (Montañez, 2020).	124

Capítulo I

Introducción

El juego es una actividad recreativa que ha sido indispensable para el desarrollo y formación del individuo. Estas actividades son placenteras y recreativas que se practican sin importar la edad del individuo. El juego es fundamental para el desarrollo personal de los individuos (Montero, 2017). A través del juego los individuos adquieren conocimiento y desarrollan capacidades técnicas y tácticas al igual que adquieren destrezas sociales positivas en cooperación. Desarrollan la personalidad y aprenden autonomía para su desarrollo emocional (Madrona, Contreras y Gómez, 2008). El juego desarrolla los valores, actitudes y reglas para la convivencia.

El emprendimiento ha sido el fenómeno que ha acogido a las sociedades para así desarrollar sus economías (McClelland, 1961). El emprendimiento se deriva del francés *entrepreneur*, el cual significa comenzar algo o estar listo a tomar decisiones. Según Vérin (1982) en su libro; *Avantpropos*, para el siglo XVII se le llamaba emprendedor al arquitecto, esto por estar a cargo de las grandes construcciones. En la actualidad (Schumpeter, 1942) se refirió como emprendedores, a las personas que con sus habilidades generan inestabilidades en los mercados de bienes y servicios. Luego, según, Castillo (1999) la Escuela Austriaca refutó lo dicho por Schumpeter y estableció que los emprendedores mejoraban esas condiciones en los mercados de bienes y servicios. Hoy, el mundo conoce al emprendedor como la persona que tiene la capacidad de iniciar y operar nuevas empresas (Mintzberg, Ahlstrand y Lampel, 1999). Amit (1997) describe al emprendimiento como innovador, flexible creativo, arriesgado y dinámico. Por otro lado, Martins (2020) define emprendimiento como la acción de crear un negocio o negocios con el objetivo de generar ganancias y transformar el mundo resolviendo

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

grandes problemas. El emprendimiento inicia un cambio social al crear un producto innovador.

El emprendimiento es el área de estudio que lleva a cabo la búsqueda de comprensión de los compartimentos y actitudes de las personas que reúnen las características necesarias para impulsar proyectos. Estos proyectos generan organizaciones cuyo proceso permite el crecimiento (Cadena, 2017).

El emprendimiento es relevante debido a que sirve como mecanismo para ayudar a procesar las crisis económicas. El emprendimiento favorece a la creación de nuevos trabajos, productos y competencia (Martínez, 2020). Además, el emprendimiento involucra la creatividad, la innovación y la iniciativa. El emprendimiento es un acto de toma de riesgos con propósitos definidos (Oliver, Galiana & Gutiérrez-Bonet, 2016, citado por Jaya, Palomenque, Novillo & Cedillo, 2020).

Gartner (1985) establece que existen varios tipos de emprendedores y muchas más maneras de emprender. Para el autor, el emprendimiento debe cambiar a un modelo interdisciplinario y multivariado, donde incluyan al individuo, su entorno y la empresa. La mentalidad puede ser construida por los factores que influyen en la educación, vida, y hábitos de comportamiento. Mucchielli (1985) expresa que las personas perciben e interpretan la realidad en su propia manera, es decir, de manera subjetiva, por tanto, sus reacciones y conductas y visión del mundo dependen de esta interpretación individual. Esto da pie para que el emprendimiento pueda ser enseñado y puesto en la mentalidad como real en la vida propia de cada individuo.

Piaget (1994) expuso que el juego es el proceso de asimilación que permite que las cosas tengan significado, esto debido a las relaciones que se establecen como asimilaciones. Es, por lo antes expuesto, que el emprendimiento puede ser construido a partir de cualquier edad. Por medio del juego, sería razonable aludir, modifica la conducta de las personas e influye en la

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

mentalidad emprendedora. Según Cornellà, Estebanell y Brusi (2020) en su estudio Gamificación y aprendizaje basado en juegos, consideran que el juego es una forma de expresión como un hecho cultural. La ludificación o gamificación es un término que nace en 2002 por Nick Pelling. Pelling lo define como aplicar conceptos de juego en las interfaces de usuarios de las aplicaciones que creaba para hacer las transacciones electrónicas más agradables y rápidas. (Fardu, Tomozei y Köse, 2017).

Propósito de la investigación

El propósito de esta investigación es buscar un método alternativo para poder enseñar el emprendimiento en forma de juego de mesa y electrónico, para demostrar que mediante los mismos, los estudiantes desarrollan mayor interés en aprender del tema. Los estudiantes podrán experimentar un juego creado para desarrollar el conocimiento sobre el emprendimiento. El poder desarrollar el interés en las generaciones actuales y venideras es un tema medular para la creación de nuevo capital para el país. El emprendimiento es la herramienta necesaria para que cada persona puede generar sus propias ideas, canalizarlas y hacerlas realidad. Por tal razón, es indispensable que la enseñanza del emprendimiento sea una donde el estudiante pueda tener el mayor aprovechamiento académico posible. Esto permitirá que estas generaciones de estudiantes adopten el emprendimiento y no así no le tengan miedo de poder generar sus propias ideas y llevarlas a cabo.

Cada estudiante debería comprender este tema desde edad temprana en su formación académica, por tal razón, se utilizarán estudios que compongan cualquier edad y cualquier nivel académico. El propósito es poder implementar los juegos de mesa y electrónicos como base del aprendizaje del emprendimiento a niveles elementales en educación. Según Viciano y Conde (2002) el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

cognitivo y socializador por excelencia. Precisamente, son áreas medulares para poder emprender. Este estudio se concentra en la utilización de los juegos de mesa y electrónicos como métodos alternos de enseñanza, de esta manera se creará una compilación de estudios para poder identificar los juegos de mesa y electrónicos como un catalizador del aprendizaje del emprendimiento.

Planteamiento del problema

De acuerdo a Serra (2018) exponiendo a Lobato (2012) dice que la economía de Puerto Rico está en una recesión económica. Teniendo en cuenta que Puerto Rico (2021) se encuentra bajo una Junta de Supervisión Fiscal y que las oportunidades de empleo en el gobierno no son las mismas desde hace varios años atrás. Las personas tienen que tomar otra vía para poder generar ingresos. El perfil del migrante para el 2016 el Instituto de Estadísticas de Puerto Rico, muestra que cerca de seis de cada diez personas de 25 años o más que emigraron de Puerto Rico poseían alguna educación secundaria. Esto ha ido en crecimiento ya que los dos años anteriores mostraba un 47% y un 53%, en el 2016 fue un 57%. Esta situación se agrava al tomar en consideración la emigración traída post Huracán María (2017). El mismo estudio demuestra que sobre 65,000 pasajeros netos salieron de Puerto Rico. Esto demuestra que muchos de nuestros estudiantes al terminar sus estudios tienden a emigrar causando a su vez que no haya un crecimiento económico, que a su vez puede afectar el desarrollo del mismo.

La Comisión Estatal de Elecciones de Puerto Rico en su último informe de electores hábiles, ha reflejado una disminución sustancial de las personas hábiles para votar en estas elecciones del año 2020. Las estadísticas reflejan que para el año 2012 habían 1,903,392 personas hábiles para votar, para el 2016 habían 1,848,191 personas hábiles; mientras tanto, para el 14 de septiembre de 2020 habían 1,561,576 personas hábiles para votar. Lo que refleja una

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

disminución de 341,816 personas hábiles para votar desde el 2012 hasta el 14 de septiembre de 2020. Esto reafirma el éxodo de las personas de Puerto Rico, principalmente a partir del 2017.

El Reporte de Empleo y Desempleo en los Jóvenes del Departamento del Trabajo y Recursos Humanos de Puerto Rico demuestra que para el 2017, la tasa de participación de los jóvenes entre 16 y 24 años fue de 24.8 %. Esto representa unos 103,000 jóvenes participando en el mercado laboral de Puerto Rico. El total de personas desempleadas para el 2017 fue de 119,000 personas registradas en el Departamento del Trabajo y Recursos Humanos de Puerto Rico. El 19.2% del total de desempleados representa el sector de 16 a 24 años. La Agenda para la Recuperación Económica 2014-2018 indica como postulado principal el diversificar la economía e incentivar la producción local, fortaleciendo la competitividad e incorporando modelos que fomenten el desarrollo económico sustentable. A su vez transformar a los estudiantes para se integren en una economía global y cambiante. A esto, se le añade los problemas que ha causado la pandemia del COVID-19. Esta pandemia ha causado la pérdida de empleos y empresas.

Justificación de la Investigación

Ante estos números las universidades tienen que prepararse para educar a los jóvenes a que pueden crear su propio negocio y no depender de otras personas. La Universidad Interamericana de Puerto Rico del Recinto de San Germán tiene en su Programa de Estudios Generales clases sobre emprendimiento, no obstante, se puede maximizar el aprendizaje de la misma con juegos interactivos donde los estudiantes puedan aprender divirtiéndose.

López (2012) indica que los estudiantes necesitan formación emprender. A su vez, los estudiantes no conocen cómo ser emprendedores y necesitan ser guiados. Según Delfín, F. y Acosta, M. (2016) la educación y la formación empresarial juega un papel sumamente importante en el desarrollo económico de un país. Este estudio ayudará a las universidades para

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

poder brindar un mejor servicio al estudiantado, de lograr evidenciar que el juego como método alternativo de enseñanza de emprendimiento crea interés y aprendizaje. Las universidades pueden convertirse en un ente de impulso económico aportando aún más a la sociedad. A su vez, los mismos estudiantes reconocerán que la universidad desea ayudarlos a emprender.

De esta manera poder captar la atención de los estudiantes y puedan aprender más sobre el emprendimiento. Barkley, et al. (2009) realizó un estudio para investigar el uso de juegos para apoyar el aprendizaje en el salón en las ciencias de la salud. Se realizó una búsqueda de estudios publicados entre enero de 1980 y junio de 2008, utilizando los términos de búsqueda apropiados. Todas las publicaciones y tesis identificadas a través de la búsqueda fueron evaluadas por su relevancia. Se incluyeron 16 artículos que informaban sobre estudios empíricos o revisiones que involucraban la comparación de juegos con métodos didácticos. La limitada investigación disponible indica que, si bien los métodos didácticos tradicionales y los juegos han tenido éxito en aumentar el conocimiento de los estudiantes, ninguno de los métodos es claramente más útil para los estudiantes. Si bien el uso de los juegos puede verse como una estrategia de enseñanza viable, se debe tener cuidado en el uso de juegos específicos que no se hayan evaluado objetivamente.

Según Peppler (2013) los juegos de mesa, los juegos de vídeo y los juegos en línea de juegos multijugador masivos, han recibido una atención significativa en los últimos años por su impacto en los resultados educativos. Uno de los principales intereses de este interés es la transferencia de conocimientos del juego a la configuración no popular. Faria (1994) estipula que los juegos de simulación son relativamente nuevos. Donde la lectura, conferencias, casos, juegos de rol y otras técnicas de instrucción se utilizaron mucho antes de la aparición de los juegos de

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

negocios. Sin embargo, aunque son recientes, los juegos de simulación han existido durante 40 años.

Objetivos de la investigación

Esta investigación trata sobre los juegos de mesa y electrónicos como herramientas para la enseñanza del emprendimiento tiene como objetivo principal, el poder demostrar que la enseñanza del emprendimiento tiene unos mejores resultados cuando los estudiantes juegan y no con los métodos tradicionales de enseñanza. Como segundo objetivo, poder crear, desarrollar e implementar los juegos educativos en el campo del emprendimiento, el cual pueda ser utilizado por los estudiantes para hacer crecer su intención de emprender. Otro objetivo, es poder demostrar que los estudiantes tienen un mejor rendimiento académico a través del juego versus el método convencional de enseñanza. El último objetivo, es demostrar que los estudiantes tienen un mayor conocimiento sobre el emprendimiento a través del juego versus los métodos tradicionales de enseñanza.

Para lograr este estudio se analizarán los factores que son determinantes para que los estudiantes puedan comprender los conceptos del emprendimiento. Algunos aspectos a evaluar lo son: emprendimiento, conocimiento general, conocimiento específico, capacidad de retención de conocimiento y entusiasmo. Esto aplica a todos los estudios e investigaciones a considerar. Se compararán los resultados obtenidos entre todas las investigaciones y estudios. Por último, se desea conocer el perfil de los estudiantes estudiados que participen en la investigación.

Preguntas de la investigación

Tomando en cuenta la importancia del emprendimiento para el desarrollo y crecimiento económico, y el poder presentar el emprendimiento de una forma innovadora, se crea la siguiente

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

pregunta general y las siguientes secundarias. La primera pregunta a continuación es la pregunta general y las siguientes son las preguntas secundarias.

Preguntas

1. ¿Los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza para el emprendimiento son más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes?
2. ¿Los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza?
3. ¿Los estudiantes desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza?
4. ¿Los estudiantes están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos?
5. ¿La enseñanza del emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos genera mayor aceptación en los estudiantes comprado con los métodos tradicionales de enseñanza?
6. ¿Los estudiantes obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza?
7. ¿Los estudiantes obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza?

Hipótesis

H¹₁- Los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza para el emprendimiento es más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes.

H¹₀- Los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza para el emprendimiento no es más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes.

H²₁- Los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza.

H²₀- Los estudiantes no desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza.

H³₁- Los estudiantes desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza.

H³₀- Los estudiantes no desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza.

H⁴₁- Los estudiantes están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos.

H⁴₀- Los estudiantes no están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos.

H⁵₁- La enseñanza del emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos genera mayor interés de los estudiantes comprado con los métodos tradicionales de enseñanza.

H⁵₀- La enseñanza del emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos no genera mayor interés de los estudiantes comprado con los métodos tradicionales de enseñanza.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

H⁶₁- Los estudiantes obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

H⁶₀- Los estudiantes no obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

H⁷₁- Los estudiantes obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

H⁷₀- Los estudiantes no obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

Marco Teórico

En el artículo titulado: “*The Impact of Entrepreneurship Education in Higher Education: A Systematic Review and Research Agenda*” (Nabi, Liñán, Fayolle, Krueger y Walmsley, 2017) establece evidencia sobre el impacto de la educación empresarial sobre la educación a nivel superior. Estos analizaron ciento cincuenta y nueve (159) artículos que fueron publicados entre los años 2004 al 2016. Establecen las relaciones entre los métodos de enseñanza y sus resultados con seis variables: actitud, habilidades y conocimiento, factibilidad, intensión de emprender, comenzar un negocio y desempeño socioeconómico. El 9 % de los artículos estudiados se centran en la pedagogía del modelo de demanda y se centran en los programas experimentales a corto plazo como residencias y en programas de largo plazo como asociaciones y clubes. Todos dirigidos al emprendimiento donde los estudiantes pueden trabajar en proyectos colaborativos para establecer empresarios.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Los autores analizaron el impacto en los distintos estilos pedagógicos en forma limitada, pero concluyeron que métodos pedagógicos como oferta, demanda competencia e híbridos tienen un impacto realmente positivo en actitudes e intenciones de emprender. Estas conclusiones son para niveles básicos e intermedios. Concluyeron que el método de competencia tiene un mayor impacto en el nivel superior de enseñanza, como la intención de emprender. Los programas a largo plazo tienden a tener impacto hasta los 10 años después. Estas teorías a largo plazo tienen mayor significancia en los niveles donde los estudiantes pueden enfocarse en poder desarrollar la habilidad para resolver situaciones y problemas en la vida real. Concluye, que exponer esta técnica en niveles inferiores no se tendrán los resultados esperados. La educación en emprendimiento tiene un impacto significativo en los estudiantes, sobre todo si tienen una experiencia no tradicional, como la competencia.

El estudio hace hincapié en que los estudiantes que tienen algún tipo de experiencia empresarial como: familiares, alto interés en emprender o con empresas; los efectos en la enseñanza del emprendimiento son más débiles que a las personas que no tienen ningún tipo de exposición sobre el tema. Brinda de ejemplo a Bae, Quian, Miao y Fiet (2014) quienes descubrieron qué con las intenciones empresariales controladas, la relación entre la educación en emprendimiento y las intenciones empresariales no son significativas. Establecieron que las diferencias de género tienen un impacto significativo en algunos estudios, pero en la mayoría de los estudios investigados no tienen una significancia. Wilson, Kickul y Marlino (2007) mostraron que la educación en emprendimiento tiene una mayor significancia entre las mujeres graduadas que en los hombres graduados.

Fennessey (2014) en su artículo, *Simulation, Gaming and Conventional Instruction in Teaching of Ecology*, compara la efectividad de un ejercicio de simulación, un juego de

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

simulación y la instrucción convencional en los niveles de primaria y secundaria. No se encontraron diferencias significativas en el conocimiento de los estudiantes sobre hechos y conceptos o en su capacidad para aplicarlos, pero los juegos y simulaciones tuvieron ventaja.

Tillmann (2012) investigó con una plataforma llamada *Pex4Fun* el cual lo define como un entorno de juego serio basado en el web para la enseñanza de ciencias de la computación. Puede utilizarse para enseñar y aprender programación de computadoras en cualquier nivel, desde la escuela secundaria hasta cursos de posgrado. Tillmann indica que esto conecta a maestros, autores de currículos y estudiantes en una experiencia social única, seguimiento y actualización de progreso de transmisión en tiempo real. *Pex4Fun* encuentra valores de entrada interesantes e inesperados que ayudan a los estudiantes a comprender qué está haciendo su propio código. Tillmann estipula que ayuda a los estudiantes a seguir las instrucciones y realizan un mejor desempeño en sus tareas.

Wu, Hsiao, Wu, Lin y Huang (2011) en el estudio llamado, *Investigating the learning-theory foundations of game-based learning: A meta-analysis*, expone en contraste el desarrollo de los juegos en el aprendizaje y su desarrollo. Aborda el desarrollo del uso o la imposibilidad de utilizar los fundamentos de la Teoría del Aprendizaje y categorizaban estas teorías de aprendizaje en tipos relativos y sintetizaban su desarrollo. Investigó este tema desde la perspectiva de las teorías de aprendizaje invocadas para respaldar el diseño y uso de juegos de computadora educativos basados en los cuatro tipos de teorías de aprendizaje: conductismo, cognitivismo, humanismo y constructivismo. Este estudio aplicó el método de análisis para presentar una descripción y discusión más completa de la influencia y las implicaciones de los hallazgos. Este estudio muestra la distribución de las tendencias de desarrollo para el uso de la Teoría del Aprendizaje de Piaget como fundamento teórico, a diferencia de las que no usan la

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Teoría del Aprendizaje en el aprendizaje basado en juegos, junto con la distribución de los tipos y principios de las teorías del aprendizaje que utilizaron un aprendizaje.

Fonseca, Goncalves, Texeira, Paredes, Morgado y Martins (2014) dicen que la educación empresarial está siendo promovida más, impulsada en las sociedades modernas con respecto a sus beneficios para el desarrollo de varias actitudes y habilidades profesionales y personales. Esto incluye: la experiencia empresarial, la creatividad, la evaluación de riesgos o la responsabilidad. Varias autoridades han estado desarrollando activamente políticas y actividades para potenciar la cultura empresarial en los jóvenes. Se reconoce que los juegos serios tienen un papel importante y el potencial en la educación y las redes sociales surgieron en la última década como la plataforma preferida por muchas personas para socializar, jugar o realizar actividades profesionales.

Sayers (2011) en su investigación titulado: “*Computer Simulation and Gaming in Technical-College Curriculum: Online Student Perceptions*”, estudió el uso educativo de los juegos de simulación y juegos virtuales con adultos a distancia. Este estudio lo realizó a personas que cursaban un curso técnico de dos años durante el 2010. Encuestó seis cientos veinte y seis (626) personas y utilizó como instrumento de evaluación una adaptación parcial del inventario de progreso por medio de una encuesta. Los hallazgos del estudio indican que el 75 % de los participantes no tenían una experiencia relacionada al tipo de aprendizaje utilizando tecnología. Los resultados dieron a los estudiantes valoraran la incorporación de la simulación y los juegos y lo consideraron interesante. Sayers llegó a la conclusión que los datos demostraron que el curso sería más interesante y educativo si utilizan estos métodos alternos. Además, los datos demostraron que los juegos y las simulaciones son más beneficiosos y que deberían ser incorporados en el currículo. Sayers expresa que los beneficios de la incorporación de estos

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

métodos pueden brindar una evaluación inmediata y aumentar las habilidades del pensamiento crítico de los estudiantes, con una enseñanza divertida y que a su vez mejora las habilidades tecnológicas de los estudiantes.

Según Peppler, Danish, y Pheps (2013) en su investigación explora cómo los diseños de juegos que promueven el juego competitivo o colaborativo pueden llevar a resultados diferenciales que incluyen dramáticamente diferentes y dinámicas sociales. Los hallazgos indican que en el modo colaborativo, los jugadores tenían significativamente más probabilidades de hacer comentarios positivos a otros. Hablar sobre el tema, leer las instrucciones a otros jugadores, mirar hacia el tablero y otros jugadores, y tomar turnos más cortos entre otros hallazgos. Lewis, Saydak, Mierzwa y Robinson (1989) en su investigación, *Gaming: A Teaching Strategy for Adult Learners*, expone el desarrollo de episodios educativos estimulantes e innovadores, plantea un desafío para las enfermeras educadoras. La técnica del juego está regresando a la escena educativa, ya que facilita la internalización de conceptos y promueve el aprendizaje afectivo y la aplicación de habilidades psicomotoras. Establece y discute el uso de la teoría de las estrategias de juego, su desarrollo, implementación y la aplicabilidad en el desarrollo del personal. Concluyó que los juegos educativos son favorables para la enseñanza. Faría (1989) en su investigación llamada: “*Business Gaming: Current Usage Levels*”, examina el crecimiento y uso de juegos de negocios en programas de capacitación en administración y cursos de negocios universitarios. Se concluye que es bastante alto en ambos, y se recomienda a los que no están familiarizados con este método de instrucción.

Keyz (1977) realizó una investigación sobre aprendizaje en juegos de negocios para aclarar algunas de las incongruencias existentes en la literatura. En lugar de tratar con estudios de investigación de aprendizaje muy diferentes, Keyz ha elegido examinar lo que considera una

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

corriente principal de investigación en juegos de simulación de negocios. Solo se incluyen en el estudio los artículos que utilizan criterios definidos para la medición del aprendizaje y técnicas de investigación aceptables profesionalmente. Esto elimina los artículos que tratan temas como la evaluación del desempeño, las actitudes, la moral, el comportamiento organizacional y otros estudios similares que pueden ser de gran interés en ciertos casos.

Concluye que encontró que los casos y el juego eran superiores a los casos solo en un curso de política empresarial, donde una prueba de selección múltiple u objetivo no es lo suficientemente sutil como para capturar el aprendizaje del juego o del tipo de caso. En términos de horarios de los estudiantes, facultad, un juego simple y casos, pueden ser más valiosos que un juego complejo y casos. Una clase de tipo de caso es superior a una clase de solo juego en la enseñanza de la política comercial, la estrategia corporativa y el dominio de los hechos de gestión de producción. Hay algunas indicaciones de que el tiempo de juego puede ser sustituido de manera efectiva por el tiempo de lectura en una clase de mercadeo, cuando se asignan decisiones, objetivos y lecturas de juego similares a ambas clases.

La Guardia, Gertile, Del Grande, Ottavianos y Allegra (2014) dice que la educación para emprendedores tiene como objetivo ayudar a los estudiantes a adquirir habilidades y conocimientos que son cruciales para el desarrollo de una mentalidad emprendedora. En su artículo, *A Game Based Learning Model for Entrepreneurship Education*, describe un modelo combinado basado en el uso de un juego serio. El modelo de aprendizaje y el juego serio fueron diseñados para construir un espacio de aprendizaje que fomente la mentalidad empresarial del aprendiz a través del aprendizaje experiencial. La Guardia, et al. deduce que la educación para el emprendimiento debe integrarse de manera coherente e integral en los planes de estudios nacionales. El modelo que se utilizó dio resultado y será integrado en las escuelas de

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

emprendimiento de varios países como Italia y España. El juego brinda la oportunidad a los estudiantes tener una oportunidad desde el más simple escenario a uno más complejo y que puedan estar enfocados en los conceptos principales de la gestión empresarial. Esto para tomar las mejores decisiones y mejorar los resultados. Esto ayuda a mejorar el aprendizaje. El juego es llevado de forma guiada para obtener la eficiencia y efectividad en la gestión empresarial. De esta manera los estudiantes disfrutan el juego y aprenden los temas para mejorar los resultados educativos y sus puntajes en los juegos. Romero (2013) establece que el emprendimiento podría ayudar a la sociedad a superar la crisis. Al mismo tiempo, los juegos podrían permitir que una gran cantidad de participantes se inscriban en educación empresarial.

Wolfe (1976) en su estudio titulado: “*The Effects and Effectiveness of Simulations in Business Policy Teaching Applications*” establece que, en la política de juegos de las empresas, se analizan en función del criterio contenido en los cursos de política empresarial y sus objetivos de enseñanza. Wolfe establece en su estudio que los resultados determinan que los juegos de azar respaldan los objetivos de la formulación y establecimientos de metas, y el estudio de factores personales y grupales en la toma de decisiones de la organización. Por otra parte, los datos de su estudio reflejan que parece que fallan en los elementos estructurales y en las funciones evaluativas y de control de la política empresarial. Una clase de política empresarial solo para el juego produce resultados superiores a una clase de política empresarial solo para la ocasión donde se proporciona una guía significativa del instructor en la clase solo para el juego. Una clase de juego de caso es superior a una clase de ejercicio de juego en la enseñanza de conceptos de política comercial, cuando el instructor permanece relativamente pasivo en la clase de ejercicio de juego. Este estudio establece que los estudiantes aprovechan el aprendizaje basado

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

en juegos para desarrollar el emprendimiento a través de una metodología basada en el acta en un modo abierto a cualquier persona, en cualquier lugar.

Jun (2008) realizó una investigación titulada: “*Application of Experimental Learning Cycle in Learning With a Business Simulation Game*”, su propósito fue estudiar los efectos que involucran a los estudiantes en el ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb. Esto para simplificar el desempeño de un juego de simulación y las habilidades para aplicar el conocimiento en el juego de simulación empresarial. Jun tomó una muestra de cincuenta y siete (57) estudiantes de una población de estudiantes de bachillerato de la Escuela de Negocios de la Universidad Yonsei en Corea. El juego simulado de negocios consistió en lanzar un negocio de alto riesgo diseñado por la Escuela de Negocios de la Universidad de Harvard. Jun utilizó dos tipos de preguntas para la aplicación de conocimiento para involucrar el ciclo de aprendizaje de Kolb, de estrategia y de aplicación de conocimiento. Se utilizaron cinco herramientas de medición: preprueba, posprueba, preguntas rápidas, reflexiones y cuestionarios.

Los resultados de la investigación indicaron que los participantes en observación reflexiva y conceptualización abstracta del ciclo de aprendizaje de Kolb, obtuvieron mejores puntajes en la posprueba que en la preprueba. Obtuvieron mejores resultados en la simulación de negocios que en los participantes que solo tomaron la observación reflexiva. Los datos del estudio reflejaron que las habilidades de aplicación de conocimiento de los participantes correlacionaban positivamente con las puntuaciones de los juegos de simulación. Los resultados de la investigación reflejan que los participantes de la observación reflexiva y el paso de conceptualización abstracta del ciclo de aprendizaje de Kolb, tuvieron un aprendizaje mayor que los participantes que solo realizaron la observación reflexiva. Las percepciones sobre su

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

experiencia de aprendizaje se correlacionaron positivamente con los resultados del desempeño de en el juego de simulación.

Existen varias teorías y modelos sobre el emprendimiento y el aprendizaje a través del juego o con métodos no convencionales de enseñanza. Las siguientes teorías son las principales para esta investigación como instrumentos esenciales para la formación de la educación de emprendimiento en los estudiantes universitarios. La primera teoría es la Teoría del Excedente Energético de Herbert Spencer (1855). Spencer estipuló que debido a las mejoras sociales, el individuo acumula grandes cantidades de energía que eran dedicadas a la supervivencia. Estas energías sobrantes deben ser liberadas para evitar tensiones al organismo.

Una de esas actividades para liberar estas energías, lo es el juego. Giaragordobil y Fagoara (2006) define *juego* como una actividad vital e indispensable para el desarrollo del ser humano. El humano desde culturas antiguas, han utilizado el juego para crecer y aprender. Tanto ha sido que el juego forma parte de las culturas de las personas (García y Llull, 2009). Según Spencer, las personas ocupan sus energías sobrantes y ¿sería fabuloso que esas energías se consumieran jugando, pero jugando para aprender sobre emprendimiento? Ajuriaguerra (1997) establece que el juego es una especie de ejercicio de las funciones como si fueras adulto. Establece es que el juego recrea un escenario ficticio donde las personas pueden de alguna manera practicar las acciones que en el futuro realizarán.

Édouard Chaparé (1932) creó la Teoría de la Derivación por Ficción, el cual establece que los juegos desarrollan los aspectos psicomotor, social y afectivo de los individuos. Los individuos al no poder establecer el contexto en vida real, derivan la ficción de figurarse en su lugar. Utilizan la fantasía como sustituto de la realidad. Es cuando la derivación por ficción se asemeja a la conducta mágica para actuar como en la realidad. El juego al ser ficticio genera una

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

satisfacción y puede ser el refugio donde se cumplen todos los deseos del individuo, en este caso, el de emprender. Navarro (2002) expuso que el juego es de naturaleza simbólica y puede desarrollar el protagonismo que todavía el individuo no ha alcanzado.

Knight creó la Teoría del Emprendimiento en el 1921 en su libro *Riesgo, incertidumbre y beneficios*, Schumpeter expone y define como riesgo la aleatoriedad con probabilidades conocidas; define incertidumbre como aleatoriedad con probabilidades desconocidas. A su vez indica que estos dos factores son vitales para las personas emprendedoras e innovadoras. Knight estipula que el empresario juega un papel de prioridad en la economía de todos los países ya que son ellos quienes asumen los riesgos en medio de las incertidumbres. Otra característica descrita por el autor es que el empresario debe asegurar las rentas de los factores productivos y debe aguantar el riesgo que representan sus acciones. Knight estableció el siguiente modelo conceptual de tal y como sigue.

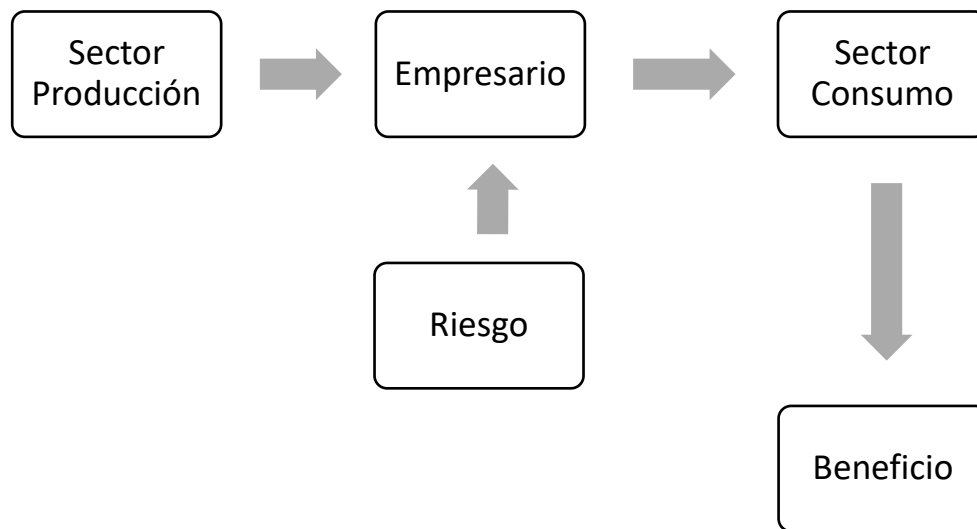


Figura 1: *Modelo de la Teoría del Empresario Knight, 1921).*

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Schumpeter (1912) crea la Teoría del Empresario Innovador en su libro titulado: “*Teoría del desenvolvimiento económico*”. En esta teoría, Schumpeter destaca al empresario como el promotor más importante dentro del desarrollo económico en el sector capitalista. El autor indica que el empresario tiene como función principal, el innovar. Cuando el empresario emprende e innova tiene una ventaja competitiva en el sistema económico y tiene temporalmente el monopolio en el mercado y lo convierte en ganador de beneficios. Esto hasta que lleguen los imitadores y la competencia.

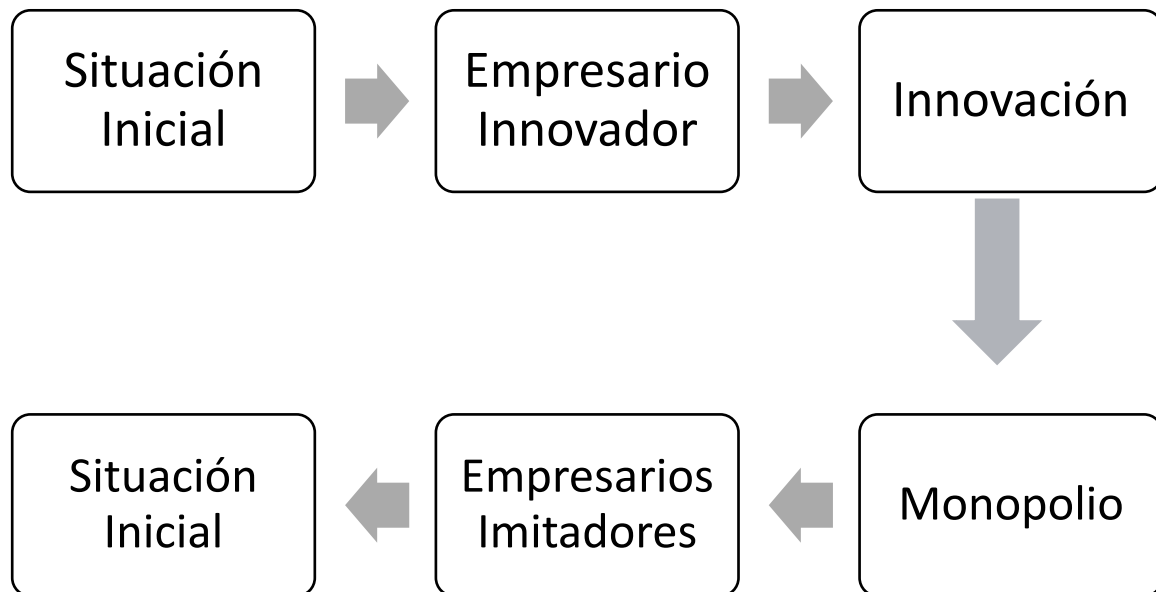


Figura 2: *Modelo de la Teoría del Empresario Innovador de Schumpeter (1912).*

Según Sánchez (2011) citado por Sánchez, Ward, Hernández y Flores (2017) encontraron que existen tres fuerzas que ejercen influencia sobre la educación del emprendimiento. Estas fuerzas son: la economía, la sociología y la psicología. En términos generales, se deben mezclar las tres razones para que las personas puedan buscar la importancia del emprendimiento en su sociedad y cómo los jóvenes juegan un papel importante. Esto se logra con estudios de los

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

comportamientos económicos de los empresarios, sus razones, actitudes y valores para emprender.

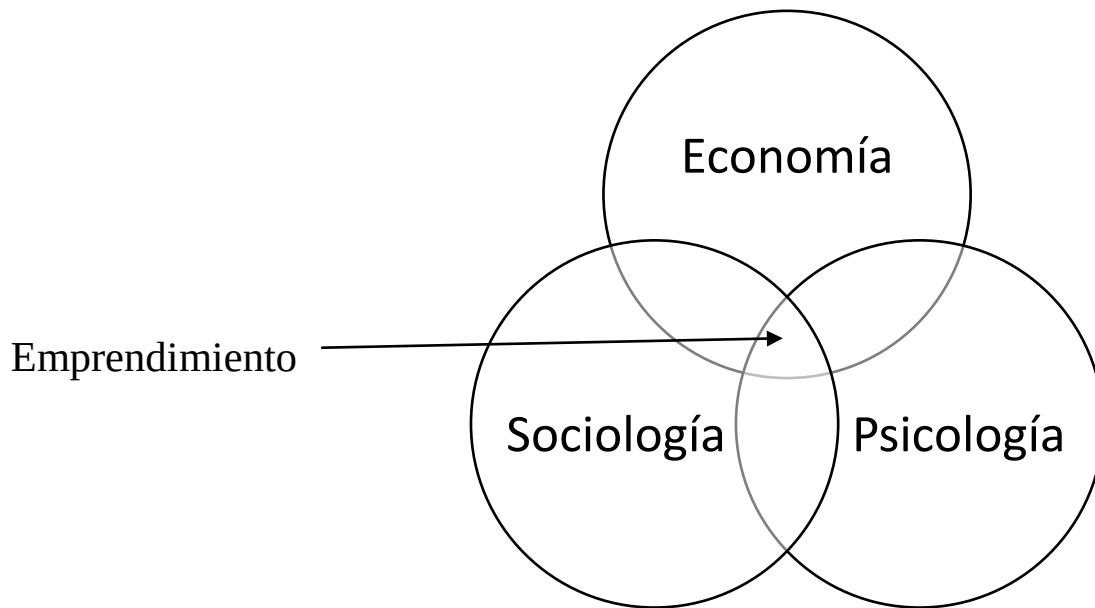


Figura 3: *Modelo conceptual del emprendimiento como campo de conocimiento.*
(Sánchez 2011, citado por Sánchez 2017).

Según, Ajzen (1991) citado por Manulanda, Montoya y Vélez (2014) creó la Teoría del Comportamiento Aplicado. Esta teoría dice que mientras más favorables estén las circunstancias, actitudes y norma subjetiva en relación al comportamiento del individuo, más fuerte será la intención de la persona en ejecutar una conducta. Esto también aplica al comportamiento percibido para ejecutar una conducta, aunque todas pueden variar dependiendo las situaciones.

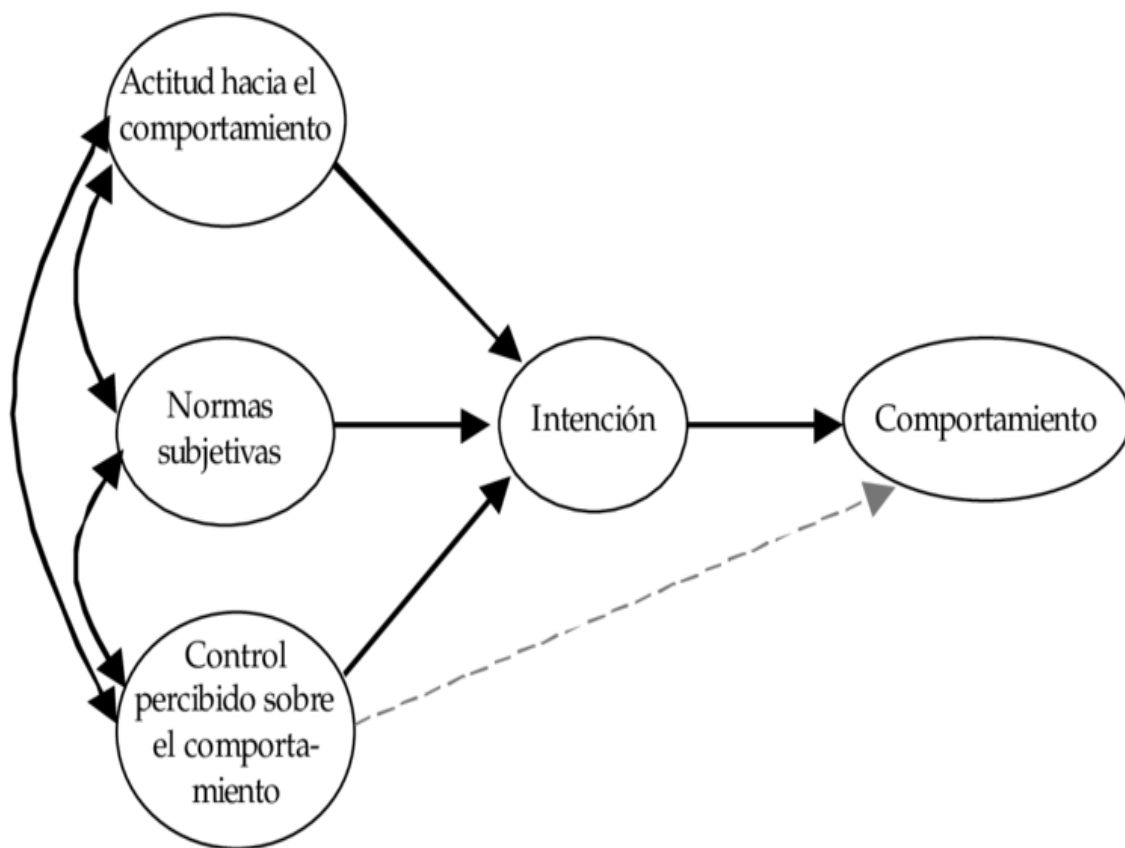


Figura 4: *Modelo de la Teoría del Comportamiento Planificado. (Ajzen, 1991 citado por Manulanda, Montoya y Vélez, 2014).*

Terán y Guerrero (2020) indican que la Teoría Clásica de Emprendimiento tiene como base el libre comercio, la especialización y la competencia. Esta teoría tiene como eje principal al emprendedor en el contexto de la producción y distribución de los bienes en el mercado, creada por Smith en el 1776. La Teoría Neo-Clásica del Emprendimiento surgió de las críticas de la Teoría Clásica del Emprendimiento. Esta teoría resalta la importancia del intercambio para el impulso del emprendimiento, pero no permite la innovación en la actividad emprendedora. La Teoría de Schumpeter de Innovación llegó luego de críticas a la Teoría Neo-Clásica, se hizo conocida como el Proceso de Mercado de Austria en el 1934. Esta teoría describe la iniciativa

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

del emprendedor como el motor en el mercado. Lo cual, establece el concepto de innovación con las siguientes características: nuevos bienes o servicios, nuevo método de producción, nuevo mercado, nueva fuente de suministro de materia prima y nueva organización. La Teoría de Eficiencia X de Leinenstein, creada en 1966, propone que las funciones emprendedoras son determinadas por la Eficiencia X. Se considera el emprendimiento como una respuesta creativa a esta eficiencia. Establece que la falta de eficiencia y esfuerzo de las personas, junto a la ineficiencia de las empresas, crea oportunidades para los emprendedores y representan una amenaza para las organizaciones poco eficientes. La Teoría de Marck Casson creada en 1982, establece que la demanda del emprendimiento se deriva de la necesidad de adaptarse al cambio y la escasez, donde la imaginación es el motor para la creación, innovación y emprendimiento. La Teoría de Beneficio de Knight creada en 1921, establece que los emprendedores son personas especializadas que asumen riesgos y trabajan con la incertidumbre, siendo el mismo emprendedor el destinatario de las ganancias. Contreras, Pérez, Bello, Beltrán y Moyao (2020) indican que la Teoría de Gamificación de Richard Bartle fue pieza clave para la creación de un sistema web para la enseñanza del inglés como segundo idioma. Esta teoría clasifica a los jugadores según su personalidad. Los cuatro perfiles son: los *socializer*, quienes interactúan con otros jugadores; los *explorers*, quienes interactúan con el mundo del juego; los *achiever*, quienes tienen como objetivo resolver el juego y ganar las recompensas y los *killers*, quienes solo buscan competir.

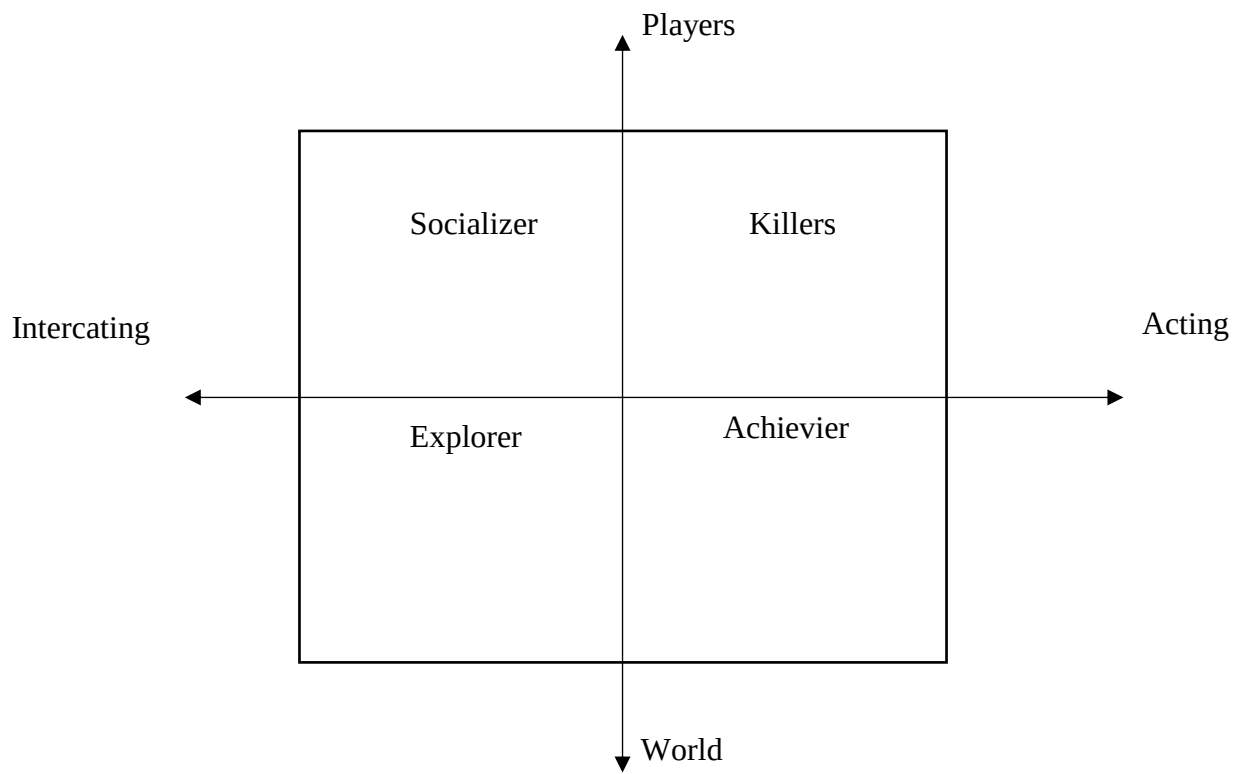


Figura 5: *Teoría de Gamificación de Bertle (1996).*

Tabla 1

Alineamiento entre objetivos, preguntas hipótesis e hipótesis nula. (Montañez, 2021).

Objetivos	Preguntas	Hipótesis	Hipótesis Nula
1. La enseñanza en emprendimiento tiene mejores resultados cuando se utilizan los juegos de mesa y electrónicos en lugar de los métodos tradicionales de enseñanza.	1. ¿Los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza para el emprendimiento es más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes?	H ¹ . Los juegos de mesa y juegos electrónicos como métodos de enseñanza para el emprendimiento es más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes.	H ₀ . Los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza para el emprendimiento no es más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes.
2. La implementación de los juegos de mesa y electrónicos en el campo del emprendimiento para que pueda ser utilizado por los estudiantes para hacer crecer su intención de emprender.	2. ¿Los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza?	H ² . Los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza.	H ₀ . Los estudiantes no desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza.
2. La implementación de los juegos de mesa y electrónicos en el campo del emprendimiento para que pueda ser utilizado por los estudiantes para hacer crecer su intención de emprender.	3. ¿Los estudiantes de desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza?	H ³ . Los estudiantes desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza.	H ₀ . Los estudiantes no desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Objetivos	Preguntas	Hipótesis	Hipótesis Nula
1. La enseñanza en emprendimiento tiene mejores resultados cuando se utilizan los juegos de mesa y electrónicos en lugar de los métodos tradicionales de enseñanza.	4. ¿Los estudiantes están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos?	H ⁴ . Los estudiantes están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos.	H ₀ . Los estudiantes no están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos.
2. La implementación de los juegos de mesa y electrónicos en el campo del emprendimiento para que pueda ser utilizado por los estudiantes para hacer crecer su intención de emprender.	5. ¿La enseñanza del emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos genera mayor aceptación en los estudiantes comparado con los métodos tradicionales de enseñanza?	H ⁵ . La enseñanza del emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos genera mayor interés de los estudiantes comparado con los métodos tradicionales de enseñanza.	H ₀ . La enseñanza del emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos no genera mayor interés de los estudiantes comparado con los métodos tradicionales de enseñanza.
3. Demostrar que los estudiantes tienen un mejor rendimiento académico a través de los juegos de mesa y electrónicos en lugar de los métodos tradicionales de enseñanza.	6. ¿Los estudiantes obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento, utilizando los juegos de mesa y electrónicos, en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza?	H ⁶ . Los estudiantes obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.	H ₀ . Los estudiantes no obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

Objetivos	Preguntas	Hipótesis	Hipótesis Nula
4. Demostrar que los estudiantes tienen un mayor conocimiento sobre el emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos versus los métodos tradicionales de enseñanza.	7. ¿Los obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza?	H ⁷ . Los estudiantes obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.	H ₀ . Los estudiantes no obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

Modelo conceptual de la investigación

En la *Figura 5* se establece el modelo conceptual para esta investigación. La figura muestra el juego de las variables dependientes e independientes y cómo interactúan entre ellas. Los estudiantes universitarios quienes son los protagonistas de esta investigación comienzan el modelo conceptual, son quienes estudian el emprendimiento de forma tradicional, utilizarán los juegos de mesa y electrónicos. Se medirán el conocimiento y el rendimiento académico antes y después de implementar el juego y los métodos tradicionales de enseñanza. Se medirán cada uno de ellos en todos los estudiantes y se analizará finalmente la intención de los estudiantes en emprender.

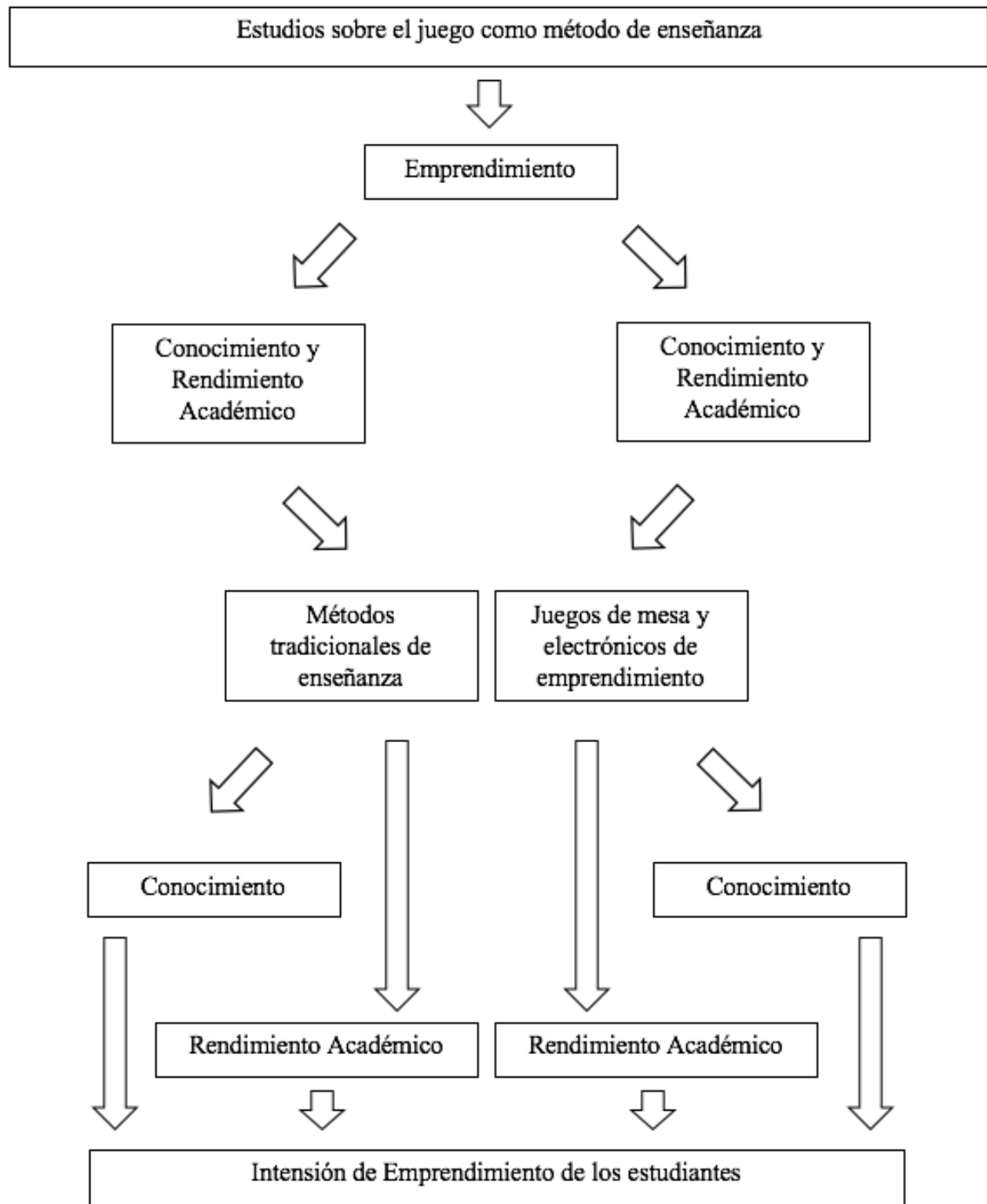


Figura 6: Diagrama del Modelo conceptual. (Montañez, 2020).

Delimitaciones de la investigación

Esta investigación se limita a los estudios relacionados a los juegos de mesa y electrónicos como métodos alternativos de enseñanza con estudiantes de cualquier edad y nivel académicos. No se limita a religión, nacionalidad, orientación sexual, identidad de género, sexo, raza, programa académico, estado civil, condiciones económicas ni índice académico. Esta investigación es una cuantitativa analítica.

Definición de las variables

Las variables se clasifican como dependientes e independientes. Las variables independientes son aquellas que es controlada para ver y estudiar el efecto de las variables dependientes. La variable dependiente es la que se desea investigar. Estas definiciones pueden verse como causa y efecto, siendo la variable independiente la causa y la variable dependiente el efecto. A continuación, se estipulan las variables dependientes e independientes.

Tabla 2

Definición de las variables dependientes e independientes. (Montañez, 2021).

Variables Dependientes	Variables Independientes
1. Rendimiento académico	1. Emprendimiento
2. Conocimiento	2. Juegos de mesa y electrónicos
3. Intensión del estudiante en emprender	3. Métodos tradicionales de enseñanza
	4. Estudiantes

Definición de términos

Para poder comprender mejor el contexto de la investigación se definen los siguientes términos.

1. **Emprendedor**- Es la persona que reconoce y convierte en realidad las oportunidades (Romaguera, J. 2010).
2. **Emprendimiento**- Es la unión entre la presencia de oportunidades lucrativas y de empresarios (Shane y Venkataraman, 2007)
3. **Juego**- Es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados por reglas absolutamente obligatorias y al mismo tiempo aceptadas libremente (Huizinga, 1972 citado por Lavega y Olaso, 2003)
4. **Enseñanza**- Es la acción de proveer circunstancias para que el alumno aprenda de manera directa o indirecta una tarea. (Maldonado, Vázquez y Toro, 2010).
5. **Conocimiento**- Es todo lo que el individuo tiene que le ayuda a interpretar el entorno y a actuar (Canals, 2003)
6. **Rendimiento Académico**- Es la capacidad de respuesta que tiene un individuo a estímulos, objetivos y propósitos educativos previamente establecidos que permite conocer la existencia de calidad en la educación a cualquier nivel (Jara, Velarde, Gordillo, Guzmán, León, Arroyo y Figueroa, 2008)

Los juegos de mesa y electrónicos son una parte fundamental para el desarrollo humano, donde cada persona aprende diversas destrezas por cada juego. Los juegos desarrollan características esenciales para el aprendizaje tanto físico, estratégico, táctico, entre otros. Estas destrezas y sus beneficios se presentarán más adelante. Entre las características que pueden desarrollar el juego, una de ellas lo es el emprendimiento.

Capítulo II

Revisión de literatura

Juegos

Tillmann (2012) investigó con una plataforma llamada *Pex4Fun* el cual lo define como un entorno de juego serio basado en el internet para la enseñanza de ciencias de la computación. Puede utilizarse para enseñar y aprender programación de computadoras en cualquier nivel, desde la escuela secundaria hasta cursos de posgrado. Tillmann indica que esto conecta a maestros, autores de currículos y estudiantes en una experiencia social única, seguimiento y actualización de progreso de transmisión en tiempo real. *Pex4Fun* encuentra valores de entrada interesantes e inesperados que ayudan a los estudiantes a comprender qué está haciendo su propio código. Tillmann estipula que ayuda a los estudiantes a seguir las instrucciones y realizan un mejor desempeño en sus tareas.

Wu (2011) en su estudio llamado, *Investigating the learning-theory foundations of game-based learning: A meta-analysis*, expone en contraste el desarrollo de los juegos en el aprendizaje y su desarrollo. Aborda el desarrollo del uso o la imposibilidad de utilizar los fundamentos de la teoría del aprendizaje y categorizaban estas teorías de aprendizaje en tipos relativos y sintetizaban su desarrollo. Investigó este tema desde la perspectiva de las teorías de aprendizaje invocadas para respaldar el diseño y uso de juegos de computadora educativos basados en los cuatro tipos de teorías de aprendizaje: conductismo, cognitivismo, humanismo y constructivismo. Este estudio aplicó el método de análisis para presentar una descripción y discusión más completa de la influencia y las implicaciones de los hallazgos. Este estudio muestra la distribución de las tendencias de desarrollo para el uso de la teoría del aprendizaje como fundamento teórico. A diferencia de las que no usan la Teoría del Aprendizaje en el

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

aprendizaje basado en juegos, junto con la distribución de los tipos y principios de las teorías del aprendizaje que utilizaron un aprendizaje.

Cornella, Estebanell y Brusi (2020) indican que los juegos son cada vez más frecuentes en el entorno del aprendizaje. Los autores establecen que el juego es un entretenimiento de ocio que cambia a aprendizaje mientras se utiliza como una actividad docente y favorece a la adquisición de habilidades y conocimiento. El Aprendizaje Basado en juegos es una forma de la utilización de los mismos para los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los autores señalan los juegos de Breakout Room como propuestas que pueden ser incluidos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La Gamificación es la utilización de juegos para crear aprendizaje en el salón de clase. Ha habido un auge sin frenos en la aceptación y utilización de los videojuegos. Según los autores, las personas en España dedican unas 6.7 horas semanales a los videojuegos y que este número debe aumentar a medida que las consolas de videojuegos y los propios evolucionan.

Existen seis características básicas de los juegos. Los juegos son libres y voluntarios, no pueden ser obligatorios. Los juegos ocupan su propio tiempo y espacio, estando separados de lo rutinario. Los juegos son inciertos, por lo cual no se puede predecir. No genera dinero, ya que termina como comienza. Se rigen por sus propias leyes y hay que seguirlas. Tiene realidades imaginarias que pueden contraponer la vida real. El aprendizaje basado en juegos tiene como fin el aprendizaje y no el entretenimiento. El aprendizaje puede ocurrir mientras juegas, cuando culmina o ambos. El Aprendizaje Basado en Juegos no tiene límites, sino que queda a la creatividad e imaginación, de igual manera, no responde a una clasificación. La Gamificación es vivir la experiencia de un juego de entorno y se mide por cómo disfruta el jugador. (Ripoll, 2014).

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Llorente (2020) establece que los juegos de mesa llevan en el mercado por mucho tiempo. Además, indica que desde el 2007 está la gamificación se desarrolló profesionalmente en el 2007 por Yu-Kai-Chou en Japón y genera el desarrollo de los juegos. La empresa llamada *Furute Delivery*, ha creado varios juegos en gamificación como: *FDCareer*, *Mashable* y *Octalysis*. Los videojuegos fueron usados por primera vez en las aerolíneas ya que necesitaban aumentar sus ventas y desarrollaron el programa de viajeros frecuentes. Deterding (2011) estableció las variables para analizar la gamificación. Las mismas son: el juego, los juegos serios, gamificación, el juguete, la interacción lúdica y el jugar. Se representa en la siguiente figura.

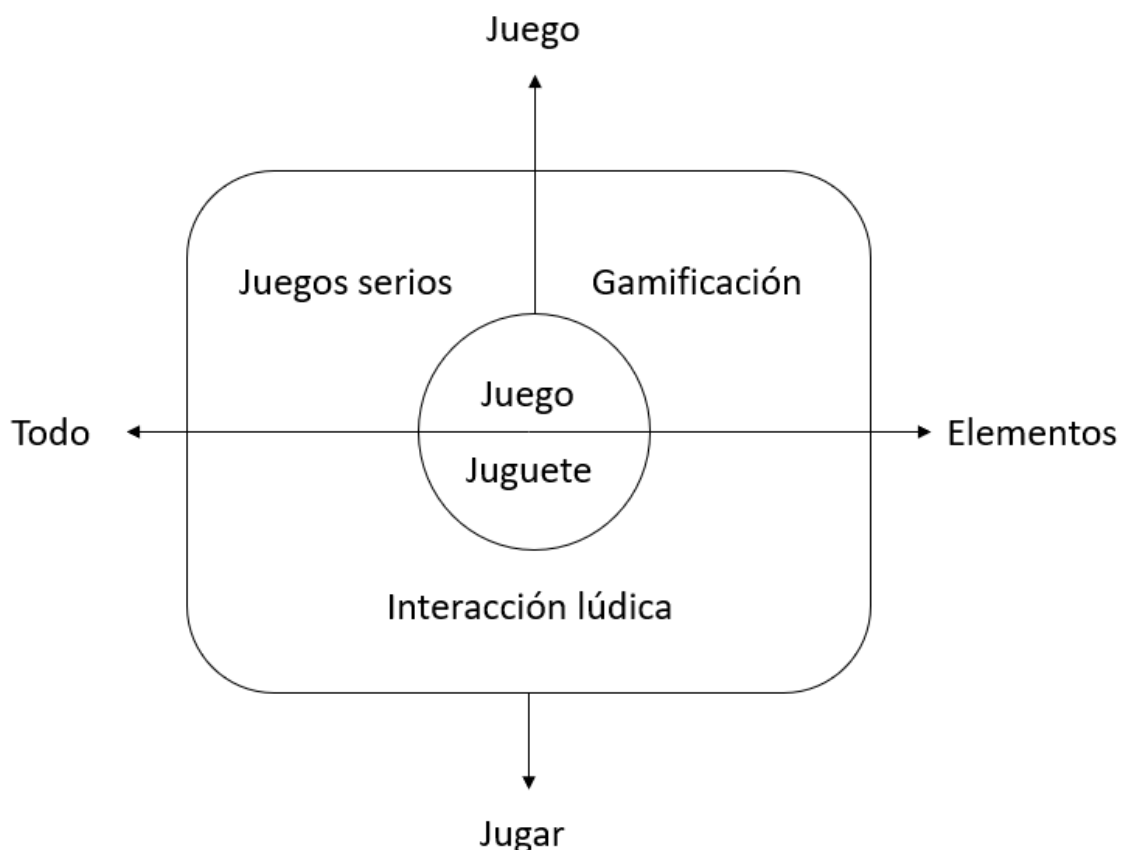


Figura 7: Variables para analizar la gamificación. (Deterding, 2011).

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

El autor concluye que los juegos de mesa tienen grandes aplicaciones en la gamificación que, por ende, puede convertirse en un producto comercial. Estos juegos tienen un entorno empresarial apropiado para la enseñanza y aprendizaje. El estudiar el comportamiento de las personas en la gamificación para mejorar la experiencia.

Melo y Hernández (2014) en la investigación titulada: “*El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*” exponen que el juego contribuye a la formación del individuo y la sociedad. Establecen que el juego es importante para la enseñanza. Los autores citan al historiador holandés, Huizinga (2000) que indica que el juego es el primer elemento de construcción y desarrollo del ser humano y su entorno. Los autores exponen que el juego hace que las personas establezcan relaciones y conexiones cognitivas. Estas personas realizan el juego no para un final específico, sino para recrear conceptos del lenguaje, arte y libertar. Piaget destacó que el juego desarrolla al ser humano para poder comprender el aprendizaje y sus variaciones a través del entorno. Define al juego como una actividad libre, pero con normas, esto hace que el niño comprenda el mundo a través de símbolos y reglas. Siendo la creatividad en el juego la base para el estudio de las reacciones circulares para transformar al cuerpo para dar paso a la creatividad en el ambiente externo:

En... la reacción circular normal el sujeto tiene a repetir o hacer variar el fenómeno para acomodarse mejor a él y mejor dominarlo, en este caso particular el niño complica las cosas y luego repite minuciosamente todos sus gestos, útiles o inútiles, con el único objeto de ejercer su actividad en la forma más completa posible, en resumen, durante el presente estadio como en el precedente el juego se presenta bajo la forma de una extensión de la función de la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual.

(Piaget, 1994, p. 133)

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Según Piaget y García (1982) el juego crea una asimilación que permite la otorgación de significados a las cosas mediante las interacciones establecidas con el juego. Baquero (1997) estableció que el juego es un método poderoso para crear la zona de desarrollo próximo. Esta zona es un proceso de conocimiento del niño y de la interacción social con el entorno que le rodea. Esto permite al individuo poder resolver problemas por medio de la recreación. Los autores promueven la importancia de aprovechar todo el potencial que el juego brinda para abrir los espacios del aprendizaje ya que estimula el cerebro y el cuerpo.

Serlé (2001) interpretó que los juegos en la enseñanza y aprendizaje, el maestro tiene que cambiar su rol pasivo a uno que brinde paso a la participación y a la construcción de los estudiantes. Los autores llegan a la conclusión que los estudiantes aprenden mejor y con más facilidad si se agregan los juegos como método de enseñanza. Establecen que los estudiantes aprendieron de una manera divertida comparado con los métodos tradicionales de enseñanza.

Vázquez y Manassero (2017, p. 153) estipulan que la educación mediante el juego es una técnica de aprendizaje que aplica la dinámica del juego al ámbito educativo o profesional, con el objetivo de mejorar los resultados de aprendizaje en conocimientos, habilidades o actuaciones. Este método de ludificación se implementa porque el juego puede transformar el aprendizaje aburrido en uno entretenido. Este aprendizaje es como resultado de algo natural con iniciativa propia del estudiante. El juego puede crear un compromiso positivo y de superación debido a los motivos intrínsecos del mismo juego. El juego sirve como motivador para el aprendizaje del estudiante, donde la recompensa mayor es la diversión. El estudiante no estará viendo que está aprendiendo, sino que se está divirtiendo, pero aprende mientras se divierte. La mayor motivación del estudiante es la motivación de logro, en otras palabras, el superarse cada vez con los resultados obtenidos. A esto se suma las recompensas sociales y aptitudes que los estudiantes

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

adquieren con el juego como: competir, trabajar en equipo, el saber perder y hacer amigos. Los videojuegos han ganado popularidad en los últimos años, esta es una de las razones por la cual los juegos son tan aceptados en los estudiantes para el aprendizaje. Johnson, Smith, Willis, Levine y Haywood (2011) pronostican que los juegos como métodos de aprendizaje puede convertirse en uno de los métodos principales para el salón de clases. Vázquez y Manassero (2017, p. 154) describe la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento entrevistó sobre quinientos once (511) profesores de escuelas primarias e indica que el 31% de los mismos han utilizado los videojuegos en el último año, de estos el 94% admitieron que fueron educativos. El 43% de los maestros dijo que utilizaron los juegos porque motivan a los estudiantes a aprender (43%). Los maestros consideran que los juegos y videojuegos desarrollan las habilidades cognitivas de los estudiantes, a su vez las habilidades psicomotoras y personales. Los juegos necesitan ser analizados tanto en sus características como en su desarrollo en el aprendizaje en el contexto de la clase a ejecutar.

El autor realizó una investigación sobre los juegos y sus aplicaciones en la educación. En la misma, dividió los juegos en categorías como: situaciones y escenarios, naipes, juegos de caja negra, juegos con cubos y rompecabezas. Estos juegos no necesitan utilizar la tecnología y son juegos de grupo. Los juegos de grupo son muy importantes ya que no se necesitan conocimiento previo para jugarse. En cuanto a los juegos de simulación, establecen retos a los estudiantes para aplicar observaciones, predicciones y comprobaciones. El estudio dice que los juegos tienen como objetivo ayudar a los profesores a conocer el material asignado y poder implementarlo a los estudiantes. Entre las conclusiones se establece que la enseñanza a través de los juegos tiene como condición la resistencia a la adaptación del contenido de enseñanza y a enseñar únicamente para ofrecer exámenes. La falta de formación de los maestros en el ámbito de métodos no

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

tradicionales de enseñanza es el factor más importante por la cual no se realiza con más frecuencia este método. Los juegos deben tener objetivos razonables con niveles sencillos para los estudiantes. Esto debe ir de la mano con la enseñanza que se desea impartir.

García, Pinedo, Caballero y Cañes (2020, p. 819) estipulan que este aprendizaje con juegos, ha llegado al salón de clase para hacer divertida la enseñanza. Estos juegos son utilizados por los maestros para poder incrementar las habilidades de aprendizaje y de socialización. El juego es un facilitador del desarrollo de las facultades de las personas. Esta es una herramienta de apoyo de aprendizaje activo, donde puede ser grupal o individual. El aprendizaje basado en juegos tiene una gran característica, la misma consiste en que los maestros pueden retener la presencia, el progreso y la participación de los estudiantes a nivel regular como a nivel de necesidades especiales. Esto debido a que el juego propicia la participación activa de los estudiantes en un ambiente de cooperación mutuo (Tavares y Sanches, 2013). Carr y Cameron (2016) indicaron que los juegos de mesa tienen una participación innegable, esto debido a que el método del juego invita a los jugadores a realizar las acciones determinadas para lograr el objetivo del mismo. Se crea espacios para el compartir de los estudiantes en conjunto para crear conocimiento.

Durante el juego cooperativo, aquellos estudiantes que tengan dificultad en la materia se benefician con la ayuda de sus pares, los cuales puedan tener un mayor conocimiento sobre el tema (Flecha, 2015). El estudio realizado por los investigadores demostró que los estudiantes crean un ambiente de ayuda debido a tienen que trabajar en equipo. Demostró, los beneficios de mayor aprendizaje, inclusión, motivación y disfrute no serían posibles sin el juego como método de enseñanza. El juego crea altas emociones positivas entre los participantes, crea compromiso y desarrolla las habilidades de construir sus propios conocimientos. El poder de los estudiantes de

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

construir sus propios conocimientos es una herramienta indispensable para atender la diversidad e inclusión en el salón de clase. Otra característica del aprendizaje basado en juegos es que muy flexible en su metodología, ayudando a la independencia educativa y necesidades cuando se incluyen a personas mayores. Esto crea una atención individualizada y motivadora al ver que la familia u otros adultos se interesan en sus actividades. A su vez, ayuda al maestro, debido a que el mismo puede moverse libremente por el salón, motivando y prestando atención a todos los estudiantes.

Rodríguez y Marín (2019) en su estudio: *Implementación de un modelo de juego interactivo para aprender matemáticas* expresan que es de suma importancia que el salón de clases debe contar con los cambios tecnológicos y culturales para mejorar el proceso de enseñanza de los alumnos. Esta respuesta viene al rediseñar el entorno educativo del salón de clases. Los autores traen un diseño educativo llamado: *Bridging Desing Prototype [BDP]*. Este BDP aporta mediaciones interactivas para el aprendizaje mediante el enfoque multidisciplinario del mercado, la comunidad y los maestros. Este método realiza actividades sumamente simples ampliando la participación de los estudiantes con modelos mentales similares al conocimiento previo y la interacción de los estudiantes. El BDP tiene como objetivo que los estudiantes y maestros puedan brindar una respuesta a un problema de investigación y lograr los objetivos trazados.

Los investigadores concluyeron en su estudio, mediante encuestas a expertos, que los niños presentan un gran desánimo y que si se implementa otra metodología que sea llamativa puede llegar a motivar a los estudiantes para el aprendizaje. También la metodología magistral repetitiva no tiene ninguna funcionalidad para los estudiantes menores sino, que se debe buscar la participación e interacción de todos. Cuando esta interacción se da, se interviene con los

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

estudiantes de manera natural y los estudiantes responden de mejor manera. Los estudiantes dijeron que les gusta más jugar que estar en clases y que el profesor hablando solamente les aburre. EL juego creado facilita la manipulación de fichas con gráficos y construcción de historias. Estimula las habilidades de construcción, agrupación, orden, relaciones y creación. Incentiva el aprendizaje colaborativo y participativo mediante roles. El juego permite a los maestros diseñar las fichas con otros materiales como cartulina, facilitando el aprendizaje sin condicionar el presupuesto.

Los estudiantes han alcanzado varias habilidades con el BDP, relacionando números con imágenes de animales y símbolos. Este juego tiene unos niveles en el aprendizaje: primero, recordar, luego comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear. Los estudiantes lograron hacer procesos de narración como lo es la suma. El juego motivó a los estudiantes en la enseñanza y aprendizaje en el desarrollo cognitivo y habilidades lógico-matemático.

Ourariachi y Olvera (2017) en su investigación titulada: *“Evaluación de juegos online para la enseñanza y aprendizaje del cambio climático”*, indican que los juegos online son una herramienta tanto de comunicación como de educación. Definen los videojuegos como juegos electrónicos que se sirven de la tecnología informática y permiten la interacción a tiempo real del jugador con la misma máquina. Se toma en cuenta en el ámbito del cambio climático. Este fue un estudio exploratorio.

Las autoras establecieron dimensiones y criterios de evaluación de los videojuegos para su estudio. Estas dimensiones son: identificación, narrativa, contenido, jugabilidad y didáctica. La identificación, se refiere a los rasgos que ayudan a identificar y localizar el juego como el título y dirección electrónica. La narrativa, es el análisis de las narrativas estructurales y la historia detrás del juego. El contenido, es el análisis de dificultad del juego y los mensajes que

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

lleva el mismo. La jugabilidad, se refiere a la estructura lúdica del juego, número de jugadores, dimensión visual, intensidad, disponibilidad y duración. La didáctica, es relacionado a los recursos de estudio de los elementos pedagógicos y educativos. Realizaron búsqueda de juegos, descargas y aplicaciones móviles en enlaces electrónicos. Luego, compararon todos los juegos con los aspectos identificados. Las conclusiones reflejaron beneficios en los juegos como: el desarrollo de habilidades, concienciación, competencias y método alternativo de los mensajes. Se establece que la interactividad y la inmersión son un activo que poseen los juegos para la enseñanza, algo que no tienen los métodos tradicionales de enseñanza. Además, establece limitaciones como: falta de instituciones en la producción científica y las posibilidades para los estudiantes con diversidad funcional en realizar las actividades.

Emprendimiento

En las nuevas perspectivas para entender el emprendimiento empresarial realizada por Rodríguez (2009) establece que para la comprensión del emprendimiento se tiene que analizar comenzando con su evolución social y económico. Luego, estudiarlo y analizarlo desde el punto de vista cultural. Desde el siglo XVII se definió emprendimiento otorgándolo a los arquitectos. Luego, Richard Castellón en el 1755 lo describe como el hombre racional por excelencia. Casson en 1982 lo definió basado en el término economía como inversionista. Según Rodríguez (2009, p. 102) cita a Timmons (1998) cuando expone que La definición de emprendimiento, emprendedor y emprender está más enfocada a preguntar: ¿cómo puedo hacer que la innovación, la flexibilidad y la creatividad sean más operacionales? Donde, para ayudar a descubrir algunas respuestas, primero, se debe analizar el comportamiento que se deriva del espíritu emprendedor. Es más realista considerar el espíritu emprendedor en el contexto de un rango de comportamiento.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Existen dos perspectivas desarrolladas por diversos autores en cuanto al emprendimiento. Estas son perspectivas son: comportamental, cognitiva, económica y de procesos. La perspectiva comportamental es la exaltación de la influencia de las personas y su impacto hacia los demás. Gartner (1985) estipula que existen muchos tipos de emprendedores y varias maneras de emprender, por lo cual, este análisis del emprendimiento debe ser considerado de manera multitudinaria e interdisciplinaria que tomen en consideración las características económicas, psicológicas, sociales y culturales. Gartner (1988) expresa que los emprendedores tienen necesidades de cumplimiento, dependencia y un tanto gusto, por el riesgo. Desean controlar su futuro y no que otros lo hagan por ellos. La perspectiva cognitiva se relaciona con el desarrollo del individuo y su comportamiento.

En cuanto a la perspectiva económica, esta relaciona al individuo emprendedor justificando la maximización de la utilidad y el bienestar. Se ve al emprendedor como dinamizador del desarrollo económico ya que maximiza los beneficios de su aporte económico. La perspectiva de procesos dice que el individuo es el eje de atención en el desarrollo y creación de la economía. Donde, sus acciones repercuten directamente en el desarrollo personal. Existen unas propuestas de perspectivas sobre el emprendimiento, una de ellas es la perspectiva cultural. La perspectiva cultural según Aktouf (2001) es poder transformar la voluntad de las personas en un acto, siendo intermediario entre el pensamiento y las acciones. En palabras simples, cada persona tiene una infinidad de posibilidades para convertirse en emprendedor. Según el tamaño del riesgo y de la incertidumbre, cada emprendedor decide aprovechando las oportunidades que tienen a su disposición con el pensamiento emprendedor, creativo e innovador. Otra perspectiva es la psicoanalítica, Lacan (1953) dice que cada persona está compuesta de pensamientos y tiene una identidad única, siendo el lenguaje un factor para darles identidad. Cada persona existe en

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

una relación constante entre un significante y su significado, entre emprender. Existen tres realidades humanas las cuales son: lo real, lo imaginario y lo simbólico. En lo real, la persona no tiene el sentido de identidad donde cada uno tiene una percepción diferente. Lo imaginario es el resultado de la percepción de la misma realidad, cada individuo termina su realidad y la remplazan por una imagen. Cuando logra lo imaginario la salida de lo que es real, se forma una construcción futura llamado lo simbólico.

Calderón (2014, p. 64) dice qué antes la adopción de nuevas ideas y valores se requería de lapsos extensos de tiempo, pero debido a los cambios en los conceptos de tiempo y espacio, se permiten acortar esos plazos extensos de tiempo. La enseñanza no está exenta de sufrir los cambios en la tecnología, sino que se abre a una vasta gama de oportunidades. La tecnología para la enseñanza debe ser introducida de manera adecuada, capaz de cumplir su cometido sin abrumar a desorientar a los estudiantes. Los conocimientos tecnológicos, la información sobre procesos y productos, cada día adquieren más importancia, por tal razón, se debe estar adaptado al sistema, escenarios, instrumentos y métodos para involucrarse con los procesos requeridos. Se debe crear estrategias para involucrar exitosamente la tecnología en el salón para no estar al margen de la realidad de los mercados.

En la actualidad, se requiere la creatividad para el desarrollo empresarial y el avance en la competitividad. Según Mitjás (1995) citado por Calderón (2014, p. 65) la creatividad es el proceso de descubrimiento o de la producción de “algo nuevo” que cumple las exigencias de una determinada situación social, en el cual se expresa el vínculo de los aspectos cognitivos y afectivos de la personalidad. En primera instancia se debe realizar una evaluación del conocimiento empresarial en la institución. Se debe tener en cuenta que existen criterios

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

indispensables para este desarrollo de la creatividad, como la libertad de expresión. No puede haber creatividad sino permiten a los estudiantes expresarse en total libertad, no importando si se equivocan o no, el fin es fomentar el pensamiento crítico durante el proceso creativo.

La creatividad es la herramienta que las ciudades recurren para el desarrollo empresarial y mejorar la economía. Esta es una de las razones por la cual la educación empresarial es de suma importancia a niveles secundarios y postsecundarios. Gardner (2001, p. 129) estableció que las personas creativas se destacan más por la configuración de su personalidad que por su intelecto. Fraga (1997) citado por Calderón (2014, p. 65) describe la docencia como una actividad orientada durante el desarrollo de una clase que va dirigida a crear situaciones de aprendizaje. Estas situaciones pueden ser expuestas a la tecnología y a la creatividad, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico. Debido a las altas exigencias del mercado en la era digital, el mismo mercado exige que se construyan los fundamentos desde temprano en la educación de los estudiantes. Esto incluye la creatividad y el emprendimiento. El emprendimiento es parte indispensable en la vida de las personas ya que así se pierde el conformismo y la resignación. La capacidad emprendedora se puede crear y perfeccionar con la práctica y métodos alternos de enseñanza. Stevenson (2000, p. 3) expresa que emprender es perseguir la oportunidad más allá de los recursos que se tienen en la actualidad, por tal razón, el emprendimiento es la oportunidad que se debe seguir.

En cuanto al nivel universitario, Calderón expresa que la competitividad en el mercado laboral exige que los estudiantes interactúen en un ambiente propicio al mercado para preparar mejores profesionales. Estas interacciones pueden provocar un gran conocimiento para generar ideas e inculcar el emprendimiento. Algunas de los emprendimientos, surgen de la necesidad,

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

pero otros surgen por la formación universitaria de los estudiantes y la calidad de su aprendizaje. Las universidades deben estar a la vanguardia de los tiempos y los procesos teniendo conocimiento de los cambios y exigencias mundiales. Debe además suplir estas necesidades y empoderar a los estudiantes para provocar avances. Esto no solo es para los estudiantes, sino que los profesores tienen que estar dispuestos a aceptar el reto que esto conlleva. El profesorado tiene que retar el intelecto de los estudiantes, deben fomentar profesionales para el trabajo y no para el empleo. Esto se logra por medio de la práctica y ejecución de una actitud emprendedora que fomente la creatividad tanto del profesor como de los alumnos.

El modelo tradicional de enseñanza se caracterizado por enfatizar que el alumno simplemente aprenda, que se memorice y pruebe ese conocimiento al profesor, esto es un rol sumamente pasivo para el estudiante actual. Esta enseñanza debe ser una cognitiva y social, tomando en cuenta los valores y la creatividad para que el estudiante se involucre, y sea parte de la creación de solución de problemas. De esta manera la educación cambia de una fase inactiva a una activa. Calderón en su estudio llegó a unos resultados interesantes donde expone que la educación debe desarrollar interés y pasión en toda la comunidad educativa en cualquier etapa. Siendo la motivación el motor para realizarlo, esta motivación debe comenzar por el maestro o profesor y esta debe ser transmitida a los estudiantes, ya sea por motivación de logro, afiliación o mérito. Se debe cambiar la educación a una que su ancla sea el entusiasmo y aquí es donde la tecnología y los métodos alternos de enseñanza toman el protagonismo. La facultad debe y tiene que disponer de habilidades que le permitan crear empatía con los alumnos para que estos puedan tener un mayor desempeño. De esta manera se crea la búsqueda del aprendizaje para poder cambiar la sociedad. Los profesores, además, tienen que planificar sus clases considerando

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

que cada estudiante tiene una inteligencia emocional, confianza y valores, haciendo énfasis en las capacidades de cada uno.

Métodos tradicionales de enseñanza

Rodríguez, Mato y Pereira (2016, p. 304) establece que la metodología de la enseñanza para los deportes colectivos en las escuelas no superó su corriente más tradicional de enseñanza. Esto hizo hincapié en las técnicas y producción de modelos de enseñanzas en el rendimiento físico y entrenamiento. Los autores propusieron aplicar un nuevo método de enseñanza que fuera más viable a los estándares educativos que debe tener cada escuela. Consideraron los valores y aprendizaje que los deportes imparten en la vida de los alumnos para poder lograr este nuevo método. Los autores encontraron en su estudio cualitativo que la mayoría de los autores exponen las ventajas y desventajas de los métodos tradicionales en los deportes colectivos. La mayoría de los artículos estudiados demuestran que todas ellas defienden el cambio de los métodos tradicionales de enseñanza a uno innovador. En estos casos llegaron a la conclusión, que debe haber una evolución en el método de enseñanza para los deportes colectivos.

Los autores exponen que existe lo que llaman la corriente transformadora. Esta surge de la necesidad de un nuevo tipo de enseñanza y el rechazo del modelo tradicional en los deportes. Crearon una lista de inconvenientes que tiene el método tradicional de enseñanza, algunos de estos son: las clases se limitan a enseñar las técnicas mecánicas del juego con una naturaleza inflexible, donde los estudiantes con menos habilidad no suelen tener éxito en su ejecución. Esto hace que los estudiantes se vuelvan repetitivos en sus movimientos. Otro inconveniente es que formas deportistas que dependen del entrenador o el maestro y se gasta muchísimo tiempo en el aprendizaje y no se disfruta el juego, ya que se convierte en algo aburrido para los estudiantes.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Los autores exhortan a una enseñanza comprensiva dando inicio al deporte y adaptando las exigencias del mismo para el bien del estudiante. Los métodos alternos de enseñanzas tienen como base la comprensión, la conciencia y toma de decisiones. Algunas de las características del nuevo método de enseñanza cognitiva lo son: la motivación como propulsor para generar interés, se debe establecer el problema y brindar una solución guiada. Exponen otro modelo, el modelo comprensivo, el cual es excelente para introducción al deporte, esto permite modificar el juego y las reglas para que los estudiantes puedan participar y aprender. El modelo integrado, es uno muy parecido al comprensivo donde exponen la enseñanza en una colaboración y oposición basado en la diferenciación, esto estimula la técnica y la estrategia siendo una fase muy similar al deporte. Por último, el modelo constructivista, este modelo tiene dos fases a realizar. La primera fase es la indagación y visualización de problemas, el aprendizaje se realiza con la identificación de problemas en el objetivo basado y la reflexión y análisis de resultados, se realiza únicamente con instrucciones verbales que aplicarán en el juego. Finalmente, realizan una apuesta a una propuesta didáctica donde fomentan la actividad física, el trabajo en grupos y tomas de decisiones, tiene una serie de evaluaciones, iniciales, intermedios y finales. Divide la enseñanza en seis sesiones, creando para dominar las modalidades de enseñanza.

Rodas (2004) establece en su investigación: “*Investigación sobre métodos de enseñanza-aprendizaje*” que los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje no han conseguido los resultados que esperaban en varios estudiantes de los salones de clase de la universidad. El autor propone una nueva alternativa teniendo en cuenta los aspectos pedagógicos. Según Rodas (2004, p. 2) la dificultad de aprendizaje en los alumnos se ha agudizado con las nuevas generaciones de estudiantes y a pesar de los esfuerzos hechos por el personal docente y los estudiantes mismos, el proceso de aprendizaje falla para la mayoría de los estudiantes. Uno de los métodos que

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

desarrolla para la enseñanza lo es el método cooperativista, donde se forman grupos de trabajo, recomendablemente al azar. Los estudiantes trabajaran en clase con problemas asignados, donde haya un líder por grupo, mientras los demás son seguidores. Los estudiantes se alternarán el liderazgo según van resolviendo los problemas.

Según el autor, algunas ventajas de este método es que los estudiantes no perderán la concentración fácilmente, aprenden a relacionarse, defender sus puntos de vistas y respetar a los demás. Los estudiantes aprenden a trabajar en equipo y rápido. Por último, internalizan los conceptos más rápidamente. Cada clase debe planificarse cumpliendo los objetivos de la misma. Estos objetivos deben ser unos alcanzables para los estudiantes, así se sentirán motivados al realizar la tarea. Siendo el aprendizaje de los objetivos lo que hay que medir en las evaluaciones, donde deben integrarse más los trabajos de investigación. Además, plantea que es irresponsable asignar tareas que luego no se discutirán en clase. En cuanto a los exámenes, se deben marcar los errores cometidos por los estudiantes, deben explicarse esos errores y corregirlos para que cierre el ciclo de la enseñanza.

El autor finaliza expresando que se ha realizado muy poco para cambiar el método de enseñanza y aprendizaje. La planificación de la clase es una vital pero no se está llevando a cabo. Hay que tener en consideración que se están instruyendo a estudiantes en el siglo XXI y como tal es necesario que no aprendan con los métodos antiguos. Recomienda la implementación de nuevas metodologías de enseñanza para la participación de los estudiantes. Se debe capacitar a la facultad para impartir la docencia. Los objetivos de cada clase deben ser revisados meticulosamente para que cumplan con la clase y estar preparado para le resistencia al cambio por parte de los profesores y de los estudiantes.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Semova, Aladro, Requeijo, Segovia y Padilla (2015) exponen su investigación titulada: *“Innovación en la enseñanza universitaria a través de redes colaborativas: Caso de estudio aplicado al grado de periodismo”*, que los objetivos de su investigación fueron los tipos de redes colaborativas en el salón de clases, explicando la aplicabilidad en la enseñanza. Determinaron la capacidad que tienen los estudiantes para adaptarse a la red colaborativa. Identificaron técnicas alternas a los métodos de enseñanza alternos a los tradicionales. El 46.3% de los estudiantes manifestaron que les gustaría estudiar y aprender con un nuevo método de enseñanza. Además, varios profesores también se vieron en la aceptación de implementar un nuevo método de enseñanza. El cambio de método de enseñanza fue el denominador más común para atraer a los participantes, pero también fue la mayor inseguridad creó. Cambiar el hábito y la costumbre de recibir e implementar los métodos de enseñanza tradicionales es muy difícil.

Los nuevos métodos de enseñanza demuestran que el sistema necesita ser flexibilizado para poder ser más productiva, inclusiva, proactiva e innovadora. Durante la investigación hubo resistencia al cambio e implementación del nuevo método de enseñanza, pero esto no impidió que los estudiantes asimilaran el cambio y aumentara la aceptación del nuevo método innovador de enseñanza. Se encontró un beneficio al instante, que se llevó a la facultad y fueron implementados. Además, la actitud de los estudiantes fue positiva y receptiva al aprendizaje con el nuevo método de enseñanza. Le infringió confianza y motivación. Lo más interesante fue que el 79.4% de los estudiantes coinciden que la mayor ventaja que obtuvieron con el nuevo método de enseñanza, fue conocer otros puntos de vistas, enfoques y metodologías diferentes. El nuevo método es ideal para el debate de ideas, una nueva visión y aprendizaje con mayor facilidad. Tuvo dificultad al comienzo de la implementación, debido a la adaptación inicial de los estudiantes y facultad. Los autores establecen que la innovación fue un factor clave en la

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

adaptabilidad en la especialización ya que valoraron positivamente al docente en cuanto a comunicación. Establecen que la enseñanza debe ser más flexible, ya que su rigidez impide el aprendizaje. La innovación educativa tiene unos beneficios inmediatos en el salón, tecnología y comunicación, es necesario adaptar a los estudiantes a estos cambios.

Motivación (Intensión de Emprender)

Según Ruble (1984) dice: “La investigación en el área de motivación de logro se interesa en última instancia, por la predicción de la fuerza del deseo que lleva a iniciar actividades orientadas al logro y a persistir en ellas.” La Teoría de Logros de McClelland pretende estudiar y predecir el comportamiento y el desempeño de las personas basándose en la necesidad de logro, poder y afiliación hacia alguna persona en particular. McClelland crea este concepto para la década de 1940 y pensaba que las necesidades motivaban a las personas a realizar su trabajo, pero este acto se realizaba inconscientemente. La necesidad de logro es la preocupación inconsciente de las personas por la medida de evaluación de sus logros, mientras que la necesidad de poder, es la preocupación inconsciente de las personas en crear influencia entre los demás buscando puestos de autoridad.

Las Teorías X y Y intentan explicar el comportamiento y desempeño de liderazgo con base en las actitudes del líder referente a sus seguidores. McGregor (1969) dice que las personas con actitudes de la Teoría X son empleados que no les agrada el trabajo, por ende, deben ser supervisados con mayor frecuencia y cercanía para que realicen su labor. Mientras tanto las personas que corresponden a los rasgos de la Teoría Y, son personas que les agrada el trabajo y no requieren ser supervisados tan a menudo como los empleados de la Teoría X. Si se llevan estas conclusiones a los líderes, se concluye que el líder con rasgos de Teoría X, tienen un punto de vista negativo de cómo ver el trabajo, estos revelan ser líderes autocráticos y de corrección

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

cuyos mecanismos son los castigos y amenazas. Por otra parte, los líderes con características de la Teoría Y, tienden a considerar a los empleados en forma positiva y su estilo de liderazgo es uno participativo.

McGregor, al analizar este comportamiento concluyó que la mayoría de los líderes de su época eran del Tipo X. En su estudio de más de 12,000 líderes, revela que los líderes con rasgos de la Teoría Y fueron mejores al momento de lograr los objetivos de la empresa que los líderes con rasgos de la Teoría X. Los gerentes con rasgos en la Teoría X tenían dificultad en relacionarse con sus subordinados y crear una cohesión con ellos. Estos líderes tuvieron más encuentros con personas con rasgos de la Teoría X en lugar de la Teoría Y creando un ambiente hostil en el área laboral.

El *Efecto Pigmalión* popularizado por Sterling dice que las actitudes hacia los seguidores por parte de los líderes, así como los tratan; predice el comportamiento de los seguidores. Las actitudes afectan el comportamiento de las personas. Según los seguidores sean tratados, será su respuesta al trabajo. Si son tratados bien, realizarán un mejor trabajo, si de lo contrario, son tratados mal, tendrán un resultado adverso. El concepto de sí mismo se define como las actitudes tanto positivas y negativas a cerca de sí mismo. Si la persona tiene un punto de vista positivo muestra confianza, de lo contrario no la tendrá. Si un empleado tiene un concepto de él mismo que no puede realizar una tarea, es muy probable que no la realice.

Según Sastre (2013), en su estudio: La motivación emprendedora y los factores que contribuyen con el éxito del emprendimiento, la motivación emprendedora es un factor de gran importancia para poder desarrollar una sociedad y se debe brindar a las personas de herramientas para que puedan los potenciales emprendedores tener éxito. Existen un sinnúmero de organizaciones, gubernamentales, con fines de lucro y sin fines de lucro que ayudan a estas

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

personas para que puedan obtener el emprendimiento. La autora establece una relación inicial entre las oportunidades a nivel global con la intención de emprender. Esto muchas veces debido a una situación en el emprendedor que deja de trabajar, ya sea cesanteado o despedido, ve como una oportunidad, el nivel global. La actividad emprendedora es ocasionada por el interés o por la necesidad, pero hay que tener en consideración la salud económica de la sociedad y la sociedad en sí misma. Debido a que el emprendimiento genera empleo, riqueza y contribuye en alguna manera a la economía. Algo que puede ser muy grande para el emprendedor, lo que debe buscar ayuda y apoyo para ese emprendimiento.

La investigación realizada por Sastre tiene tres ejes, el primero, es el eje del deseo. Este eje mide la relación entre el sujeto (potencial emprendedor) y objeto (Emprendimiento). El segundo, es el eje de la comunicación. Este eje relaciona el destinatario (empresa) y receptor (mercado). El tercer eje, es el poder. El eje de poder relaciona al ayudante (personaje ayuda al emprendedor) y el oponente (personaje que se opone al emprendedor). Ambos sujetos actúan sobre el emprendedor, positiva o negativamente, para llegar al fracaso o al éxito. El eje del deseo trabajó con los factores motivacionales para el emprendimiento. La autora definió motivación como la definieron Hitt, Black y Porter (2003): “un conjunto de fuerzas que impulsa, dirige y mantienen cierta conducta. Por motivo de la investigación esta conducta es la satisfacción y el mantenimiento del emprendimiento.

La investigación arrojó que la independencia económica fue el factor primordial para el emprendimiento. Otros factores motivacionales para emprender lo son: el desarrollo profesional, trabajar en lo que le interesa al emprendedor, independencia laboral y control del tiempo. Por otro lado, en el requisito para emprender, la mayoría de los investigados creen que el único requisito para emprender es el conocimiento técnico. Según Gerger (1995) este es el motivo de

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

fracaso del emprendimiento. De igual manera, escogieron la perseverancia, el optimismo y la autoconfianza como los demás factores como requisitos para emprender. En el reglón de los obstáculos a vencer tiene la falta de recursos financieros como el mayor obstáculo, le siguen la falta de tiempo, miedo al riesgo, desconocimiento del negocio. Los factores que contribuyen al éxito del emprendimiento resultaron ser: el servicio al cliente y una buena planificación inicial. Los factores de fracaso fueron el entusiasmo y no planificar, emprender siguiendo la moda y no tener un buen planteamiento.

Daza, Andrade y Palma (2019) en su estudio sobre la motivación y emprendimiento plantean que las ciudades más desarrolladas tienen un mayor emprendimiento ya que se basan en el uso innovador del conocimiento, la tecnología y la creatividad. Daza, Andrade y Palma (2019, p. 216) dijeron: “Comprender los factores que promueven o detienen el nacimiento de nuevas empresas es importante para los esfuerzos de desarrollo económico regional ya que la dinámica de los procesos de creación de empresas varía dependiendo del contexto institucional y del nivel de desarrollo económico.” La investigación reconoció estudiantes de una universidad ganadores del concurso de emprendedores. En un estudio cualitativo y descriptivo describe lo que debe ser un emprendedor. La muestra fue un 64% femenina y 36 % masculina. El 93% de los participantes no sabían iniciar un proyecto de emprendimiento. Algo interesante es que la misma cantidad de personas dicen que les gustaría tener asesoría. Solo el 11 % de los participantes cuentan con negocio en su casa. Se les preguntó que si les gustaría pertenecer a un proyecto de emprendimiento para mejorar el desarrollo de su economía y el 97 % asintió. La investigación resultó, en conclusión, que tener un consultor para emprender es una ayuda. Las competencias empresariales permiten completar los objetivos, el desarrollo de pensamiento, mejorar, poder innovar y detectar los nuevos emprendedores.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Las anteriores investigaciones brindan un marco claro sobre el uso de los juegos para la enseñanza. La motivación que otorga el juego para los emprendedores es única, ya que otorga una posibilidad mayor para el éxito. El próximo capítulo será la guía para poder descubrir el potencial de los juegos de mesa y electrónicos. El mismo expresará la manera en que se comprobarán, este y el capítulo anterior.

Capítulo III

Metodología

El mundo está en constante cambio y el mundo de los negocios internacionales no son la excepción. Las organizaciones cada vez son más complejas y abundantes, se expanden a pasos acelerados y necesitan conocer toda la información posible sobre emprendimiento e innovación. Las personas innovadoras son el recurso más grande que tiene el emprendimiento. Minniti (2012, p. 23) cita al economista Richard Cantillon: “Cantillon describió el emprendimiento como la voluntad de los individuos de desarrollar formas de intermediación que implican el riesgo económico de una nueva empresa.”

Según Smith (2014) el espíritu emprendedor de los estudiantes, en este caso universitarios, en etapas de formación básicas son temas novedales en el ámbito académico. Puerto Rico, a pesar de la crisis económica que está atravesando en el gobierno, hay una gran oportunidad de emprendimiento. Se realizó una investigación de diferentes estudios realizados alrededor del mundo donde los juegos estaban presentes en la enseñanza del emprendimiento. Por tales razones, fueron comparados los resultados obtenidos entre todas las investigaciones donde respondimos a las preguntas y sus objetivos. Las investigaciones incluyen diversos niveles académicos y diferentes lugares del mundo que se enfocan en la enseñanza del emprendimiento.

Justificación del método

Esta investigación se realizó con la inquietud de conocer más a fondo los métodos de enseñanza no tradicionales como los juegos en el emprendimiento. El propósito fue evaluar el perfil de los estudiantes investigados para verificar si se atemperaban a la realidad del emprendimiento y sus métodos de enseñanza. Para lograrlo, se realizó una investigación sobre

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

estudios relacionados con la implementación de juegos como métodos de enseñanza, para lograr saber los datos, tanto demográficos como para contestar las preguntas de investigación.

Descripción de la investigación

Esta investigación es una cuantitativa histórica donde hubo cualidades comparativas para poder sustentar con mayores pruebas las conclusiones. La investigación tiene variables dependientes e independientes. Las variables dependientes son: Rendimiento Académico, Conocimiento, Intensión del estudiante en emprender; mientras que las variables independientes son: Emprendimiento, Juego, Métodos Tradicionales de Enseñanza, Estudiantes. Luego de realizar el estudio, se compararon los mismos y se realizaron las comparaciones de los hallazgos. Estos hallazgos llevaron a incorporar las conclusiones y recomendaciones en cada uno de ellos.

Descripción de la población y selección de la muestra

Definición de la población

La población incluyó a todos los estudiantes involucrados en las investigaciones realizadas. Las unidades de la población fueron todos los estudiantes de cualquier nivel académico, desde elemental hasta graduado que utilizaron el juego como un método alternativo de enseñanza. Se expusieron los resultados clasificados por países, niveles académicos y global.

Marco de la muestra

Las muestras de los estudiantes para este estudio, fueron seleccionadas por los autores de los mismos. Se seleccionaron investigaciones que cumplieran con las exigencias de la investigación para poder medir los objetivos. Se excluyeron las investigaciones donde los estudiantes son profesores a la vez, ya que el estudio implica reconocer sus métodos de enseñanza y viciaría la investigación.

Tamaño de la muestra

La muestra no tuvo límite de estudiantes por parte de cada investigación. Se analizaron y se investigaron unos veintiún (21) estudios. El alcance de esta investigación fue determinado por la región geográfica. En este caso se investigó en cualquier país del mundo. Se analizaron las investigaciones en varios países para poder evaluar cada región en particular y ver si hay alguna diferencia entre regiones. De igual manera se realizó con los niveles académicos.

Procedimiento de muestreo

Se escogió un muestreo simple de las investigaciones relacionadas a los métodos de enseñanza que implementaron los juegos para enseñar. Se utilizaron medidas estadísticas simples para evaluar los datos como: moda, mediana, media, desviación estándar, entre otros. Si los estudios los proveen, se usarán; de lo contrario, se crearán.

Descripción del instrumento de investigación

En este estudio, se utilizaron las investigaciones ya realizadas y se analizaron para que cumplieran con los objetivos de este. Entre los datos que se recopilaron están los demográficos y una serie de datos estratégicamente elaborados para responder la hipótesis y las preguntas.

Procedimiento

El procedimiento consistió en la elección minuciosa de los estudios realizados que cumplieran con los objetivos de la investigación, que pudieran responder las preguntas, llegar a conclusiones y seleccionar las hipótesis. La parte demográfica fue recopilada de los mismos estudios investigados y se obtuvo, con precisión, la información obtenida. Se leyeron y se analizaron detalladamente cada uno de los estudios para poder tener todos los datos. Se contaron y se tabularon los datos estadísticamente, acorde con las medidas de tendencia central más utilizadas como: moda, mediana, media y desviación estándar en el formato de Excel. Al final, se llegó a la conclusión, se respondieron a las preguntas de investigación y se ofrecieron

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

recomendaciones. Todos los datos, cuestionarios, entrevistas, gráficas y resultados serán guardados y archivados durante un mínimo de cinco años bajo llave y supervisión. Luego de pasar este período de tiempo, se dispondrá de ellos mediante trituración.

Confiabilidad y validez

La confiabilidad es el grado en el cual la aplicación repetida del cuestionario es sujeto produce resultados homogéneos. La validez es el grado en que el instrumento verdaderamente mide las variables en cuestión. Para esta investigación, se utilizaron fórmulas cuyos resultados fluctuaban entre cero y uno; siendo el uno, el grado de mayor confiabilidad. Se buscaron los estudios que contaron con esta confiabilidad y validez.

La validez por su parte tiene tres tipos de evidencia. La primera, es la relacionada con el contenido; la segunda, es la relacionada con el criterio; y la tercera, es la relacionada con el constructo. La evidencia relacionada con el constructo es el grado en el que una medición es relacionada de manera consistente con otras mediciones. El constructo es una variable medida que está vinculado con la teoría.

Datos demográficos de la investigación

Algunas de los datos demográficos lo son: la edad, el sexo, año académico, años estudiando, país, estado civil y otros.

Diseño de la investigación

El diseño de esta investigación es uno correlacional. Esta investigación es de tipo social-histórico y su objetivo primordial es medir el nivel de relación existente entre dos o más variables dentro de un mismo concepto. Este tipo de investigación busca reconocer cómo se comportan los conceptos relacionados entre ellos. Una de las variables es dependiente de la otra. Mientras mayor sea el número de variables correlacionadas, más compleja y completa es la

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

explicación a darse. El riesgo mayor es que ninguna de las variables se relacione, aunque se crea lo contrario, ya que esa investigación no tendría la validez necesaria.

Procedimiento

Se seleccionaron alrededor de diez estudios realizados que cumplieran con los objetivos de esta investigación y, en los cuales, los juegos, como método de enseñanza, tuvieran predominio y se pudo llegar a establecer que el juego como método de enseñanza en el emprendimiento, pueda ser comprado o rechazado. Luego, se escudriñó a profundidad, todos los estudios para obtener los datos necesarios de demografía y método de enseñanza. Luego de obtener todos los datos, se organizaron estratégicamente para analizar los mismos por países, regiones, edades y nivel académico. Ya obtenidos y clasificados los datos, se establecieron las métricas estadísticas para poder obtener los resultados y llegar a las conclusiones. Para llegar a las conclusiones, se respondieron a las preguntas de esta investigación y se estableció si existe o no, una relación entre los juegos como métodos de enseñanza y el emprendimiento. Por último, se realizaron las recomendaciones necesarias a cada estudio e investigación.

Análisis estadístico

El análisis que se utilizó para llegar a las conclusiones cuenta con las estadísticas descriptivas, porcentajes, frecuencias e intervalos. Se utilizaron las medidas estadísticas básicas como la desviación estándar, la media, la moda y la mediana. Además, se utilizó el programa Excel y un especialista estadístico revisó y certificó los datos y resultados como correctos.

Análisis de contenido

Los datos recopilados en la fase cuantitativa fueron procesados y analizados a través del programa de Excel, y se realizó un análisis descriptivo de las variables que establecieron. Todos los datos recopilados se sometieron a un análisis para determinar el nivel de significancia.

Aspectos éticos

Con la finalidad de lograr un proceso transparente, viable, íntegro, seguro y de confianza, se dispondrá de todos los consentimientos de manera segura luego de transcurrir el término de custodia. No habrá conflictos éticos ya que no se trabajó directamente con las personas. Se investigaron estudios que ya otros investigadores realizaron y en los que tuvieron en cuenta los aspectos éticos con los debidos permisos en todas las entidades. En este estudio, no hubo un cuestionario, sino una serie de preguntas guías que sirvieron para establecer relación con los objetivos de la investigación a realizada. Entre los datos a recolectados, se encuentran los datos demográficos, una serie de preguntas creadas estratégicamente para que respondieran a las preguntas de investigación e hipótesis. Se analizaron los resultados obtenidos en cada estudio, se compararon los mismos, se contestaron las preguntas de esta investigación para llegar a las conclusiones y complementar los estudios.

Esta investigación cuantitativa histórica sienta la base en Puerto Rico sobre el uso de los juegos de mesa y electrónicos para la enseñanza del emprendimiento. El método de investigación fue puesto a prueba en el siguiente capítulo, resaltando los resultados de las investigaciones estudiadas. Se contestan las preguntas de investigación y se conocen las respuestas de las hipótesis.

Capítulo IV

Resultados

Se revisaron investigaciones alrededor el mundo, concernientes a la gamificación y la educación empresarial o en innovación. Se dividieron entre cuatro regiones geográficas:

América, Asia, Europa y África.

Europa

El primer estudio fue titulado: *El uso de la gamificación en educación en emprendimiento: Estudio piloto*. El mismo fue realizado por Juan C. Vidal, Manuel Lama y Loreto Fernández de la Universidad de Santiago de Compostela en España. Este estudio se enmarcó en el GAMEST y fue financiado por el programa Erasmus+. El objetivo de esta investigación fue apoyar la producción de alta calidad e innovación utilizando la gamificación en el emprendimiento como vehículo para la enseñanza. Los autores establecieron un cuestionario durante el mes de diciembre de 2020 a ciento tres (103) profesores de emprendimiento en cincuenta y cinco (55) organizaciones educativas y formación profesional de Europa.

Las conclusiones del estudio fueron las siguientes:

- En España, el 91% de los profesores conocen la gamificación.
- El 96% de los profesores en Eslovenia conocen la gamificación.
- El 66% de los profesores han utilizado la gamificación.
- El 77% de los profesores de Rumania utilizan la gamificación.
- El 51% de los profesores que nunca han utilizado la gamificación están dispuestos a utilizarla.
- Los retos son la técnica mayor utilizada en la gamificación (29%).

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

- El principal obstáculo para aplicar la gamificación es la falta de conocimiento sobre su aplicación y tiempo.
- La falta de infraestructura es una barrera para la implementación de la gamificación.
- La madurez personal y emprendedora son las categorías más valoradas en la gamificación.
- La creatividad y la responsabilidad son las competencias más valoradas dentro de la madurez personal.
- La exploración del entorno y el plan de negocios son las competencias más valoradas dentro de la madurez emprendedora.

Los autores establecen que el emprendimiento tiene una base en el sistema de educación en los países europeos, pero no ha logrado entrar de lleno en la sociedad. Establecen que la gamificación, es una parte importante, al aplicar nuevas metodologías y deben ser implementadas tomando en cuenta los objetivos propuestos.

El segundo estudio se titula: *The Gamification of Learning: a Meta-analysis* fue realizado por Michael Sailer y Lisa Homner (2020). Este estudio se llevó a cabo en Alemania y tiene como objetivo verificar si la gamificación puede servir como un enfoque instructivo eficaz en los resultados del aprendizaje cognitivo, motivacional y conductual. Establece que cuando se consideran las intervenciones que se centran en los resultados del aprendizaje conductual, la ficción de juegos es alentadora. La muestra para esta investigación consistió en los resultados del aprendizaje cognitivo, que comprendió diecinueve (19) estudios experimentales independientes entre 2013 y 2017 y examinaron mil seiscientos ochenta y seis (1686) participantes. La muestra para la investigación del aprendizaje motivacional consistió en diez y seis 16 estudios experimentales independientes entre 2013 y 2017 y examinaron dos mil cuarenta y seis (2246)

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

participantes. La muestra para la investigación del aprendizaje conductual consistió en nueve estudios experimentales independientes entre 2014 y 2017 y examinaron un total de novecientos cincuenta y un (951) participantes.

Resultados del aprendizaje cognitivo

Los resultados del estudio demostraron un efecto significativo de la gamificación sobre los resultados del aprendizaje cognitivo ($g = .49$, $SE = .10$, $p < .01$, IC del 95% [0.30, 0.69]). Las estimaciones de homogeneidad mostraron una cantidad significativa y sustancial de heterogeneidad para los resultados del aprendizaje cognitivo, $Q(18) = 57.97$, $p < .01$, $I^2 = 72.21\%$. El número a prueba de fallas podría considerarse robusto para los resultados del aprendizaje cognitivo (a prueba de fallas $N = 469$).

Resultados del aprendizaje motivacional

Los resultados del estudio demostraron un efecto significativo de la gamificación sobre los resultados del aprendizaje motivacional ($g = .36$, $SE = .09$, $p < .01$, 95% CI [0.18, 0.54]) y una cantidad significativa de heterogeneidad, $Q(15) = 73.54$, $p < .01$, $I^2 = 75.13\%$. El número a prueba de fallas indicó un efecto sólido para los resultados del aprendizaje motivacional (a prueba de fallas $N = 316$).

Resultados del aprendizaje conductual

El estudio mostró un efecto significativo de la gamificación sobre los resultados del aprendizaje conductual ($g = .25$, $SE = .11$, $p < .05$, 95% CI [0.04, 0.46]). Los resultados mostraron una cantidad significativa y sustancial de heterogeneidad para los resultados del aprendizaje conductual, $Q(9) = 22.10$, $p < .01$, $I^2 = 63.80\%$. El número a prueba de fallas para los resultados del aprendizaje conductual podría interpretarse como robusto (a prueba de fallas $N = 136$).

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Según los autores, la gamificación puede influir como instrumento eficaz para la enseñanza centrado en los resultados del aprendizaje cognitivo, motivacional y conductual. Los resultados del análisis de este estudio sugieren que la gamificación podría ser efectiva cuando se trata de aprender.

El tercer estudio de Europa es: *A Case Study of Business Model Innovation: Building Value Through Gamification*. Pamfilie, Procopie, Giusca y Vasilcovschi (2020) propone que la tecnología ha ido en crecimiento, así como sus múltiples usos. Estos establecen los beneficios intrínsecos como el bienestar psicológico. Los autores investigan en Rumania una página de internet que ha mejorado sus operaciones mediante la gamificación como una estrategia innovadora como modelo de negocios. Debido a las restricciones mundiales en torno a la salud, muchas empresas han optado por crecer e innovar de manera electrónica para seguir siendo rentables. Se percataron que las personas ya están más acostumbradas a acceder a internet y comprenderlo. Además, la mayoría de las personas comprenden los elementos del juego, sistema de jerarquía, niveles y recompensas. Esto genera popularidad, la que han querido explotar para poder ser rentables.

Se investigó un comercio minorista especializado en ventas de prendas de vestir que implementó las técnicas de gamificación como modelo de negocio. Los autores establecen que este modelo de negocios requiere conocimientos en psicología, mecánica de juegos, mercadeo digital, tecnología, establecimiento de objetivos, motivación y recompensas. Se establece que la gamificación ha influido positivamente en las decisiones de los consumidores en línea. Esto debido a las recompensas y el reconocimiento. Se estima en \$5,500 millones en ganancias durante el 2018 y con una tasa de crecimiento anual compuesta de 30 % anual hasta el 2024, según el informe de Nasdaq.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

La página www.shipbop.com fue la estudiada. Los creadores la establecieron desde el 1999 y operaban independientemente hasta el 2006 que se asociaron con el gigante Amazon. La misma cuenta con un sistema de logros que se relaciona con el número de compras y la cantidad de dinero gastado. Los usuarios reciben puntos por cada transacción realizada, van avanzando y subiendo de nivel con cada compra. Nombran los niveles en platino, oro, plata y bronce. Los beneficios son mayores entre más se sube de nivel. Los beneficios son descuentos, obsequios de cumpleaños, artículos sorpresas, entre otros. Las personas pueden compartir su nivel e información con otros usuarios en las redes sociales si así lo desean. Su mercado mayormente son las mujeres de la Generación Y y jóvenes con un alto nivel de educación. El poder aprender e implementar este método ha sido grandemente favorable para los dueños, ya que ha incrementado sus ganancias anualmente. Además, han logrado mantener a sus clientes en tráfico con el sistema de recompensas y motivación y, así, satisfacer la necesidad de ocio y diversión mientras generan dinero.

El título del cuarto estudio es: *Using Gamification in a Teaching Innovation Project at the University of Alcalá: A New Approach to Experimental Science Practices*. López, D., Calonge, A., Rodríguez, T., Ros G. & Lebrón, A. (2019). Los investigadores de este estudio establecen que la ciencia y la gamificación han mostrado buenos resultados para incrementar la motivación en los estudiantes. Los autores hicieron su estudio en el país de España con estudiantes de tercer año en los que aplicaron la gamificación para comprobar la relación entre los estudiantes con los juegos, la valoración que le dan a los métodos alternos de enseñanza, la motivación hacia los laboratorios y la autopercepción de sus nuevas habilidades adquiridas al utilizar la gamificación.

Se realizaron dos experimentos con estudiantes de tercer año en dos años académicos consecutivos (2017-2018) y (2018-2019) con una muestra de ciento cincuenta (150) y ciento

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

ochenta y tres (183) estudiantes respectivamente. Los investigadores estudiaron los intereses de los estudiantes para poder implementar el juego ideal y la motivación correcta. Utilizaron formularios de *Google Forms* para facilitar el acceso a los estudiantes e irlos acostumbrando a la tecnología mientras aprenden. El documento permite comprobar la asimilación de los conocimientos para poder demostrar el aprendizaje y su efectividad. La materia en que se implementó la gamificación fue la ciencia, especialmente el laboratorio. Los estudiantes han tenido suficiente contacto con juegos de mesa, juegos de rol y videojuegos; por lo tanto, están familiarizados con los mismos. Un 41 % de los estudiantes del año académico 2017-2018 estaban familiarizados con los juegos de mesa mientras que el 59 % de los estudiantes del año académico 2018-2019, también lo estaban. El 37 % y el 32 % estaban familiarizados con los videojuegos, respectivamente. Un 7.8 % de los estudiantes juega todos los días, mientras que un 15.5 % juega cada semana.

El mayor número de estudiantes del año académico 2017-2018 contestaron que se inclinaban a los juegos de recolectar puntos. Mientras, el grupo de estudiantes del año académico 2018-2019 prefirieron los juegos de socialización. El problema se estipula con una población de abejas en peligro y deben trabajar en conjunto para poder salvar la colmena. El juego consiste en formación de grupos con roles distintos para los estudiantes. Los roles son: abeja reina (coordinadora), abeja macho (ayudante de la abeja reina y supervisor de abejas trabajadoras), abejas trabajadoras (cumplir órdenes) y el apicultor (redacta el contenido del trabajo, resultados y buscará pistas que el grupo tiene que realizar). Los estudiantes deben leer unos artículos científicos sobre el problema, buscar el tesoro con pistas y analizar. Los estudiantes deben responder preguntas y buscar la importancia de las abejas en la Tierra. Deben estudiar la polinización, las plantas y la miel. Por último, realizar una autoevaluación en la página de

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

internet, Kahoot. Cada grupo tiene un avatar los cuales utilizaran en Kahoot y ganará el grupo que mayor puntuación obtenga.

Ambos cursos obtuvieron un 96 % de participación estudiantil, lo cual demuestra un alto grado de motivación. En cuanto a la función del juego, la motivación fue el elemento que los estudiantes más recalcaron. Los estudiantes respondieron que la parte que más les gustó de la clase fue el poder jugar para obtener las pistas. Los estudiantes del año académico 2017-2018 estaban menos familiarizados con la gamificación que los estudiantes del año académico 2018-2019. Los estudiantes demostraron que eran capaces seguir practicando sus clases con este método de enseñanza. Todos los grupos de ambos años académicos entienden que pueden realizar la gamificación en las clases con un 80 % o más de aceptación.

Los autores llegaron a la conclusión de que existe un interés creciente del contenido educativo debido a la gamificación. La motivación en la clase aumentó con el uso de la gamificación y esta práctica no requiere de renovación de materiales, sino que pueden ser reutilizados para el futuro. Los estudiantes dominaron esta habilidad al poder presentar otros posibles juegos para otros temas.

El quinto estudio de Europa fue: *Examining the Impact of a Gamified Entrepreneurship Education Framework in Higher Education*. El mismo, fue realizado en el país de Grecia. Grivokostopoulou, Kovas y Pekikos, (2019) hicieron este estudio ya que entendían que el empresarismo y el emprendimiento son el medio para promover el crecimiento económico. Además, la educación es fundamental para poder crear este emprendimiento. Utilizaron tecnologías innovadoras de realidad virtual en 3D para el aprendizaje de los estudiantes de emprendimiento. Estos escenarios permiten a los estudiantes obtener habilidades que les ayudarán a superar los obstáculos empresariales. Se exploró la eficiencia del aprendizaje basado

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

en gamificación y su impacto en la motivación, actitud y aprendizaje en general. El experimento se realizó en la Universidad de Patras y participaron estudiantes divididos en dos escenarios. En el primer escenario, los estudiantes no participaron en un mundo virtual, pero pudieron evaluar los cursos y estudiar los contenidos teóricos. En el segundo escenario, participaron en un mundo virtual 3D, pero interactuando con cualquier objeto en cualquier momento y fueron orientado en cómo actuar.

La muestra fue de ochenta y seis (86) estudiantes, todos realizaron una cuenta el entorno 3D. Todos los datos de los participantes fueron anónimos y utilizados únicamente para el estudio. El 52 % de los participantes fueron hombres mientras que el 48 % fueron mujeres. La moda de edades fue 21 años y hubo distribución equilibrada de participantes en términos de género. Se dividieron a los estudiantes en dos grupos de cuarenta y tres (43) participantes aleatoriamente. Ambos grupos realizaron una preprueba de conocimientos sobre el emprendimiento con preguntas de selección múltiple. El valor medio y la desviación estándar de cada grupo fue medida. El Grupo A obtuvo 4.197 y 0.524, mientras que el Grupo B obtuvo 4.361 y 0.726, respectivamente, en una escala de 10. Ambos grupos tenían un nivel de conocimiento similar antes de participar del estudio. Luego, los participantes tuvieron tres semanas estudiando, el Grupo A con métodos normales y el Grupo B con gamificación. Luego, tomaron una prueba de veinte (20) preguntas. Los resultados demuestran que ambos grupos aprendieron. Ambos grupos obtuvieron mejores resultados que en la preprueba. No obstante, el Grupo B obtuvo una mejor calificación que el Grupo A. La confiabilidad es de 0.78 y 0.80, por lo cual es buena.

Los estudiantes que tuvieron la oportunidad de utilizar la gamificación tuvieron mejor experiencia de aprendizaje y mayor interés sobre el tema. El Grupo B obtuvo una mejor comprensión de conceptos de emprendimiento y finanzas. Este grupo tuvo una mayor intención

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

de abrir su propio negocio. La gamificación mejoró su aprendizaje, conocimiento y conceptos del emprendimiento. La actitud emprendedora de los estudiantes del Grupo B fue mayor al Grupo A. La adaptación al mundo real en 3D fue favorable para los estudiantes a poder entender y adaptarse al mundo real de los negocios en un mayor grado, comparado con el método tradicional. En este renglón el Grupo B obtuvo una puntuación de 8.558 mientras que el Grupo A obtuvo un 6.535. La gamificación brindó una mejor construcción de conocimiento del emprendimiento ya que el Grupo B obtuvo un 88.37 %, mientras que el Grupo A obtuvo un 69.77 %. Igualmente ocurre con la gestión empresarial, donde el Grupo B obtuvo un 86.04 % mientras que el Grupo A obtuvo 74.42 %. De igual manera con las finanzas con puntuaciones de 90.7 % versus 76.74 % respectivamente. La autosuficiencia y la actitud por emprender también favoreció al grupo de la gamificación con un 86.05 % contra un 76.74, de igual manera sucedió con las habilidades para abrir un negocio con 88.37 % y 83.72 %, respectivamente.

Los autores concluyen que la gamificación tiene el potencial de mejorar y mantener la educación empresarial. El modelo de enseñanza en 3D fue uno muy efectivo para brindar las oportunidades de aprendizaje requeridas para la intención de emprender. Esto debido a que se utilizan enfoques pedagógicos inmersos como aprendizaje basado en juego para lograrlo. Los escenarios simulados ayudan a superar los obstáculos cotidianos.

Este sexto estudio de Reino Unido fue realizado en conjunto con Japón e Indonesia. El estudio titulado: *Is Gamification a Magic Tool? Illusion, Remedy, and Future opportunities in Enhancing Learning Outcomes during and beyond the COVID-19*. Oe, Takemoto y Ridwan (2020) exponen que la gamificación tiene un potencial mayor para ser implementado en las universidades alrededor del mundo. En su estudio sugieren temas claves a considerar. Ellos realizaron un estudio cualitativo con entrevistas a veinte y cuatro (24) estudiantes universitarios

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

que toman clases de negocios con juegos como medida de enseñanza. Por mucho tiempo, se ha pensado que la gamificación es útil para reforzar términos y conocimientos adquiridos en clase por medios tradicionales de enseñanza. Sin embargo, tomar notas mientras están jugando no es algo fácil. Los autores incluyeron a los estudiantes de negocios para realizar un marco conceptual basado en gamificación digital. Los estudiantes pueden profundizar su comprensión de problemas empresariales contemporáneos participando plenamente en el currículo. Debido al COVID-19, la enseñanza se ha vuelto virtual y es un reto obtener la motivación y el interés de los estudiantes. Los juegos pueden crear esa atmósfera para que la educación y el aprendizaje ocurran. Los autores implementaron juegos masivos en línea con multijugadores, basados en economía y tomas de decisiones. Participaron doce (12) estudiantes varones y doce (12) estudiantes féminas entre las edades de 20 y 36 años. Durante la entrevista se presentó un cuestionario semiestructurado.

El aprendizaje activo junto a la comunicación en tiempo real son la clave para mejorar el compromiso de los estudiantes con la clase y sus actividades. Los estudiantes estaban familiarizados con los juegos en línea y se sentían familiarizados cuando utilizaban los juegos para aprender conocimiento sobre el emprendimiento. Según los hallazgos, los juegos son un excelente método de enseñanza ya que los estudiantes pueden adquirir experiencia práctica a través de actividades comerciales simuladas en contextos empresariales. Los autores concluyen que la gamificación debe implementarse muy estratégicamente en el currículo. Esto para poder maximizar el aprendizaje entre los participantes. Los estudiantes recibieron un impacto positivo con la gamificación por lo cual pudieron controlar su proceso de aprendizaje. Además, los estudiantes se sentían felices al poder comprender los términos y su motivación aumentó. Esto

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

debido a los escenarios simulados, donde pudieron resolver problemas cotidianos que pueden implementarlos en la vida real.

El séptimo estudio proviene de Europa fue *Experience with entrepreneurship learning using serious games*. Almeida (2017) establece que los juegos son una forma de fomentar la motivación de cincuenta y tres (53) estudiantes hacia el aprendizaje del emprendimiento en la ingeniería. A su vez, esto crea la motivación para que los estudiantes puedan convertirse en reales emprendedores al desarrollar sus habilidades. La autora portuguesa mide las características de los estudiantes de educación superior utilizando la gamificación. El grupo de estudiantes es uno multidisciplinario que desarrolla sus habilidades de liderazgo, solución de problemas, innovación y gestión de negocios.

Se utilizó un cuestionario para medir las características antes mencionadas en la utilización de la gamificación en la enseñanza del emprendimiento. Se utilizó la plataforma *ENTRExplorer*, un juego creado para el desarrollo de políticas y economías de negocios. El mismo simula la creación de una empresa. Los estudiantes tienen diferentes niveles en el juego que están basados en características empresariales que deben aprender como: la creación de la idea de negocios, posicionamiento, estrategia del producto, precio, distribución, comunicación, análisis SWOT, y viabilidad financiera. Luego, el estudiante puede crear su negocio. La mayoría de los estudiantes eran de los programas de ingeniería de la universidad Oporto en Portugal.

Los estudiantes revelaron en el cuestionario que las habilidades técnicas que más desarrollaron fueron el monitoreo del medio ambiente, la resolución de problemas y las habilidades de organización. Por otra parte, los estudiantes revelaron que las características más relevantes en cuanto a la administración fueron: la planeación, establecimiento de metas, toma de decisiones y administración del recurso humano. En cuanto al análisis emprendedor, los

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

estudiantes resaltaron el manejo de riesgo, innovación y persistencia como las características más importantes y realizadas en la gamificación. El estudio concluye con que las aportaciones mayores que tiene la gamificación en la enseñanza del emprendimiento son la innovación con 4.639, el liderazgo con 4.590, el pensamiento estratégico 4.337, el manejo de riesgos con 4.012, y la persistencia con 3.614, todos con un máximo de 5. Por otro lado, la comunicación, el autocontrol y la contabilidad no tuvieron un papel mayor en el juego. Los estudiantes que participaron en la simulación de los juegos crearon un aprendizaje con muchos beneficios y favorables para su vida en el emprendimiento.

Un octavo estudio de Europa fue *Gamification and Entrepreneurial Intentions*. El mismo se llevó a cabo en la ciudad de Londres. Ruiz, Soares, Rodríguez y Banoun (2019) investigaron cómo la gamificación puede influir en las intenciones para emprender en unos estudiantes de la Universidad de Westminster. La muestra del estudio fue de doscientos veinte (220) participantes. Los participantes entre 18 y 24 años fueron el 84.27 % y los que estaban entre los 25 y 30 años fueron el 13.51 %. El 52.50 % fueron mujeres, mientras que el restante 47.20 % fueron hombres. El 88.64 % de los participantes tenían alguna experiencia profesional.

Los autores tuvieron varias hipótesis. La primera es que la intención para emprender será mayor después de utilizar la gamificación. La segunda hipótesis, la actitud hacia el comportamiento, será mayor después de utilizar la gamificación. La tercera, el control conductual percibido es mayor después de utilizar la gamificación. Los autores aplicaron un cuestionario en dos ocasiones, el primero fue aplicado antes de la experiencia de la gamificación y la segunda, posterior a la misma. El estudio tuvo una varianza de 65.95 % y el SRMR fue de 0.10. La interacción no fue significativa, por tanto, el efecto de la gamificación entre hombres y mujeres fueron similares. Los hombres obtuvieron un 4.76, mientras que las mujeres obtuvieron

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

un 3.76 en la intención a emprender. La intención al emprender fue mayor en los participantes luego de haber realizado la experiencia de gamificación. La intención para emprender antes de la gamificación fue de 4.18, mientras que la intención para emprender luego de la gamificación fue de 4.95, tuvo una distribución normal de $d=0.82$ y la varianza fue homogénea de $F=0.26$. La segunda hipótesis fue comprobada, la actitud hacia el comportamiento fue mayor luego de utilizar la gamificación. El valor antes de la gamificación fue de 4.84 y luego de la gamificación fue 4.95. La tercera hipótesis fue confirmada, el control conductual percibido fue mayor después de haber tenido la experiencia de gamificación de 3.73 subió a 3.97. Los autores concluyen que la gamificación jugó un rol importante en la intención para emprendimiento en los participantes.

América

La primera investigación estudiada de América fue: *Explicación e Implementación del término gamificación en las aulas de los grupos de la carrera de administración de la Facultad de Contabilidad Pública y Administración Campus Cadereyta*. Carrión, Lugo y Saldaña (2020) establecen esta investigación en Monterrey, México. El objetivo de esta investigación fue demostrar la importancia de la implementación de la gamificación en los salones de clases de la Facultad de Contabilidad Pública y Administración. La muestra de esta investigación consistió en cincuenta (50) alumnos de segundo semestre de la facultad de administración. La población se dividió entre veintiún (21) hombres y veintinueve (29) mujeres entre las edades de 17 a 20 años. Se entrevistaron a seis docentes de la misma institución, los cuales impartían las clases a los estudiantes encuestados.

Los resultados de la encuesta realizada a los docentes fueron las siguientes:

- El derecho mercantil, ética, estadística, proceso administrativo, elementos del costo y liderazgo son las materias impartidas por los docentes encuestados.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

- La totalidad de los encuestados coinciden en que utilizan la explicación de temas, exposición de clase, dinámicas y ejercicios.
- El 67% consideran que el juego es una herramienta importante para el aprendizaje.
- La totalidad de los docentes expresan que se encuentran al día en las innovaciones educativas y que reciben capacitaciones constantemente.
- Un solo docente conoce el término de gamificación, porque lo utiliza en otra institución.
- El 67% de los docentes desean implementar la gamificación.
- El 67% de los docentes comentan que se beneficiarían con la gamificación.

Los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes fueron los siguientes:

- Solo el 4% de los estudiantes conoce el término gamificación.
- Ningún estudiante ha tenido una experiencia de aprendizaje basada en la gamificación.
- Al 96% de los estudiantes le gustaría tener la experiencia de gamificación.
- El 94% de los estudiantes encontraron útiles los juegos como método de aprendizaje.
- El 18% de los estudiantes consideración que la gamificación es ideal para el aprendizaje de liderazgo y derecho estudiantil.
- El 40% de los estudiantes prefieren juego de memoria como juegos de implementación.
- El 96% de los estudiantes desean tener alguna recompensa al implementar la gamificación.
- El 86% de los estudiantes prefiere que se les recompense con puntos extras para ayudar a su clasificación.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

- El 92% de los estudiantes expresa que consideran que la implementación de la gamificación promueve los valores de trabajo en equipo, respeto, solidaridad y convivencia.

Los autores dieron a conocer el concepto de gamificación, buscando la implementación del concepto en los salones. Concluyen, que, aunque los participantes no están relacionados con el concepto de gamificación, los alumnos y profesores están dispuestos a llevarlo a cabo dentro de sus clases. Los alumnos de la actualidad ya no están dispuestos a aprender con los típicos y tradicionales métodos de enseñanza, a ellos les agrada la idea de implementar los nuevos procesos para captar su atención (Carrión, Lugo y Saldaña, 2020).

La segunda investigación de América fue *Gamification of Entrepreneurship Education*. Isabelle (2020) establece la interrogante de si se pueden aprender aplicaciones de negocios con el simple hecho de jugar. Este es el caso para *Shopify*, una plataforma global de comercio electrónico. Los estudiantes experimentaron el proceso de emprendimiento de un negocio en línea. El estudio se llevó a cabo con estudiantes de segundo año de la Escuela de Negocios de la Universidad Carleton en Canadá. Esta investigación tuvo una duración de doce (12) semanas. El curso siempre se ha ofrecido en métodos tradicionales y esta fue la primera vez que se utiliza la gamificación.

Se trabajó con la plataforma OVC, desarrolladora para educadores en emprendimiento. El juego tiene insignias, puntos y tabla de clasificación en vivo. Los equipos ganan puntos según completen las tareas asignadas. La muestra del estudio fue de doscientos setenta y nueve (279) estudiantes de segundo y tercer año de universidad. El 90 % de los participantes no tienen negocio propio. El 90 % de los participantes han tenido una experiencia de empleo. El 64 % de los participantes son hombres. El OVC está disponible en varias plataformas para la

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

conveniencia de los estudiantes. *Shopify* puede manejar el mercadeo de los productos, el pago y envío de los mismos. OVC permite configurar fácilmente *Shopify* a través de su plataforma. Además, los participantes pueden aprender el uso de las redes sociales para comercios, promociones de ofertas y análisis de datos comerciales.

Los estudiantes obtuvieron puntos por el número de ventas obtenidas, por la cantidad de dinero generado. Los participantes debían vender un producto simple u ofrecer algún servicio. Cada equipo calculó su mercado, costos, márgenes gananciales y todos los aspectos relativos a las empresas. Fueron sesenta y siete (67) equipos en total y utilizaron recursos en línea como *Google*, *AdWords*, *Facebook Ads*, entre otros. El total generado por los participantes fue de \$51,000, de los cuales \$11,000 fueron destinados a obras benéficas.

Se encuestaron a noventa (90) participantes que clasificaron su experiencia de gamificación. Los participantes brindaron un 73.20 % a la experiencia general de gamificación. El tiempo utilizado fue el de menor puntuación. Los participantes evaluaron la eficacia, los métodos de enseñanza. El juego OVC fue el de mayor puntuación con 4.12 de 5 puntos. Los exámenes y el libro de texto obtuvieron las clasificaciones más bajas con 2.85 y 2.51 respectivamente. Los participantes midieron su conocimiento en emprendimiento antes y después de utilizar el juego. La media de conocimiento en los temas de emprendimiento antes de utilizar la gamificación fue de 2.78 de 5 puntos posibles. Mientras, la media de conocimiento en los temas de emprendimiento después de utilizar la gamificación fue de 3.83 de 5 puntos posibles. Lo que demuestra que el juego aumentó en más de un punto el conocimiento en emprendimiento a los participantes. La autora probó el uso de la gamificación como estímulo para emprender en un negocio. Los resultados fueron favorables en todos los sentidos. Los

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

estudiantes aprendieron más, se sintieron más motivados para emprender y comprender el emprendimiento.

La tercera investigación se titula, *Modelo de transferencia de conocimiento a través de la gamificación: Un gcMooc*. Terán y Mendieta (2019) establecen que los MOOC (*Massive Open Online Course*) son una pieza clave en la educación a distancia. Los mismos tienen grandes desventajas y entre ellas está el efecto sobre la motivación de los estudiantes ya que estos tienden a ausentarse o abandonarlos. Por tal razón, los autores crearon un gcMOOC para el emprendimiento titulado: *Thinking Outside the Box*, en la plataforma MOOC. Los autores buscaron la manera de motivar a los estudiantes durante el curso en creación. En el estudio participaron treinta y un (31) expertos, quince (15) becarios, once (11) emprendedores y mil novecientos seis (1906) estudiantes. Se realizaron cuestionarios aplicados mediante la plataforma MOOC. Analizaron las variables de cada módulo diseñado y el comportamiento de los alumnos.

El objetivo del curso fue que los estudiantes obtuvieran una experiencia que generara conocimiento. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de probar y examinar el curso. Dentro de la encuesta participaron estudiantes de Estados Unidos, Canadá y México, donde procedían la mayor cantidad de estudiantes. El cuestionario reflejó que los estudiantes valoran el material proporcionado (82.24 %), luego la interacción con los expertos (54.39 %) y seguido por la interacción con los participantes (35.26 %). El 48.56 % tiene intención de abrir su propio negocio. El 53.40 % de los participantes no culminaron la clase, confirmando así su aseveración anterior. Las fortalezas mayores del curso lo fueron su diseño creativo y los juegos de gamificación. Los autores concluyen que deben hacer un buen uso de gamificación para obtener una mayor motivación.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

La cuarta investigación de América: *Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature*. Subhash y Cudney (2018) tuvo como objetivo el poder identificar cómo la gamificación puede ser útil. Los autores exploran la eficiencia de la gamificación en el aprendizaje y la enseñanza, a su vez, explorar la motivación, el compromiso de los estudiantes hacia la clase debido a la gamificación. Los autores, pertenecientes a la Universidad de Missouri, buscaron estudios relacionados con la gamificación con una descripción en marco conceptual conceptos y aplicaciones del aprendizaje basado en juegos. Inicialmente, identificaron seiscientos dos (602) estudios de diversas fuentes de datos. Los estudios que presentaban duplicidad fueron descartados. Los estudios que no fueron realizados en el nivel de universidad también fueron descartados. La selección final para el estudio fue de cuarenta y una (41) investigaciones. El país con más investigaciones estudiadas fue España con diez (10), seguido de Estados Unidos con siete (7). El estudio contó, además, con investigaciones de varios países alrededor del mundo, entre ellos, Australia, Austria, China, Croacia, Alemania, Portugal e Italia.

Los autores concluyeron que la implementación de la gamificación brinda entusiasmo en los estudiantes a través de los todos los países, culturas y formatos estudiados. Esto ha logrado que los estudiantes tengan un interés mayor y una mejor conducta en las clases. La aplicación de la gamificación ha logrado incrementar los beneficios hacia los estudiantes. La motivación, actitud hacia la clase, el material enseñado, han sido los conceptos claves de los cuales los estudiantes se han beneficiado.

El quinto estudio de América tiene como título: *Gamificación del aprendizaje de modelos de negocios y emprendimiento*. Yévenes enfatiza el uso de los elementos de diseño de juegos en contextos que no son juegos para poder crear experiencias motivadoras. Este es un estudio piloto en la Universidad de Bío- Bío en Chile con alumnos de tercer año en administración. El estudio

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

embarca el desarrollo de negocios con el Modelo CANVAS. El estudio contempló la aplicación de la innovación, emprendimiento, redes productivas, cadenas de distribución y modelos de negocios. Se conformaron cuatro grupos de cuatro jugadores, un monitor y un observador.

El juego en cuestión es *TerraNovUp*, el mismo es un juego de negocios para acelerar la enseñanza en emprendimiento e innovación en modelos de negocios. El juego es uno de tablero para cuatro personas. Los jugadores deben avanzar según juegan a través de nueve niveles. El monitor aclara dudas durante el juego. Se aplicó una prueba diagnóstica inicial de selección múltiple. Luego, al final del juego se realizó la prueba para comparar los resultados. Se midió si existe un cambio en la comprensión de los conceptos aplicados en el juego.

Resultados:

- Catorce (14) de los quince (15) estudiantes registraron cambios en sus respuestas iniciales.
- El promedio de la magnitud del cambio de las respuestas de los jugadores fue de 50%.
- Uno de los jugadores cambió todas las respuestas.
- Diez (10) de los quince (15) jugadores cambiaron sus primeras apreciaciones conceptuales en magnitud entre un 40% y 60%.
- Tres jugadores superaron el 80% de cambio de las respuestas.
- Dos jugadores no superaron el 20% de cambio de las respuestas.
- Los cambios de resultados se concentraron en el Canal de Distribución (27%), Ventaja Competitiva Sostenible y Rentabilidad (20%), Factores Claves para el incremento de Ventas en el Mercado (18%) y Factores Claves para el Inicio de una Idea de Negocio (15%).

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

- El cambio de respuesta luego de aplicado el juego es de 50% de acierto en promedio.
- Dos casos registraron un 100% de acierto en los cambios.
- Tres casos no registraron mejora.
- El porcentaje de incremento de aciertos en los conceptos de la Ventaja Competitiva Sostenible es de 29%, Factor de Inicio de Negocio (27%), Canal de Distribución (21%), Rentabilidad (13%) y Incremento de Ventas en Mercado (10%).
- Nueve (9) de los quince (15) estudiantes mejoraron su comprensión de conceptos mediante el juego.
- Tres (3) de los quince (15) estudiantes redujeron el nivel de acierto de las respuestas en -1.
- Tres (3) de los quince (15) estudiantes no registraron cambios en el nivel de acierto en las respuestas.

El autor concluye que el juego comenzó con un alto nivel de complejidad, no obstante, no se reflejó mayor dificultad en el mismo. Los alumnos mostraron mucho interés y motivación durante el juego. El contar con un monitor y observador constó relevancia, esto permitió un mayor entendimiento de las reglas del juego. De igual manera, favoreció al aprendizaje el espacio compartido entre los estudiantes. El trabajo en equipo potenció el enfoque, la eficiencia y la competitividad de los jugadores. Los estudiantes destacaron lo interesante de la metodología del juego, ya que permite practicar, aprender y motivar.

Como sexto estudio, *Gamificación apoyada en simuladores: mecánicas y dinámicas del videojuego adaptadas a la formación de la gestión empresarial*. Guzmán y Pérez (2019) de la Universidad Santander de Colombia, llevan a cabo las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el proceso formativo como instrumentos para facilitar el proceso de

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

enseñanza y aprendizaje en la gestión empresarial. Los simuladores utilizados son Simserv, Markestrated y Tenpomatic. El estudio descriptivo refleja la opinión de ciento cincuenta estudiantes (150) estudiantes. El simulador Sinserv, es uno de servicios para hoteles; Markestrated, es para la comercialización y creación de productos para la mejora de marcas y publicidad. Por último, Tenpomatic es una fábrica ensambladora de kits de electrodomésticos. Se formaron equipos de tres estudiantes cada uno. Cada equipo tiene un caso asignado, los equipos compitieron entre sí utilizando diferentes estrategias y análisis de resultados por jugada para ser ubicados en un puesto de una tabla de posiciones. Cada equipo tiene que realizar diez (10) decisiones en períodos de tiempo. Se entregan los resultados a una junta de socios, junto con la evidencia de la mejora de sus procesos gerenciales.

El instrumento utilizado analiza la utilidad didáctica del simulador y la eficiencia de la implementación de la gamificación. Cada una de las dimensiones analizadas están integradas por 10 indicadores para su evaluación en una escala Likert, donde uno es igual a nada y cinco es igual a mucho. El análisis reflejó los siguientes resultados:

- El 62.7% de la muestra son mujeres, mientras el 37.3% son hombres.
- El 51.3% de la muestra tiene entre 18 y 25 años, el 44% de la muestra tiene entre 26 y 35 años y solamente el 4.7% se encuentran entre los 36 y 45 años.
- La relación entre la aplicación de los conocimientos adquiridos y la adquisición de estrategias empresariales son significativas y positivas con un $W= 0.605$ y un $p\text{-valor} = 0.000$.
- El trabajo en equipo y consensuado favorece la comunicación entre los participantes con un $W= 0.600$ y un $p\text{-valor} = 0.000$.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

- La búsqueda de eficiencia y solución de problemas tuvo una significancia positiva con un $W= 0.633$ y un $p\text{-valor}= 0.629$.
- Las mujeres obtuvieron un mejor resultado promedio en todos los valores evaluados en comparación con los hombres.
- La percepción de los estudiantes respecto a la necesidad de alcanzar el logro a través de la simulación fue de un 73.3%.
- La percepción de los estudiantes respecto a los juegos de roles y juegos virtuales para mejorar el desempeño empresarial fue de 67.3%, cada uno.
- La percepción de los estudiantes respecto a la utilización de juegos como estrategia y recompensa generada por los juegos con 66.7%, cada uno.
- La percepción de los estudiantes respecto a la libertad de actualización de un escenario simulado es de un 64.7%.
- Los estudiantes le restan importancia a la utilización de redes sociales, WhatsApp y celular para tomar decisiones con un 20%, 18% y 17.3% de aprobación respectivamente.
- La relación entre los juegos como estrategias de aprendizaje y el juego de roles para la toma de decisiones es positiva y significativa con un $W= 0.797$ y un $p\text{-valor}$ de 0.000.
- La inclusión de juegos virtuales para mejorar el desempeño empresarial con $W= 0.697$ con un $p\text{-valor}$ de 0.000.

Los autores concluyen que los simuladores son herramientas que claramente favorecen a la toma de decisiones en el ámbito empresarial. Esta utilización también favorece a los estudiantes, al brindarles la oportunidad de aplicar el conocimiento adquirido. Las redes sociales

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

se consideran parte de las estrategias de gamificación, pero no son consideradas por los estudiantes como eficaces para aprender. Las simulaciones favorecen el trabajo en equipo y la toma de decisiones, en especial en la comunicación. Estos escenarios son considerados como innovadores y altamente motivadores. Las simulaciones evitan riesgos y costos adicionales que conllevarían gastos mayores. El juego como método de enseñanza exponen una nueva perspectiva para los estudiantes siendo uno muy llamativo y motivador. Los docentes, por otra parte, necesitan asociarse y familiarizarse con estas nuevas estrategias para un mejor aprendizaje para los estudiantes.

El séptimo estudio se titula, *Learning Through Play: A New Model to Teach Entrepreneurship*. Morote y Price (2018) establecen que el aprendizaje basado en juegos puede utilizarse en forma eficiente para mejorar las experiencias de la vida real en las personas. Los autores realizaron un estudio piloto con un juego simulado para diez y ocho 18 jóvenes aspirantes a emprendedores de Florida. Se realizaron un cuestionario a los participantes y se entrevistaron a cinco de ellos. El objetivo de la actividad fue conocer las opiniones de los jóvenes sobre el proceso de la gamificación. Se utilizaron juegos de simulación computadorizados. La primera simulación trató sobre el ahorro y la administración del dinero para establecer metas financieras. El juego GoVenture de <http://goventure.net> fue utilizado para esta simulación. Los estudiantes aprendieron a presupuestar en un transcurso de diez años. Los estudiantes aprendieron a usar tarjetas de crédito, solicitar préstamos, conseguir empleo, entre otros. La simulación los llevó por el camino del desempleo, imprevistos y otras condiciones de la vida real. Luego de terminada la primera etapa, los estudiantes pasaron a una segunda simulación. Pero, en la segunda simulación pudieron emprender e iniciar un negocio en la simulación GoVenture. Los estudiantes aprendieron a maximizar las ganancias, tomar decisiones

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

financieras, monitorear las ventas, trabajar con la moral de los empleados y la satisfacción de los clientes.

El estudio fue comprobado y encuestado por doce (12) de los dieciocho (18) participantes, además, los padres de algunos de los jóvenes fueron entrevistados. Esto debido a que el juego pudo unir a los padres en la creación de las empresas. El resultado del cuestionario y las entrevistas reflejan que los juegos son una herramienta eficaz de aprendizaje. El juego tuvo un impacto positivo en las actitudes de los estudiantes y de los padres. El juego pudo mejorar el aprendizaje autónomo, la motivación y la curiosidad. Estos juegos proporcionaron a los estudiantes experiencias de la vida real, de las cuales, pudieron tomar decisiones y aprender de las mismas. Los juegos desarrollaron habilidades empresariales en los estudiantes en un ambiente divertido. El juego pudo aumentar la atención y retención de los estudiantes, creó creatividad al plantear soluciones a los problemas que se enfrentaron.

El octavo estudio de América se titula, *Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review*. Rodrigues, Gouveia y Pereira (2019) establecen una revisión de literatura sobre la gamificación y su uso en la enseñanza del emprendimiento en Brasil. El estudio incluyó doscientos cuarenta y cuatro (244) artículos sobre la gamificación. Los resultados de esos artículos afirman que la gamificación promueve el aprendizaje y la gestión estructurada para el aprendizaje. El estudio refleja que la gamificación aumenta positivamente la relación entre los participantes. De igual manera, los estudiantes percibieron de mejor manera las enseñanzas impartidas sobre el emprendimiento. Las actitudes y la motivación también fueron un factor positivo hacia los estudiantes en el aprendizaje del emprendimiento. El incremento en la motivación fue de 90 %. El incremento en el aprendizaje fue de 73 %.

Asia

El primer estudio de Asia fue en el país de Indonesia llamado, *Gamification in Learning Process and its Impact on Entrepreneurial Intention*. Aries, Vional, Saraswati, Wijaya & Bramulya (2020) presentan como objetivo el estudiar las intenciones de los estudiantes en convertirse en emprendedores como un impacto del aprendizaje de la gamificación en los cursos de Emprendimiento y Planes de Negocios en BINUS Online Learning. Los autores recolectaron los datos de cuatrocientos (400) estudiantes universitarios del curso de Emprendimiento y Plan de Negocios. Estos datos son luego utilizados en la realización de regresiones lineales para obtener la actitud hacia la conducta (*ABT- Attitude Towards Behavior*), el control de la conducta percibida (*PBS- Perceived Behavior Control*) y el control del comportamiento percibido (*PBC- Perceived Behavioral Control*).

Indonesia es un país en crecimiento, durante el 2019 su economía creció un 5.9 %, y el desempleo ha ido en disminución. Se espera que el gobierno absorba parte de esos empleos, pero no puede con tantos estudiantes que se gradúan de universidad. Las universidades están conscientes de esta situación, por lo cual, están enseñando a cómo poder emprender a sus estudiantes. Esto para que al momento de su salida de la universidad puedan insertarse en la contribución de creación de empleos en Indonesia como empresarios. Las universidades están considerando la gamificación como herramienta para el aprendizaje del emprendimiento. Uno de los problemas que están enfrentando las universidades es la falta de motivación de los estudiantes hacia este tema. Los investigadores entienden que motivarán a los estudiantes a percibir los negocios de manera favorable con el método de la gamificación.

Este estudio fue uno cuantitativo utilizando la gamificación con el aprendizaje en línea de BINUS. La validez de los datos fue entre 0.2 y 0.4. La confiabilidad fue 0.7, con una muestra

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

aleatoria de todos los estudiantes del curso de Emprendimiento y Planes de Negocios de cuatrocientos (400) estudiantes. Todos los valores estudiados como la EI, ATB, PBC fueron comprobados y se probó la relación. Los datos se distribuyeron normalmente y su tolerancia es mayor a 0.1 y el valor de VIF es menor de 10, por lo cual no tiene multicolinealidad. En las pruebas de regresión lineal, el t-value, ATB, PBC son significativos y el PBC es un factor dominante porque tiene un coeficiente de valor mayor al 0.05, con un 65.4 % de satisfacción. El f-value fluctúa entre 0.00 y 0.05 por tanto, ATB, PBC son significativos. El R-Cuadrado es 0.760.

Los autores concluyeron que ATB, PBC tienen un impacto positivo con 63.8 % y 73 % respectivamente; en especial para el estudiante a distancia. Este estudio establece el impacto positivo y favorable de la gamificación en la intensidad del estudiante en emprender. Esto debido a los estudiantes comprenden mejor el material y comprenden más fácilmente el material brindado.

La segunda investigación en Asia lo fue *Gamification in Entrepreneurship and Accounting Education*. Rosli, Khairudin & Saat (2019) establecieron que la contabilidad es uno de los cursos que más dificulta a los estudiantes. Esta una medular e importante para el proceso de tomas de decisiones comerciales. Este estudio busca la motivación de los estudiantes de contabilidad con el uso de la gamificación para el emprendimiento. El estudio desea encontrar si la gamificación puede mejorar el conocimiento, resolver transacciones de contabilidad y habilidades de pensamiento crítico para los participantes, para de esta manera puedan retener a los estudiantes.

La muestra para el estudio son estudiantes del curso de Contabilidad de los programas de Turismo, Asuntos Internacionales y Hoteles de la Universidad de Malasia. Se utilizó el juego My

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Account Game que representa a un negocio de ventas, este es dirigido por el grupo de emprendedores. Se prepararon registros de transacciones para determinar los ingresos. Se realizaron encuestas a cuarenta y nueve (49) participantes antes y después de la gamificación. La confiabilidad del estudio fue mayor a 0.70 con la prueba de Cronbach, lo cual la hace confiable. La moda en edad fue de diecinueve (19) años y el 60 % de los participantes eran mujeres. La distribución de datos fue normal. La media de los resultados de la prueba antes de la gamificación fue de 26.00, mientras que la media de los resultados de la prueba después de la gamificación fue de 29.46, con un incremento de 3.46. Se demostró que la gamificación fue efectiva. Los estudiantes se mantuvieron motivados con la gamificación ya que promovieron la comprensión de los conceptos empresariales y de contabilidad. La gamificación ayudó en la solución de problemas y en el pensamiento crítico. Los autores establecen que los hallazgos sugieren que estos juegos que incorporan transacciones comerciales y de contabilidad son eficaces para la participación de los estudiantes. Por lo tanto, son recomendados.

El tercer estudio de Asia fue, *A Development of Online Gamification for Adolescents Social Entrepreneurship Education*. Park, Heo, In, Hong (2021) estipulan que a raíz del COVID-19 muchas actividades educativas han pasado de presenciales a remotas, esto conlleva un reto mayor para todos. Por lo cual, sería más difícil el poder enseñar y volver a aprender a enseñar. No obstante, para la Generación Z, no es tan difícil el aprendizaje de esta forma. Ellos pueden manejar la tecnología con mayor facilidad que un adulto. Por tal razón, los estudiantes en el nivel superior prefieren la educación y aprendizaje basados en las experiencias de juegos. La gamificación induce el aprendizaje autodirigido y una nueva experiencia para los estudiantes y el maestro. Los autores se centraron en el juego empresarial *Aqjak Classroom*, este ayuda resolver problemas sociales y empresariales.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Los autores evalúan la diferencia entre el aprendizaje *online* con gamificación contra el aprendizaje *online* sin gamificación. La muestra son estudiantes de nivel secundario que toman clases *online*. Los participantes tienen que contratar a las personas talentosas para resolver los problemas de la contabilidad corporativa, moneda virtual, documentos para operación del negocio, e inversiones. El juego tiene una guía para que puedan crear su empresa y poder jugar, tienen que resolver los problemas para poder avanzar al próximo nivel. Donde cada nivel tiene una dificultad mayor.

Se dividió a muestra en dos grupos, un grupo con la gamificación y otro conforme a los parámetros de cuarentena en Corea del Sur. Se trabajó en hojas para documentar los registros y el proceso de la empresa. Luego, se completa un cuestionario para medir la efectividad de la gamificación. Se creó un cuestionario simple con una hoja de contestaciones. No se enfocaron en datos demográficos. Examinaron varios aspectos, entre ellos: dificultad del juego, problemas sociales, problemas empresariales y la utilización de recursos humanos. Participaron un total de mil trescientos setenta y cuatro (1,374) estudiantes de primer año de secundaria, doscientos cuarenta y nueve (249) sin gamificación y el restante con ella. El nivel de dificultad para el grupo de gamificación resultó ser 3.97, para la comprensión de problemas fue de 4.32 y la comprensión de trabajo a futuros talentos fue de 4.34. El nivel de dificultad para el grupo que no tiene gamificación fue de 4.42, para la comprensión de problemas fue de 4.2 y de comprensión de futuros talentos fue de 4.22. En las escuelas exclusivas para mujeres, fueron trecientos cuarenta y cuatro (344) mujeres encuestadas, para el grupo de gamificación resultó ser 4.34, para la comprensión de problemas fue de 4.15 y la comprensión de trabajo a futuros talentos fue de 4.36.

Hubo una diferencia estadísticamente significativa entre la versión en línea y la versión sin conexión, pero un nivel pequeño de efecto. La versión en línea es más difícil que la versión

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

sin conexión. Los autores concluyeron que la gamificación transmite de manera efectiva la educación del emprendimiento, problemas sociales y comprensión de futuros talentos.

El cuarto estudio perteneciente al continente de Asia se titula, *Entrepreneurship Education and Gamification: An Anaysis of Students' Learning Outcomes*. Bagheri, Alinezhad y Mojtaba (2020) emplearon métodos de enseñanza basados en juegos con estudiantes sobre emprendimiento. Este es un estudio de revisión de literatura. Los autores, profesores de la facultad de Universidad de Teherán en Irán, buscaron sobre 80 estudios relacionados con la gamificación y la educación empresarial. Únicamente, utilizaron para propósitos de esta investigación diez y seis (16) investigaciones para sus análisis finales. Los autores clasificaron los resultados del aprendizaje de los estudiantes en cuatro grupos. Los nombres de estos grupos son, cognitivo, conductual, social-interpersonal y habilidades basadas en el resultado del aprendizaje. El estudio de las investigaciones resaltó que la mayoría de estas reflejaban una relación positiva entre la gamificación y el aprendizaje de los estudiantes sobre el emprendimiento.

El quinto estudio de Asia se titula, *Integrating Gamification in a Blended learning Entrepreneurship Course: Discussing Student Learning and Achievent Motivation*. Seliro, Setyo, Ambarumi, Harsono, Syamsudin, Zainuddin, Mitra, All, Sirojuddin y Wandira (2020) estipulan que exponer a actividades pasivas a los estudiantes como leer, puede no obtener un buen resultado. El buen resultado proviene de la buena comunicación entre los estudiantes y los profesores. La gamificación aumenta la motivación de los estudiantes para el aprendizaje. Los autores realizaron dos hipótesis. La primera hipótesis establece que los estudiantes tendrán mejor desempeño en términos de aprendizaje de contenido utilizando la gamificación. Esto lo probarán realizando una preprueba y una posprueba. La segunda hipótesis establece que los estudiantes

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

tendrán una mayor motivación utilizando la gamificación. La muestra fue de setenta (70) estudiantes del cuarto semestre de la Universidad de Indonesia. La muestra fue dividida en dos grupos para utilizar uno como grupo de control.

Se realizó la prueba con estudiantes de la clase de emprendimiento. Hubo una diferencia significativa en el aprendizaje sobre el emprendimiento entre los estudiantes que tomaron la gamificación contraria a los estudiantes que realizaron su clase basado en proyecto. Los estudiantes que utilizaron el aprendizaje basado en proyecto obtuvieron un promedio de 71.14, mientras que los estudiantes que utilizaron la estrategia de gamificación obtuvieron una clasificación de 83.57. Hubo una diferencia significativa en el aprendizaje sobre la motivación entre los estudiantes que tomaron la gamificación contraria a los estudiantes que realizaron su clase basado en proyecto. Los estudiantes que utilizaron el aprendizaje basado en proyecto obtuvieron un promedio de 74.31, mientras que los estudiantes que utilizaron la estrategia de gamificación obtuvieron una clasificación de 79.51.

Comprensión de Resultados

Tabla 3

Comparación de las investigaciones. (Montañez, 2021).

#	Región	País	Año	Autores	Tipo	Participantes	Método	Conclusiones
1	Europa	España	2020	Vida, Lama y Fernández	Cuantitativa, Exploratoria	103 profesores universitarios en 55 organizaciones	- Gamest - Cuestionario	- La mayoría de los profesores conoce la gamificación - Incrementa la creatividad - Incrementa la responsabilidad - Debe implementarse en el sistema de educación
2	Europa	Eslovenia	2020	Vida, Lama y Fernández	Cuantitativa, Exploratoria	103 profesores universitarios en 55 organizaciones	- Gamest - Cuestionario	- La mayoría de los profesores conoce la gamificación - Incrementa la creatividad - Incrementa la responsabilidad - Debe implementarse en el sistema de educación
3	Europa	Rumania	2020	Vida, Lama y Fernández	Cuantitativa, Exploratoria	103 profesores universitarios en 55 organizaciones	- Gamest - Cuestionario	- La mayoría de los profesores conoce la gamificación - Incrementa la creatividad - Incrementa la responsabilidad - Debe implementarse en el sistema de educación
4	Europa	Alemania	2020	Sailer y Homer	Cuantitativa y Exploratoria	2246 estudiantes universitarios	Cuestionario	- Incrementa el aprendizaje en 71% - Incrementa la motivación en 75% - Incrementa la buena conducta 63%
5	Europa	Rumania	2020	Pamfilie, Procopie, Giuscaby Vasilcovschi	Cualitativa y Exploratoria	shipbop.com	Ventas en línea	- Juegos de recomensa son efectivos para las ventas - Logra crear tráfico de clientes para mayor ventas y diversión

#	Región	País	Año	Autores	Tipo	Participantes	Método	Conclusiones
6	Europa	España	2019	López, Calonge, Rodríguez, Ros y Lebrón	Cualitativa y Exploratoria	233 estudiantes de tercer año de universidad	- Juegos de rol de abejas - Cuestionarios por Google Forms - Kahoot	- 96 % de participación - Incrementa la motivación - Incrementa el desarrollo cognitivo - Más del 80 % de aceptación y realizarán la gamificación
7	Europa	Grecia	2019	Grivokostopoulou, Kovas y Pekikos	Cualitativa y Exploratoria	86 estudiantes	Realidad virtual en 3D	- Incrementa el aprendizaje 19% - Incrementa el conocimiento de conceptos en 14% - Incrementa gestión empresarial en 12 % - Incrementa la actitud emprendedora en 12 % - Incrementa la habilidad de abrir negocio en 5 %
8	Europa	Reino Unido	2020	Oe, Takemoto y Ridwan	Mixta y Exploratoria	24 estudiantes universitarios	- Entrevistas - Cuestionarios - Escenarios simulados	- Excelente método - Incrementa el aprendizaje - Incrementa el entusiasmo - Incrementa la motivación
9	Europa	Japón	2020	Oe, Takemoto y Ridwan	Mixta y Exploratoria	24 estudiantes universitarios	- Entrevistas - Cuestionarios - Escenarios simulados	- Excelente método - Incrementa el aprendizaje - Incrementa el entusiasmo - Incrementa la motivación
10	Europa	Indonesia	2020	Oe, Takemoto y Ridwan	Mixta y Exploratoria	24 estudiantes universitarios	- Entrevistas - Cuestionarios - Escenarios simulados	- Excelente método - Incrementa el aprendizaje - Incrementa el entusiasmo - Incrementa la motivación

#	Región	País	Año	Autores	Tipo	Participantes	Método	Conclusiones
11	Europa	Portugal	2017	Almeida	Cuantitativa y Exploratoria	53 Estudiantes universitarios	- EntrExplorer - Cuestionario	- Incrementa solución de problemas, planeación, establecer metas, toma de decisiones y emprendimiento - Incrementa la innovación con un 92.78 %. - Incrementa el liderazgo con 91.8 % - Incrementa el pensamiento crítico estratégico con 86.7 % - Incrementa el manejo de riesgos 80.24 % Incrementa la persistencia con 72.28 %. - No incrementa comunicación
12	Europa	Londres	2019	Ruiz, Soares, Rodríguez y Banoun	Cuantitativa y Exploratoria	220 estudiantes universitarios de 18-30 años	Cuestionario	- Incrementa intención emprender con 16.3 % - Incrementa la actitud hacia el comportamiento en 11 % - Incrementa aprendizaje 24 %
13	América	México	2020	Carrión, Lugo, Saldaña	Cuantitativa y Exploratoria	50 estudiantes de 2do semestre	Cuestionario	- 96 % desea la implementación de la gamificación en clases - Gamificación es importante 67 % - El 67 % de los profesores utilizarían la gamificación
14	América	Canadá	2020	Isabelle	Cuantitativa y Exploratoria	90 estudiantes de 2do año de la Esc. Neg. Univ. Carleton	- Shopify	- Incrementa la motivación 73.20 % - Generaron negocios reales - Incrementa el conocimiento 71 % - Incrementa el emprendimiento

#	Región	País	Año	Autores	Tipo	Participantes	Método	Conclusiones
15	América	Estados Unidos	2019	Terán y Mendieta	Cuantitativa y Exploratoria	- 31 expertos - 15 becarios - 11 emprendedores - 86 estudiantes	- Cuestionario - Clase Online en MOOC	- Mayor creatividad - Incrementa motivación 25.15 % - Incrementa el conocimiento - Incrementa la intención de emprender 54.39 %
16	América	Canadá	2019	Terán y Mendieta	Cuantitativa y Exploratoria	- 31 expertos - 15 becarios - 11 emprendedores - 29 estudiantes	- Cuestionario - Clase Online en MOOC	- Mayor creatividad - Incrementa motivación 25.15 % - Incrementa el conocimiento - Incrementa la intención de emprender 54.39 %
17	América	México	2019	Terán y Mendieta	Cuantitativa y Exploratoria	- 31 expertos - 15 becarios - 11 emprendedores - 220 estudiantes	- Cuestionario - Clase Online en MOOC	- Mayor creatividad - Incrementa motivación 25.15 % - Incrementa el conocimiento - Incrementa la intención de emprender 54.39 %
18	América	Estados Unidos	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el entusiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
19	América	China	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el entusiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
20	América	Australia	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el entusiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento

#	Región	País	Año	Autores	Tipo	Participantes	Método	Conclusiones
21	América	Austria	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el enticiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
22	América	Croacia	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el enticiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
23	América	Alemania	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el enticiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
24	América	Portugal	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el enticiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
25	América	Italia	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el enticiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
26	América	Grecia	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el enticiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
27	América	Líbano	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el enticiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
28	América	Holanda	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el enticiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento

#	Región	País	Año	Autores	Tipo	Participantes	Método	Conclusiones
29	América	Taiwan	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el entusiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
30	América	Reino Unido	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el entusiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
31	América	Irlanda	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el entusiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
32	América	España	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el entusiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
33	América	Países Bajos	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el entusiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
34	América	Suiza	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el entusiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento
35	América	Turquía	2018	Subhash y Cudney	Cualitativo	41 investigaciones	Revisión de literatura	- Incrementa el entusiasmo - Mejora la conducta - Incrementa el conocimiento

#	Región	País	Año	Autores	Tipo	Participantes	Método	Conclusiones
36	América	Chile	2018	Yévenes	Cuantitativa y Exploratoria	15 estudiantes de 3er año de la Universidad Bio-Bio	- Canvas - TerraNovUp	- Incrementa el entusiasmo 93 % - Mejora la conducta 50 % - Incrementa el conocimiento 60 % - Mejora el pensamiento crítico en 50 %
37	América	Colombia	2018	Guzmán y Pérez	Cuantitativa y Exploratoria	150 estudiantes universitarios de 18 a 45 años	- Simulador de hoteles: Sinerv - Simulador de mercadeo: Markestrated - Simulador de fábrica: Tempomatic	- Incremento en utilizar el celular como herramienta aprendizaje 17 % - Incremento en utilizar el juego como herramienta aprendizaje - Incremento en utilizar juego de rol como herramienta aprendizaje 80 % - Incremento en utilizar juego virtual como herramienta aprendizaje 65 % - Incremento en utilizar simulación como herramienta aprendizaje 68 % - Incremento utilizar redes sociales como herramienta aprendizaje 20 % La necesidad de alcanzar logro como herramienta aprendizaje 61 %
38	América	Estados Unidos	2018	Morote y Price	Mixta Exploratoria	18 estudiantes aspirantes a emprendedores	- Simulación computadora: Go Venture - Entrevistas - Cuestionario	- Incrementa el aprendizaje - Incrementa la motivación - Incrementa la curiosidad - Incrementa la experiencias de la vida real - Incrementa la habilidad empresarial - Incrementa la toma decisiones - Incrementa la atención - Incrementa la retención

#	Región	País	Año	Autores	Tipo	Participantes	Método	Conclusiones
39	América	Brasil	2019	Rodrigues, Gouveia y Pereira	Cualitativa	244 investigaciones	Marco Teórico	- Incrementa la motivación en 90 % - Incrementa el aprendizaje 73 % - Incrementa la relación entre los participantes
40	Asia	Indonesia	2020	Aries, Vional, Saraswati, Wijaya y Bramylya	Cuantitativa Exploratoria	400 estudiantes universitarios de Negocios y Emprendimiento	- Juego BINUS Online - Cuestionario	- Incrementa la actitud a emprender en 63.8 % - Incrementa la intención a emprender 73 % - Incrementa aprendizaje en 65.4 %
41	Asia	Malasia	2019	Rosli, Khairundin y Soat	Cuantitativa Exploratoria	49 estudiantes de contabilidad, turismo, hoteles y asuntos internacionales	My Account Game	- Incrementa solución de problemas en un 3.46 % - Incrementa la comprensión - Incrementa la motivación - Incrementa el aprendizaje
42	Asia	Corea del Sur	2021	Park, Heo y Hong	Cuantitativa Exploratoria	1374 estudiantes 1er año de secundaria	-Juego Agjak Classroom - Cuestionario	- Incrementa el aprendizaje - Incrementa la comprensión - Incrementa la solución problemas
43	Asia	Irán	2020	Bagheri, Alinezhad, y Mojtaba	Cualitativa Exploratoria	16 investigaciones	Revisión de Literatura	Incrementa el aprendizaje: - cognitivo - conductual - social-interpersonal - de habilidades

#	Región	País	Año	Autores	Tipo	Participantes	Método	Conclusiones
44	Asia	Indonesia	2020	Seliro, Setyo, Ambarumi, Harnoso, Syamsuddin, Zainuddin, Mitra, All, Sirojuddin y Wandira	Cuantitativa Exploratoria	70 estudiantes de 4to semestre de la clase de emprendimiento en la Universidad de Indonesia	Juegos serios versus Basic Project Learning (PBL)	- Incrementa el aprendizaje en 12.43 % - Incrementa la motivación en 5.2 %

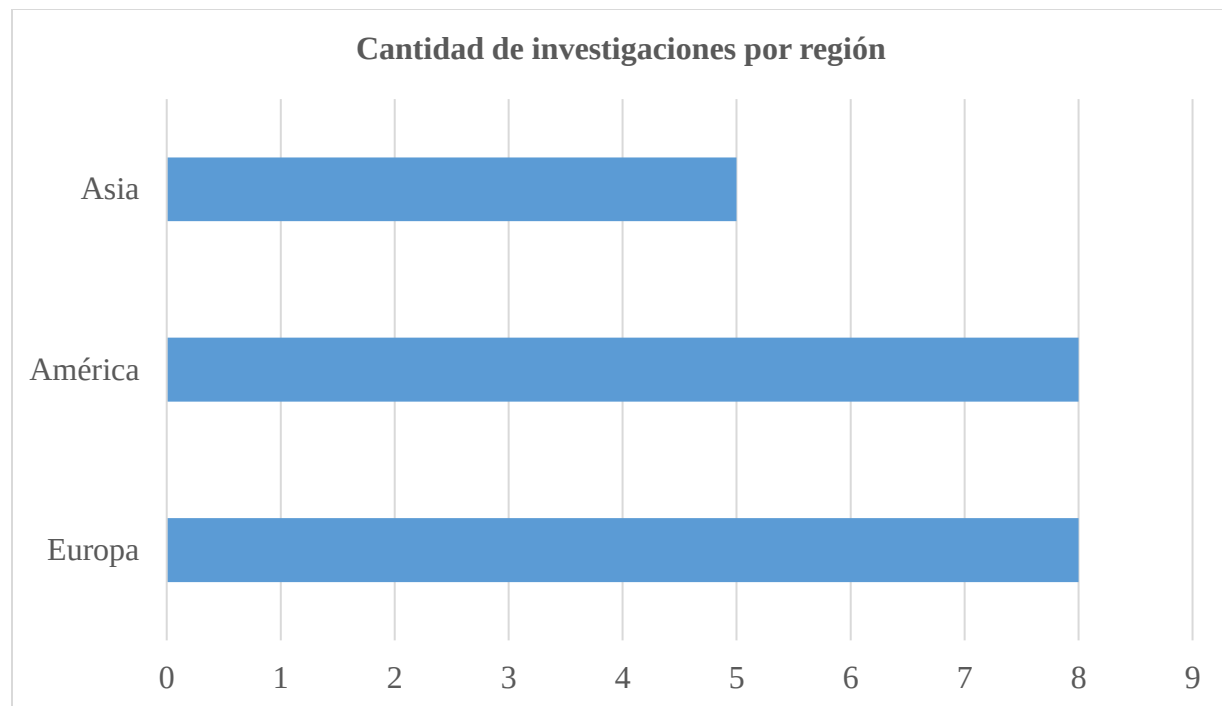
LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

La tabla se refiere a todas las investigaciones realizadas para este estudio. El mismo indica cada autor, país, año, participantes, tipo de investigación y sus respectivas conclusiones. Se realizaron los análisis correspondientes a los participantes, regiones, preguntas e hipótesis.

Tabla 4

Cantidad de investigaciones por región (Montañez, 2021).

Región	Cantidad
Europa	8
América	8
Asia	5
	21



Gráfica 1: Cantidad de investigaciones por región (Montañez, 2021).

Este estudio cuenta con veinte y uno (21) investigaciones de alrededor del mundo. Estos fueron divididos en tres regiones. La primera región es Europa, luego América y por último, Asia. Las regiones de Europa y América contienen el mayor número de investigaciones con ocho investigaciones, cada región. Ambas regiones representan el 78 % de las investigaciones totales.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

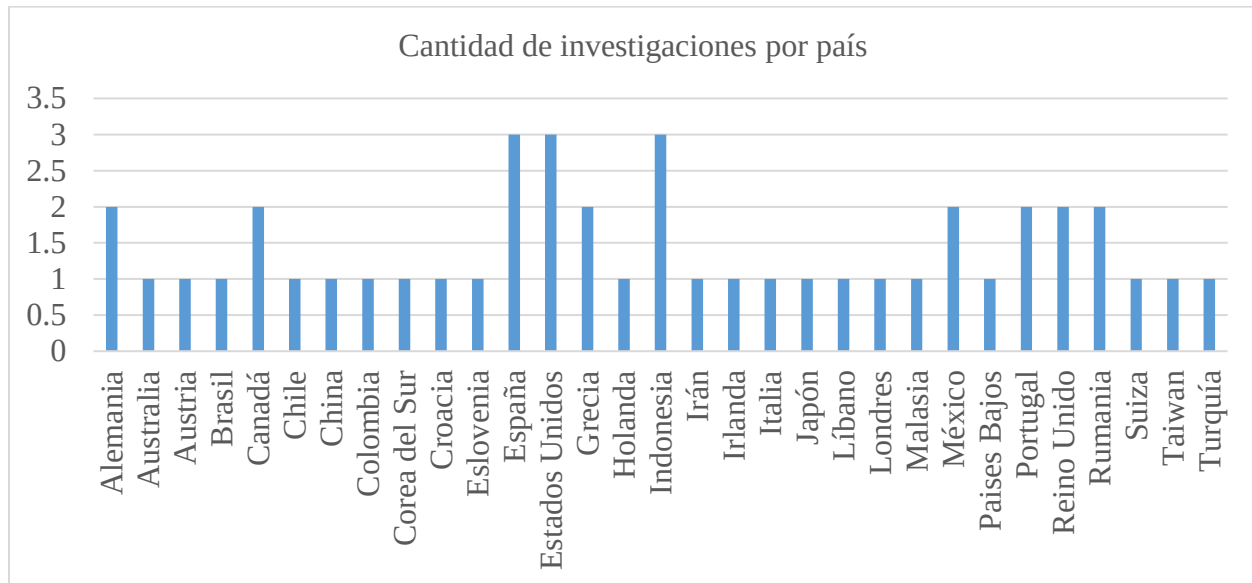
La región restante, Asia, contiene cinco investigaciones. La suma de todas las investigaciones es de veintiuna. Asia representa el 24 % restante de las investigaciones.

Tabla 5

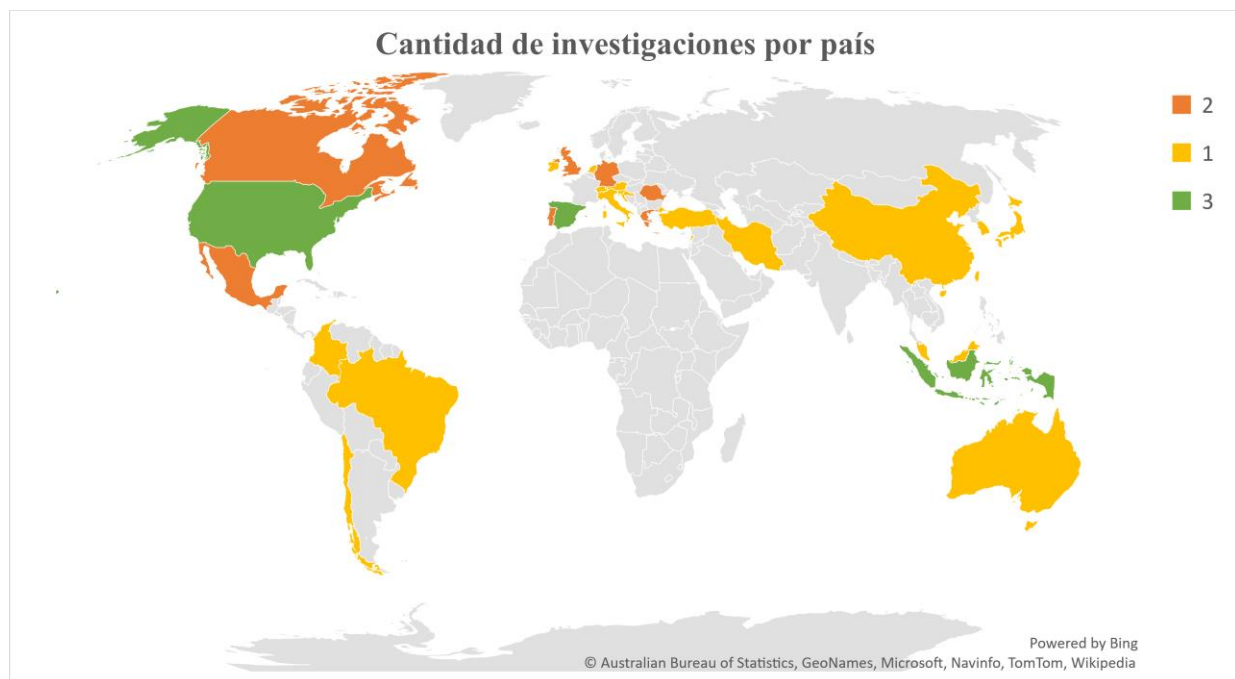
Cantidad de investigaciones por países (Montañez. 2021).

País	Cantidad
Alemania	2
Australia	1
Austria	1
Brasil	1
Canadá	2
Chile	1
China	1
Colombia	1
Corea del Sur	1
Croacia	1
Eslovenia	1
España	3
Estados Unidos	3
Grecia	2
Holanda	1
Indonesia	3
Irán	1
Irlanda	1
Italia	1
Japón	1
Líbano	1
Londres	1
Malasia	1
México	2
Países Bajos	1
Portugal	2
Reino Unido	2
Rumania	2
Suiza	1
Taiwán	1
Turquía	1
Total	44

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...



Gráfica 2: Cantidad de investigaciones por país. (Montañez, 2021).



Gráfica 3: Mapa de la cantidad de investigaciones por país. (Montañez, 2021).

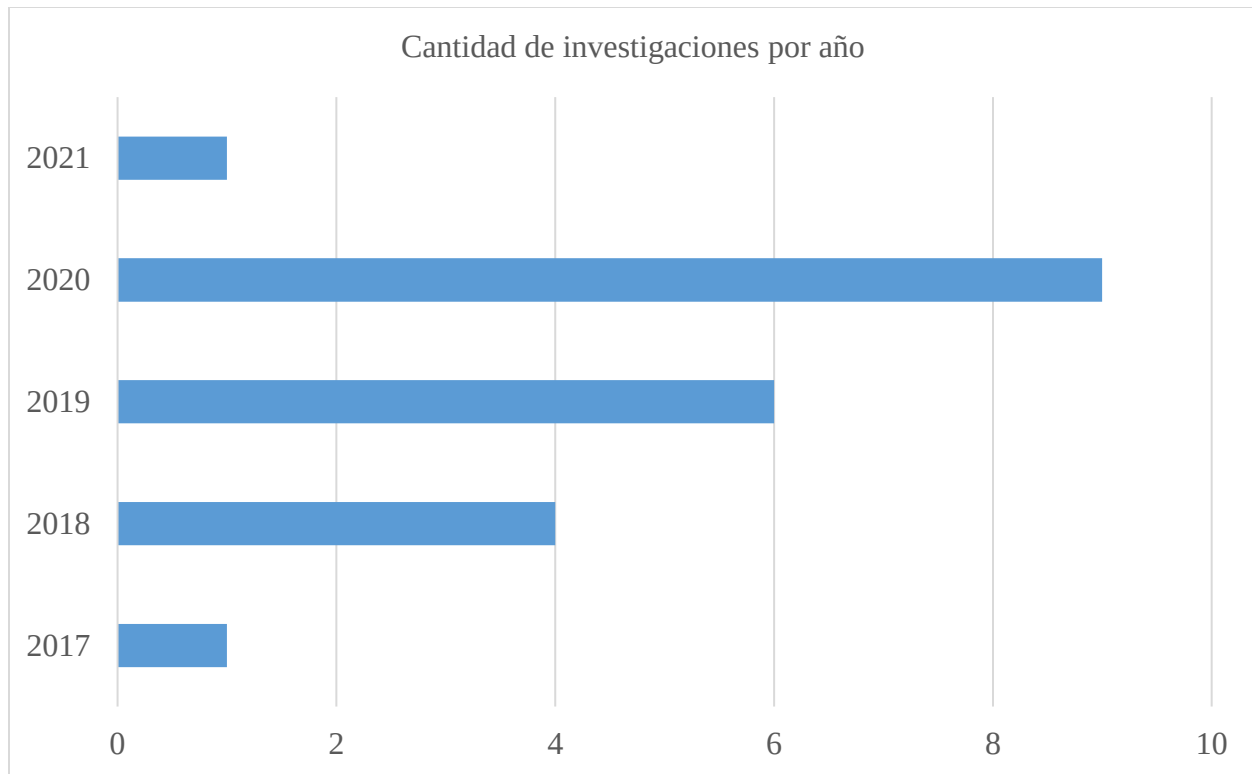
LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Esta investigación cuenta con representación de diversos países del mundo. Los mismos están repartidas en tres regiones. Aunque la mayoría de los países cuentan con una investigación, entre estos, Brasil, Chile, Australia, China, Japón, Colombia, Holanda, Eslovenia. Austria, Suiza, Turquía, Taiwán, Irán, Italia, entre otros. Existen varios países que cuentan con dos investigaciones como: Alemania, Canadá, Grecia, México, Portugal, Rumania y Reino Unido. Por último, tres países cuentan con tres investigaciones, estos son: Estados Unidos, España e Indonesia. La totalidad de los países investigados son de treinta y un (31) países.

Tabla 6

Cantidad de investigaciones por año. (Montañez, 2021).

Año de publicación	Cantidad
2017	1
2018	4
2019	6
2020	9
2021	1
Total	21



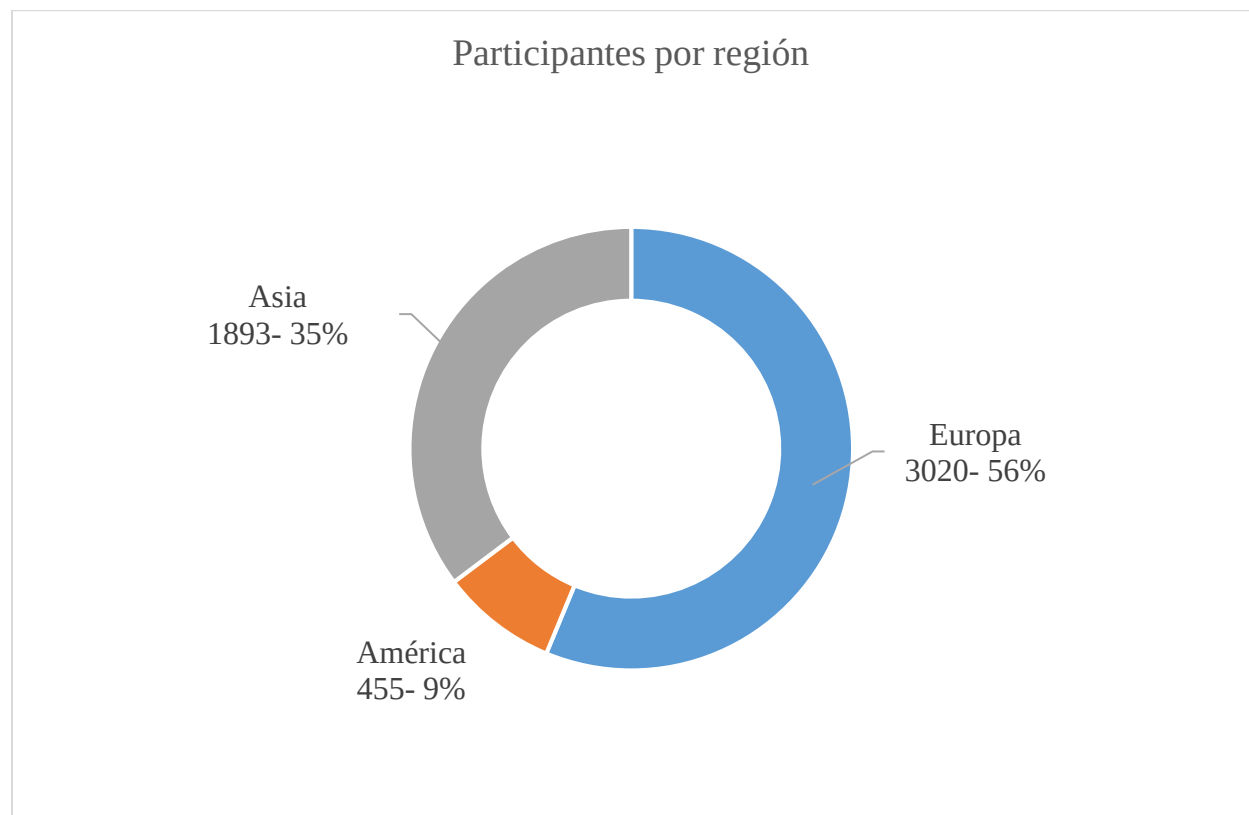
Gráfica 4: *Cantidad de investigaciones por año. (Montañez, 2021).*

La actualización y utilizar las más recientes investigaciones es parte del éxito de toda investigación. Es por eso, que únicamente se tomaron en consideración las investigaciones publicadas entre el 2017 y 2021. Se utilizó una investigación del año 2021, nueve investigaciones correspondientes al 2020, seis del año 2019, cuatro investigaciones del año 2018 y una investigación del 2017. El mayor número de investigaciones recae entre los años 2019 y 2020 con un total de quince (15) investigaciones con más de dos años de publicadas.

Tabla 7

Cantidad de estudiantes encuestados por región. (Montañez, 2021).

Región	Cantidad de estudiantes
Europa	3020
América	455
Asia	1893
Total	5368



Gráfica 5: Cantidad de participantes por región. (Montañez, 2021).

Una parte esencial de la investigación es el estudiantado. Los estudiantes son el motor para poder realizar la enseñanza, en este caso la enseñanza del emprendimiento. La cantidad total de estudiantes que participaron en todas las investigaciones realizadas fue de 5,368. El 56 % de los estudiantes corresponde a la región de Europa, con tres mil veinte (3,020). El 35 % de los

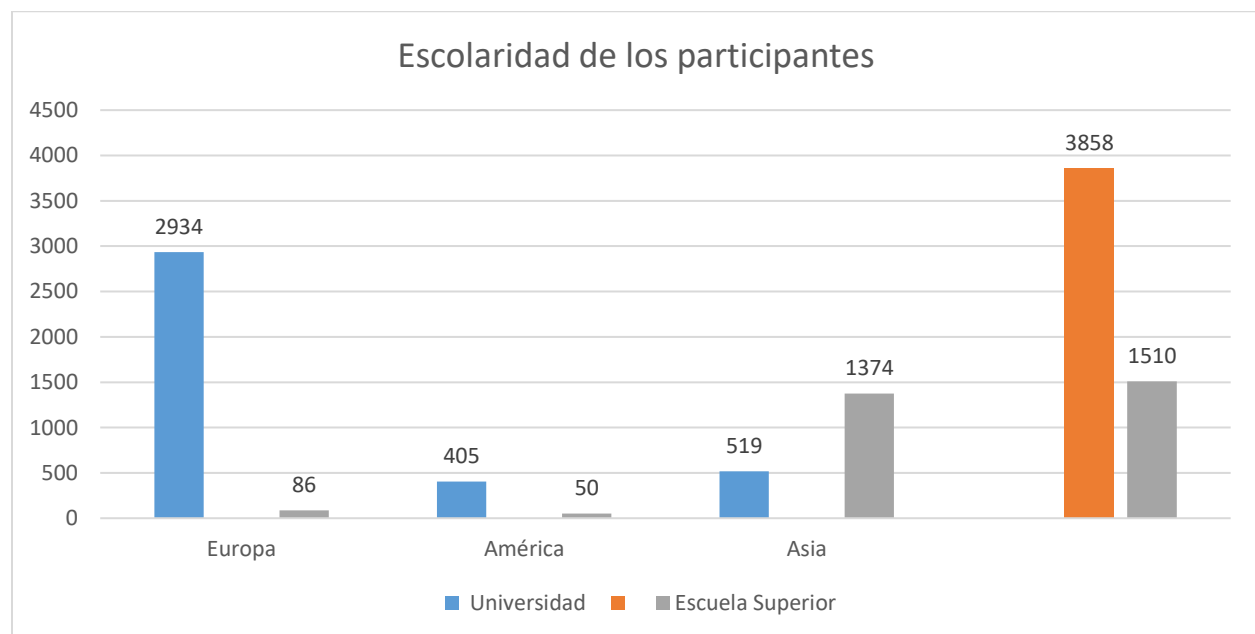
LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

mismos corresponde a la región de Asia, con mil ochocientos noventa y tres (1,893) estudiantes. El restante 9 % corresponde a la región de América con cuatrocientos cincuenta y cinco (455) estudiantes.

Tabla 8

Escolaridad de los participantes. (Montañez, 2021).

Región	Universidad	Escuela Superior
Europa	2934	86
América	405	50
Asia	519	1374
Subtotales	3858	1510
Total		5368



Gráfica 6: *Escolaridad de los participantes. (Montañez, 2021).*

Los participantes de las investigaciones en su mayoría fueron estudiantes universitarios, aunque se tomaron en consideración estudiantes de nivel superior. La participación total fue de cinco mil trescientas sesenta y ocho (5,368) personas, de estos, mil quinientos diez (1510) fueron

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

estudiantes de escuela superior. Por otra parte, tres mil ochocientos cincuenta y ocho (3,858) participantes fueron estudiantes universitarios. Se subdividieron los participantes en grupos por región geográficas. La región europea tuvo dos mil novecientos treinta y cuatro (2,934) participantes del nivel universitario mientras que solo ochenta y seis (86) de nivel superior. La región americana tuvo una participación de cuatrocientos cinco (405) estudiantes de nivel universitario, mientras que solo cincuenta (50) participantes de escuela superior. Por último, la región asiática se comportó de manera inversa a las regiones restantes. La cantidad de estudiantes universitarios fue menor a la cantidad de estudiantes de escuela superior. La participación universitaria fue de quinientos diez y nueve (519) estudiantes, mientras que la participación escolar fue de mil trescientas setenta y cuatro (1,374).

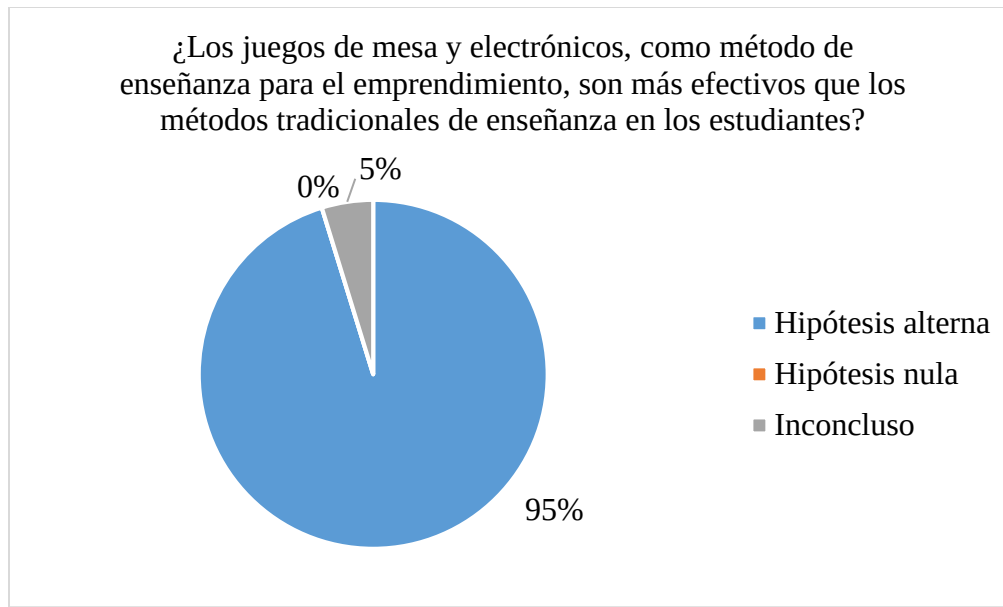
Las preguntas de investigación establecen los parámetros para la misma. Las respuestas basadas en las investigaciones se encuentran a continuación con sus respectivas hipótesis.

Pregunta 1. ¿Los juegos de mesa y electrónicos, como método de enseñanza para el emprendimiento, son más efectivos que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes?

Tabla 9

¿Los juegos de mesa y electrónicos, como método de enseñanza para el emprendimiento, son más efectivos que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes? (Montañez, 2021).

Hipótesis alterna	Hipótesis nula	Inconcluso
20	0	1



Gráfica 7: *¿Los juegos de mesa y electrónicos, como método de enseñanza para el emprendimiento, son más efectivos que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes? (Montañez, 2021).*

En la pasada gráfica se presentó a los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza para el emprendimiento son más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes. Los participantes de las investigaciones estudiadas respondieron con un 95 % a favor de la hipótesis alterna, no hubo conclusiones para la hipótesis nula y hubo un solo estudio donde esta pregunta fue inconclusa. La hipótesis alterna es, el juego como método de enseñanza para el emprendimiento sí es más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes. Mientras, la hipótesis nula es, el juego el juego como método de enseñanza para el emprendimiento no es más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes.

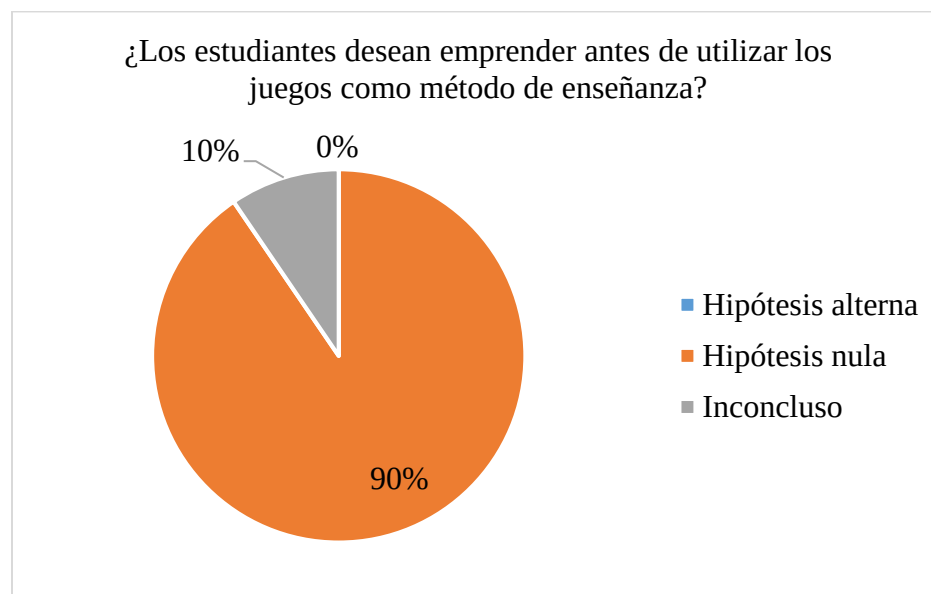
LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Pregunta 2: ¿Los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza?

Tabla 10

¿Los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza? (Montañez, 2021).

Hipótesis alterna	Hipótesis nula	Inconcluso
0	19	2



Gráfica 8: *¿Los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza? (Montañez, 2021).*

En la pasada gráfica cuestiona si los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza. Los participantes de las investigaciones estudiadas respondieron con un 90 % a favor de la hipótesis nula, no hubo conclusiones para la hipótesis alterna y hubo dos estudios donde esta pregunta tuvo resultado

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

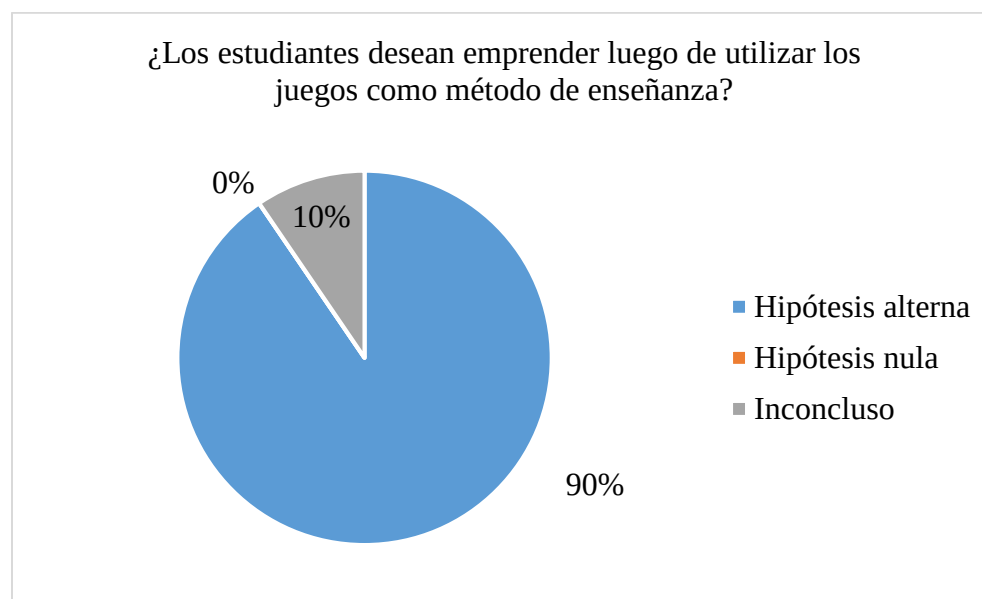
inconcluso. La hipótesis alterna es, los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos como método de enseñanza. Mientras, la hipótesis nula es, los estudiantes no desean emprender antes de utilizar los juegos como método de enseñanza.

Pregunta 3: ¿Los estudiantes desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza?

Tabla 11

¿Los estudiantes desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza? (Montañez, 2021).

Hipótesis alterna	Hipótesis nula	Inconcluso
19	0	2



Gráfica 9: *¿Los estudiantes desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza? (Montañez, 2021).*

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

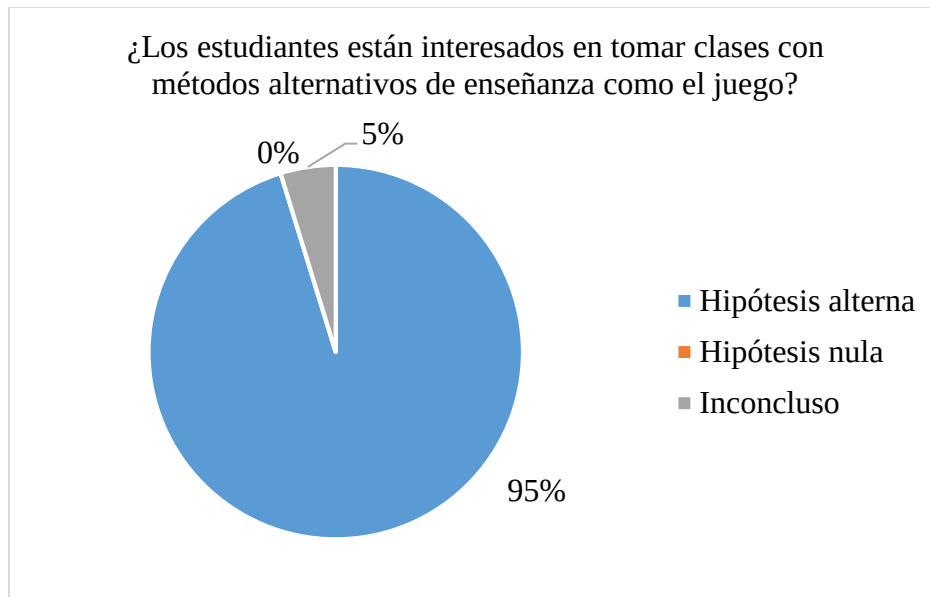
En la pasada gráfica cuestiona si los estudiantes desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza. Los participantes de las investigaciones estudiadas respondieron con un 90 % a favor de la hipótesis alterna, no hubo conclusiones para la hipótesis nula y hubo dos estudios donde esta pregunta fue inconcluso. La hipótesis alterna es, los estudiantes sí desean emprender después de utilizar los juegos como método de enseñanza. Mientras, la hipótesis nula es, los estudiantes no desean emprender después de utilizar los juegos como método de enseñanza.

Pregunta 4: ¿Los estudiantes están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos?

Tabla 12

¿Los estudiantes están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos? (Montañez, 2021).

Hipótesis alterna	Hipótesis nula	Inconcluso
20	0	1



Gráfica 10: *¿Los estudiantes están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos? (Montañez, 2021).*

En la pasada gráfica cuestiona si los estudiantes están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos. Los participantes de las investigaciones estudiadas respondieron con un 95 % a favor de la hipótesis alterna, no hubo conclusiones para la hipótesis nula y hubo un estudio donde esta pregunta fue inconclusa. La hipótesis alterna es, los estudiantes sí están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como el juego. Mientras, la hipótesis nula es, los estudiantes no están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como el juego.

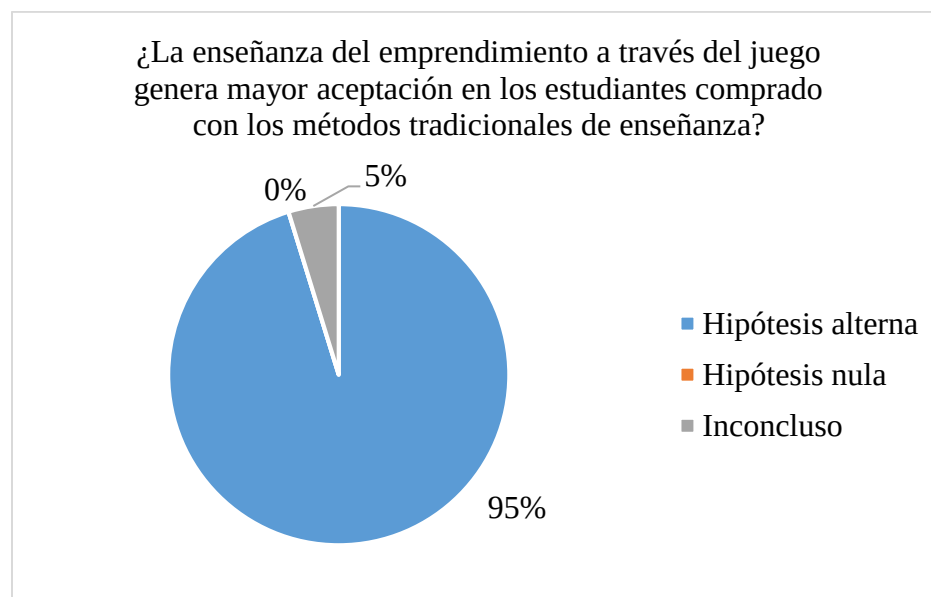
Pregunta 5: ¿La enseñanza del emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos genera mayor aceptación en los estudiantes comprado con los métodos tradicionales de enseñanza?

Tabla 13

¿La enseñanza del emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos genera mayor aceptación en los estudiantes comprado con los métodos tradicionales de enseñanza?

(Montañez, 2021).

Hipótesis alterna	Hipótesis nula	Inconcluso
20	0	1



Gráfica 11: ¿La enseñanza del emprendimiento a través del juego genera mayor aceptación en los estudiantes comprado con los métodos tradicionales de enseñanza? (Montañez, 2021).

En la pasada gráfica cuestiona si la enseñanza del emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos genera mayor aceptación en los estudiantes comprado con los métodos tradicionales de enseñanza. Los participantes de las investigaciones estudiadas respondieron con un 95 % a favor de la hipótesis alterna, no hubo conclusiones para la hipótesis nula y hubo un estudio donde esta pregunta fue inconclusa. La hipótesis alterna es, la enseñanza del emprendimiento a través del juego sí genera mayor aceptación en los estudiantes comprado con

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

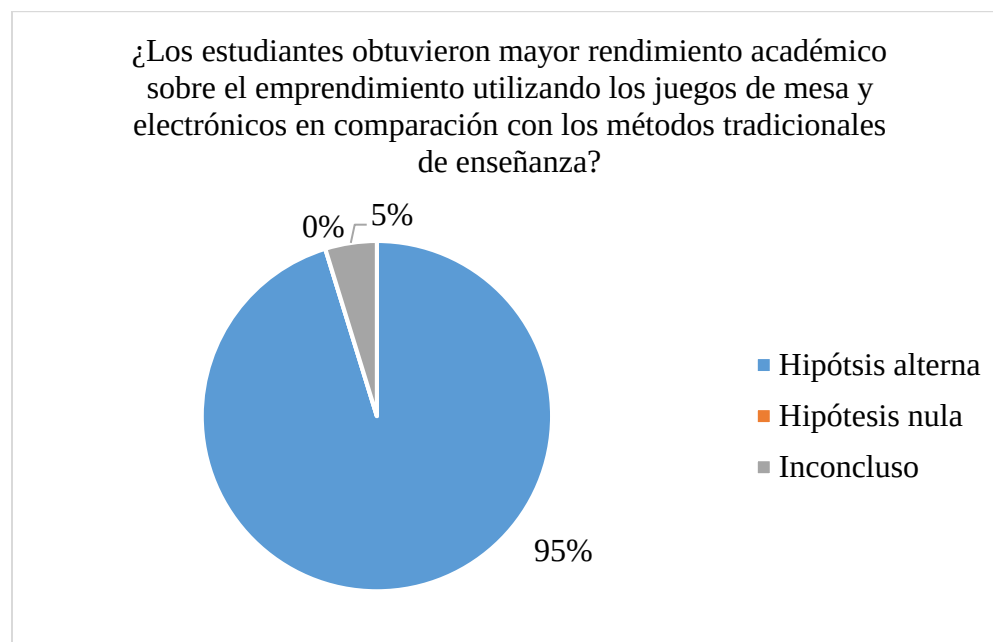
los métodos tradicionales de enseñanza. Mientras, la hipótesis nula es, la enseñanza del emprendimiento a través del juego no genera mayor aceptación en los estudiantes comprado con los métodos tradicionales de enseñanza.

Pregunta 6: ¿Los estudiantes obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza?

Tabla 14

¿Los estudiantes obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza?
(Montañez, 2021).

Hipótesis alterna	Hipótesis nula	Inconcluso
20	0	1



LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Gráfica 12: *¿Los estudiantes obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza? (Montañez, 2021).*

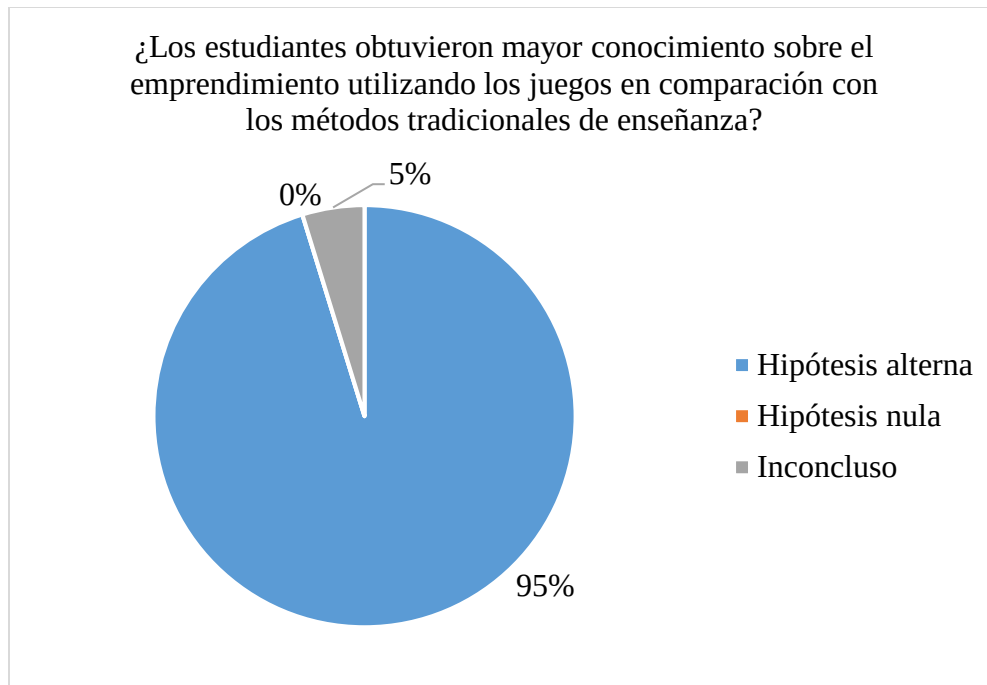
En la pasada gráfica se cuestiona si los estudiantes obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos, en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza. Los participantes de las investigaciones estudiadas respondieron con un 95 % a favor de la hipótesis alterna, no hubo conclusiones para la hipótesis nula y hubo un estudio donde esta pregunta fue inconclusa. La hipótesis alterna es, los estudiantes sí obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza. Mientras, la hipótesis nula fue los estudiantes no obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

Pregunta 7: *¿Los estudiantes obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza?*

Tabla 15

¿Los estudiantes obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza? (Montañez, 2021).

Hipótesis alterna	Hipótesis nula	Inconcluso
20	0	1



Gráfica 13: *¿Los estudiantes obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza?* (Montañez, 2021).

En la pasada gráfica se cuestiona si los estudiantes obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos, en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza. Los participantes de las investigaciones estudiadas respondieron con un 95 % a favor de la hipótesis alterna, no hubo conclusiones para la hipótesis nula y hubo un estudio donde esta pregunta fue inconclusa. La hipótesis alterna es, los estudiantes sí obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza. Mientras, la hipótesis nula fue, los estudiantes no obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

Tabla 16

Resumen de respuestas a preguntas de investigación (Montañez, 2021).

Investigación	Pregunta 1	H ₁	H ₀	Pregunta 2	H ₁	H ₀	Pregunta 3	H ₁	H ₀
1	Incrementa	X		Inconcluso			Inconcluso		
2	71%	X		No incrementa		X	75%	X	
3	Inconcluso			Inconcluso			Inconcluso		
4	80%	X		No incrementa		X	Incrementa	X	
5	19%	X		No incrementa		X	12%	X	
6	Incrementa	X		No incrementa		X	Incrementa	X	
7	92.78%	X		No incrementa		X	72.28%	X	
8	16.3%	X		No incrementa		X	11%	X	
9	24%	X		No incrementa		X	96%	X	
10	67%	X		No incrementa		X	73.2%	X	
11	71%	X		No incrementa		X	25.15%	X	
12	Incrementa	X		No incrementa		X	Incrementa	X	
13	Incrementa	X		No incrementa		X	Incrementa	X	
14	60%	X		No incrementa		X	93%	X	
15	61%	X		No incrementa		X	61%	X	
16	Incrementa	X		No incrementa		X	Incrementa	X	
17	73%	X		No incrementa		X	90%	X	
18	65.4%	X		No incrementa		X	63.8%	X	
19	Incrementa	X		No incrementa		X	Incrementa	X	
20	Incrementa	X		No incrementa		X	Incrementa	X	
21	12.43%	X		No incrementa		X	5.20%	X	

Investigación	Pregunta 4	H₁	H₀	Pregunta 5	H₁	H₀	Pregunta 6	H₁	H₀
1	Incrementa	X		Incrementa	X		Incrementa	X	
2	75%	X		71%	X		71%	X	
3	Inconcluso			Inconcluso			Inconcluso		
4	80%	X		80%	X		Incrementa	X	
5	19%	X		19%	X		19%	X	
6	Incrementa	X		Incrementa	X		Incrementa	X	
7	92.78%	X		92.78%	X		86.70%	X	
8	24%	X		16.3%	X		24%	X	
9	96%	X		24%	X		67%	X	
10	73.2%	X		67%	X		71%	X	
11	25.15%	X		71%	X		Incrementa	X	
12	Incrementa	X		Incrementa	X		Incrementa	X	
13	93%	X		Incrementa	X		Incrementa	X	
14	61%	X		60%	X		80%	X	
15	Incrementa	X		61%	X		Incrementa	X	
16	90%	X		Incrementa	X		73%	X	
17	63.8%	X		73%	X		65.4%	X	
18	65.4%	X		65.40%	X		Incrementa	X	
19	Incrementa	X		Incrementa	X		Incrementa	X	
20	Incrementa	X		Incrementa	X		Incrementa	X	
21	5.20%	X		12.43%	X		12.43%	X	

Investigación	Pregunta 7	H₁	H₀
1	Incrementa	X	
2	71%	X	
3	Inconcluso		
4	Incrementa	X	
5	14%	X	
6	Incrementa	X	
7	86.70%	X	
8	24%	X	
9	67%	X	
10	71%	X	
11	Incrementa	X	
12	Incrementa	X	
13	60%	X	
14	80%	X	
15	Incrementa	X	
16	73%	X	
17	65.4%	X	
18	Incrementa	X	
19	Incrementa	X	
20	Incrementa	X	
21	12.43%	X	

Todas las preguntas de la investigación fueron contestadas. El resultado fue el siguiente: seis preguntas fueron contestadas con la hipótesis alterna y una con la hipótesis nula. Cabe señalar que una de las investigaciones establece que el juego ha sido un motor propulsor para generar ingresos, aumentar tráfico y fidelidad de clientes en negocios en línea.

Las investigaciones estudiadas fueron elegidas para poder cumplir con los objetivos de la investigación. Las mismas respondieron las preguntas de investigación para lograr los resultados. Los resultados de las veinte una (21) investigaciones reflejan una tendencia que será descrita en el siguiente capítulo.

Capítulo V

Conclusión

Resumen de resultados

El propósito de esta investigación demanda una conclusión específica. Esto se logra con la elaboración y evaluación de los aspectos importantes de todas las preguntas de la investigación. El poder demostrar si el juego como método alternativo de enseñanza en el emprendimiento puede desarrollar un mayor interés en los estudiantes. Esto para poder desarrollar e impulsar el emprendimiento e innovación entre los estudiantes. Durante esta investigación histórica exploratoria se revisaron veintiún (21) estudios independientes, con más de cinco mil (5,000) participantes entrevistados en treinta y un (31) países.

Se realizó el Modelo de la Teoría del Comportamiento Planificado junto a la implementación de las Variables para analizar la gamificación de *Deterding* para elaborar esta investigación. Las actitudes, circunstancias y normas subjetivas fueron favorables en las relaciones de comportamiento de los estudiantes relacionados a los estudios. A su vez, la teoría de gamificación creó el entorno apropiado para la enseñanza y el aprendizaje del emprendimiento y la innovación.

Las preguntas de la investigación fueron contestadas en su totalidad con las investigaciones estudiadas. La primera pregunta fue: ¿Los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza para el emprendimiento son más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes? La respuesta para la primera pregunta fue: los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza para el emprendimiento sí son más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza en los estudiantes. La hipótesis de la primera pregunta fue aceptada en 95 %. La segunda pregunta de la investigación fue: ¿Los estudiantes desean emprender antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza? La

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

respuesta para la segunda pregunta fue, Los estudiantes no desean emprender o su deseo es muy por debajo antes de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza. La hipótesis de la segunda pregunta fue rechazada en 90 %. La tercera pregunta fue: ¿Los estudiantes desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza? La respuesta para la tercera pregunta fue: Los estudiantes sí desean emprender luego de utilizar los juegos de mesa y electrónicos como método de enseñanza. La hipótesis de la tercera pregunta fue aceptada en 90 %. La cuarta pregunta fue: ¿Los estudiantes están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos? La respuesta a la cuarta pregunta fue que los estudiantes sí están interesados en tomar clases con métodos alternativos de enseñanza como los juegos de mesa y electrónicos. La hipótesis de la cuarta pregunta fue aceptada en 95 %. La quinta pregunta fue: ¿La enseñanza del emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos generan mayor aceptación en los estudiantes comparado con los métodos tradicionales de enseñanza? La respuesta para la quinta pregunta fue: La enseñanza del emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos sí genera mayor aceptación en los estudiantes comprado con los métodos tradicionales de enseñanza. La hipótesis de la quinta pregunta fue aceptada en 95 %. La sexta pregunta fue: ¿Los estudiantes obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza? La respuesta para la sexta pregunta fue: Los estudiantes sí obtuvieron mayor rendimiento académico sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza. La hipótesis de la sexta pregunta fue aceptada en 95 %. La séptima pregunta fue: ¿Los estudiantes obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

enseñanza? La respuesta para la séptima pregunta fue: Los estudiantes sí obtuvieron mayor conocimiento sobre el emprendimiento utilizando los juegos de mesa y electrónicos en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza. La hipótesis de la séptima pregunta fue aceptada en 95 %.

El primer objetivo de la investigación fue si la enseñanza en emprendimiento tiene mejores resultados cuando se utilizan los juegos de mesa y electrónicos, en lugar de los métodos tradicionales de enseñanza. Este objetivo se cumplió con la aceptación de las hipótesis uno y cuatro. El segundo objetivo fue: La enseñanza en emprendimiento tiene mejores resultados cuando se utilizan los juegos de mesa y electrónicos en lugar de los métodos tradicionales de enseñanza. Este objetivo fue cumplido con las aceptaciones de las hipótesis dos, tres y cinco. El tercer objetivo fue: Demostrar que los estudiantes tienen un mejor rendimiento académico a través de los juegos de mesa y electrónicos en lugar de los métodos tradicionales de enseñanza. Este objetivo fue cumplido con la demostración y aceptación de la hipótesis seis. Por último, el cuarto objetivo fue: Demostrar que los estudiantes tienen un mayor conocimiento sobre el emprendimiento a través de los juegos de mesa y electrónicos versus los métodos tradicionales de enseñanza. Este objetivo se cumplió con la aceptación de la hipótesis de la pregunta siete.

Impacto y contribuciones

Los juegos de mesa y electrónicos son un método de enseñanza más efectivo que los métodos tradicionales de enseñanza. Esto no excluye la necesidad de los métodos tradicionales de enseñanza en el emprendimiento, sino, que es un complemento para dicho aprendizaje. Este método tiene un efecto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Esta es una conclusión que impacta grandemente la academia, esto debido a que brinda una oportunidad mayor para poder enseñar emprendimiento e innovación. Aunque, no se limita a estas dos materias, sino que puede

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

ser aplicado a cualquier otra materia. Además, puede ser aplicado en cualquier nivel educativo desde preescolar hasta posgraduado.

Limitaciones

Este estudio tuvo varias limitaciones, entre ellas, la pandemia del COVID-19. Debido a la pandemia, no fue posible realizar entrevistas para apoyar o no apoyar los resultados obtenidos. El cierre de varias universidades, gobierno y otras instituciones creó un retraso generalizado en el nivel global. Al momento de realizar esta investigación no se encontró investigación alguna sobre el uso de los juegos de mesa y electrónicos para la enseñanza del emprendimiento, ni de cualquier otra materia. De igual manera, sucedió con la búsqueda de investigaciones sobre el uso de los juegos de mesa y electrónicos en el Caribe.

Futuras investigaciones

No existe una investigación puertorriqueña sobre este tema. Por lo cual, esta investigación crea un precedente para otras investigaciones en este campo en el nivel local e internacional. Estos resultados pueden ser comparados con otras investigaciones de otros países para poder comprobar los resultados. Otra futura investigación puede ser necesaria para poder hacer una comparación retroactiva, obtener los avances y comprar resultados en el campo de la enseñanza con el pasar del tiempo. Además, esta investigación brinda la oportunidad de probar los juegos de mesa y electrónicos para la enseñanza del emprendimiento y la innovación. Antes de esta investigación, tuve la oportunidad de crear un juego de mesa para estos fines. *Emprendo Game*, un juego para la enseñanza del emprendimiento e innovación. De esta manera, es posible realizar una investigación cuantitativa con participantes de las universidades de Puerto Rico y otros países.

Diferencias en el modelo conceptual

El modelo conceptual propuesto en el primer capítulo establece el estudio sobre el juego como método de enseñanza en el emprendimiento. Se midió el conocimiento y rendimiento académico antes de utilizar los métodos tradicionales de enseñanza y los juegos de mesa y electrónicos. Luego de probar ambos métodos, se expone la información a los estudiantes para crear el conocimiento en estos. Luego, se medirá el rendimiento académico en ambas partes y conocer la intensidad de los estudiantes en el emprendimiento. Por lo cual, el modelo conceptual se siguió completamente y no varió durante la investigación. La variante entre hacer el experimento directamente con los participantes y la búsqueda de investigaciones relacionadas, no tuvo un efecto negativo en la realización de la investigación y el modelo conceptual.

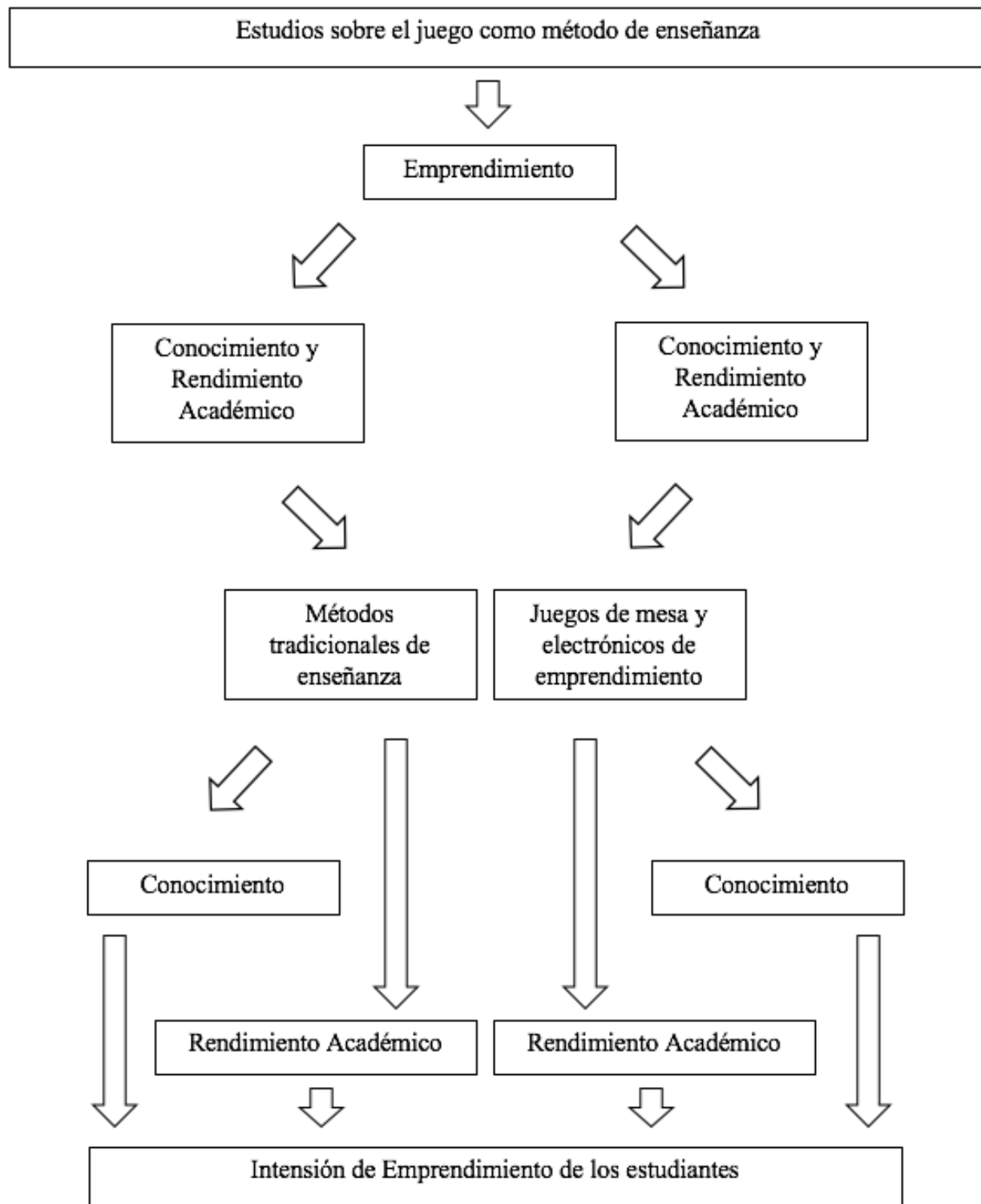


Figura 8: *Diagrama del Modelo conceptual.* (Montañez, 2020).

Referencias

- Almeida, F. (2017). Experience with entrepreneurship learning using serious games. *Cypriot Journal of educational Science*. 12(2), 69-80. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1146959.pdf>.
- Ajuriaguerra, J. (1997). *Manual de psiquiatría infantil*. Manson.
- Aktouf, O. (2001). *La administración: Entre tradición y renovación*. Gaetan Moerín.
- Amit, R. (1997). *Charla de Intraempresario*. Conferencia Internacional.
- Aries, A., Vional, V., Saraswati, L., Wijaya, L. & Bramulya R. (2020). Gamification in Learning Process and its impact on entrepreneurial intention. *Management Science Letters*. 10(4), 763-768. Recuperado de http://www.m.growingscience.com/msl/Vol10/msl_2019_304.pdf.
- Bae, T., Quian, S., Miao, C. & Fiet. (2014). The relationship between entrepreneurship education and entrepreneurial intentions: A meta-analytic Review. *Entrepreneurship Theory and Practice*. 38(2), 217-254.
- Bagheri, A., Alinezhad, A. & Mojtaba, S. (2020). Entrepreneurship Education and Gamification: An Analysis of Students' Learning Outcomes. *Entrepreneurial Behavior: Unveiling the Cognitive Emotional Aspects of Entrepreneurship*. 1, 25-39. Recuperado de <https://doi.org/10.1108/978-1-78973-507-920201005>.
- Baquero, R. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. (2^{da} Ed). Editorial Aique.
- Blakely, G., Skirton, H., Cooper, S., Aluum, P., & Nelmes, P. (2009). *Educational Gaming in the Health Science: Systematic Review*. Recuperado de <http://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2008.04843.x>.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

- Cadena, L. (2017). *Desde la gestión educativa y la articulación de la educación técnica, un modelo de emprendimiento social para la educación media técnica*. Tesis doctoral. Bogotá.
- Calderón, M. (2014). La creatividad y el emprendimiento en la enseñanza universitaria hoy. *Escenarios*. 12(2). 64-75.
- Canals, A. (2010). *La gestión del conocimiento*. FUOC. Recuperado de <https://www.uoc.edu/dt/20251/index.html/>.
- Carr, N. & Cameron, M. (2016). *What's in a game? Game-Based Learning and Gamification*.
- Castillo, A. (1999). Estado del arte: Una enseñanza del emprendimiento. *Emprendedores como creadores de riquezas y desarrollo regional*. Intec.
- Claparède, E. (1932). *La educación funcional*. Espasa-Calpe.
- Contreras, M., Pérez, A, Bello, P. Beltrán, B & Moyao, Y. (2020). Sistema web para la enseñanza del inglés mediante perfiles de gamificación. *Pistas Educativas*. 41(135), 24-33.
- Cornellà, P., Estebanell, M. & Brusi, D. (2020). *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*. Gamificación y aprendizaje basado en juegos. 28(1), 5-19. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety*. Jossey-Bass.
- Daft, R. & Weick, K. (1984). Toward a Model of Organizations as Interpretation Systems/ *The Academy of Management Reiview*. 9(2), 284-295.
- Daza, S., Andrade, L., & Palma, T. (2019). Motivación y emprendimiento en los estudiantes de la Universidad Técnica de Babahoyo, extensión Quevedo. *Journal of Science and*

- Research*. 4, 213-229. Recuperado de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/770/593>.
- Delfín, F., & Acosta, M. (2016). *Importancia y análisis del desarrollo empresarial*. Recuperado de <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/pensamiento/article/viewFile/8810/8595>.
- Departamento del Trabajo y Recursos Humanos de Puerto Rico. (2017). *Empleo y Desempleo en los Jóvenes*. Recuperado de https://estadisticas.pr/files/Inventario/publicaciones/DTRH_EMPLEO_DESEMPLEO_JOVENES_AN_2017.pdf.
- Deterding, S. Dixon, D., Khaled, R. & Lennart, N. (2012). *Gamification: Toward a definition*. Recuperado de <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>.
- Díez, F., Urrego, M., Valencia, A., Torres, J. & Bermúdez, J. (2016). Acercamiento a la aplicación de la teoría de juegos evolutiva en el área de emprendimiento. *Espacios*. 37 (14). Recuperado de <http://www.revistaespacios.com/a16v37n14/16371427.html>.
- Fardu, I., Tomozei, C. & Köse, U. (2017). Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom. *BRAIN: Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*. 8(2), 56-62.
- Faria, A. (1989). Business Gaming: Current Usage Levels. *Journal of Management Development*. 8(2), 58-65.
- Faria, A. (1994). Simulation Gaming for Sales Management Training. *Journal of Management Development*. 13(1), 47-59.
- Fennesey, G., Livingston, S., Steven, K., Kidder, S. & Natziger, A. (2014). Simulation Gaming and Conventional Instruction in the Teaching of Ecology. *The Journal of Environment Education*. 8(4), 21-24.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

- Flecha, R. (2015). *INCLUD-ED Consortium: Successful Educational Actions for Inclusion and Social Cohesion in Europe*. Springer.
- Fonseca, B., Goncalves, R., Texeira, M., Paredes, H., Morgado, L. & Martins, P. (2014). *BIZZY- A social Game for Entrepreneurship Education*. Springer International Publishing. 2, 33-41.
- Gadner, M. (1979). *Circo matemático*. Alianza Editorial.
- Gairín, J. (1990). Efectos de la utilización de juegos en la enseñanza de las matemáticas. *Educación*. 17, 105-118.
- Garaigordobil, M., & Fagoaga, J. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos. *Ministerios de educación, formación profesional e innovación educativa (CIDE)*.
- García, A., & Llull, J. (2009). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen.
- García, N., Pinedo, R., Caballero, S., & Cañas, M. (2020). *Inclusión educativa a través del aprendizaje basado en juegos de mesa*. Educación para el bien común: Hacia una práctica crítica, inclusiva y comprometida socialmente. 1, 819-827.
- Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Paidós.
- Gerber, M. (1995). *Mito del emprendedor*. Collins.
- Gartner, W. (1985). A conceptual framework for describing the phenomena of venture creation. *Academy of Management Review*. 10(4), 696-706.
- Gartner, W. (1988). Who is an entrepreneur is the wrong question? in *American Small Business*. 13, 11-31.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

- Grivokostopoulou, F., Kovas, K. & Pekikos, I. (2019). Examining the Impact of a Gamified Entrepreneurship Education Framework in Higher Education. *Sustainability*. 11(20), 1-17. Recuperado de <https://www.mdpi.com/2071-1050/11/20/5623/htm>.
- Global Entrepreneur Monitor (2020). *Informe Puerto Rico*. Recuperado de <https://gem.uprrp.edu>.
- Hitt, M., Stewart B., & Porter, L. (2003). *Administración*. Pearson.
- Instituto de Estadísticas de Puerto Rico. (2016). *Perfil del Migrante*. Recuperado de https://estadisticas.pr/files/Publicaciones/PM_2016_1.pdf.
- Isabelle, D. (2020). Gamification of Entrepreneurship Education. *Decision Sciences Journal of Innovative Education*. 1-21. Recuperado de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/dsji.12203>.
- Jara, D., Velarde, H., Gordillo, G., Guzmán, G., León, I., Arroyo, C., & Figueroa, M. (2008). Factores influyentes en el rendimiento académico de estudiantes del primer año de medicina. *Comunicación Corta*. Recuperado de www.scielo.org.pe/pdf/afm/v69n3/a09v69n3.pdf.
- Jaya, I., Plomenque, M., Novillo, E & Cedillo, L. (2020). Análisis de las Habilidades Emocionales para el Emprendimiento de PYMES en la Provincia de El Oro. *INNOVA*. 5, 3. 22-34. Recuperado de www.scielo.org.pe/pdf/afm/v69n3/a09v69n3.pdf.
- Johnson, L., Smith, R., Willis, H., Levine, A. & Haywood, K. (2011). *The 2011 Horizon Report*. The New Media Consortium. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED515956.pdf>.
- Junta de Planificación de Puerto Rico. (2014). *Agenda para la Recuperación Económica 2014-2018*. Recuperado de <http://jp.pr.gov/Portals/0/Economia/Planes%20de%20Desarrollo%20Econ%C3%B3mico/Planes%20de%20Desarrollo%20Econ%C3%B3mico%20Publicado>

- s/2014.05-Agenda%20para%20la%20Recuperaci%C3%B3n%20Econ%C3%B3mica%202014-2018.pdf?ver=2017-05-15-122113-597.
- Jun, A. (2008). *Application of experimental learning cycle in learning with a business simulation game*. Tesis Inédita. Columbia University.
- Keys, J. (1977). Computer Simulation and Learning Theory. *Developmental Business Simulation and Experimental Learning*. 3.
- Knight, F. (1921). *Riesgo, incertidumbre y beneficio*.
- Lavega, P., & Olaso, S. (2003). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales*. Editorial Paidotribo.
- La Guardia, D., Gertile, M., Del Grande, V., Ottavianos, C. & Allegra, M. (2014). A Game Based Learning Model for Entrepreneurship Education. *Procedia*. 141, 195-199.
- Lacan, J. (2014). Función y campo de la palabra del lenguaje en psicoanálisis. *Escritos I*.
- Lewis, D., Saydak, S., Mierzwa, I. & Robinson, J. (1989). Gaming: A Teaching Strategy for Adult Learners. *The Journal of Continuing Education in Nursing*. 20(2), 80-84. Doi: 10.3928/0022-0124-19890301-09.
- Llorente, J. (2020). *Los juegos de mesa con carácter económico como método de enseñanza de conceptos económicos*. Universidad Pontificia de Comillas Icade.
- López, A. (2012). *El emprendedor necesita formación para emprender*. Recuperado de <http://emprende.unir.net/blog/el-emprendedor-necesita-formacion-para-emprender/index.html>.
- López, D., Calonge, A., Rodríguez, T., Ros G. & Lebrón, A. (2019). Using Gamification in a Teaching Innovation Project at the University of Alcalá: A New Approach to

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

- Experimental Science Practices. *Journal of e-Learning*. 17(2), 93-106. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1220168>.
- Madrona, P., Contreras, O., & Gómez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*. 47, 71-96.
- Maldonado, M., Vásquez, M., & Toro, C. (2010). Desarrollo metodología de “análisis de caso” como estrategia de enseñanza. *Educación Médica Superior*. 24(1), 85-94. Recuperado de scielo.sld.cu/pdf/ems/v24n1/ems10110.pdf.
- Manulanda, F., Montoya, I., & Vélez, J. (2014). Teorías Motivacionales en el estudio del emprendimiento. *Pensamiento y Gestión*. 36, 204-236. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.14482/pege.365571>.
- Martínez, C. (2020). Emprendimiento en épocas de crisis: Un análisis exploratorio de los efectos de la COVID-19. *Small Business International Review*. 4. 2, 53-66.
- Martins, N. (2020). ¿Qué es emprendimiento? *Oberlo*. Recuperado de <https://www.oberlo.es/blog/definicion-y-significado-emprendimiento>.
- McClelland, D. (1961). *The archieving society*. Van Nostrand.
- McGregor, D. (1969). *El aspecto humano de las empresas*. Estados Unidos: Diana.
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales*. Innovación Educativa. 14(66). Recuperado de www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004.
- Minniti, M. (2012). El emprendimiento y el crecimiento económico de las naciones. *Economía Industrial*. 23-30.
- Mintzberg, H., Ahlstrand, B., & Lampel, S. (1999). Safari a la estrategia. *Ediciones Granica*.

- Montero, B. (2017). Experiencias docentes: Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza. *Pensamiento Matemático*.7(1). 75-92.
- Morote, E & Price, C. (16-17 de noviembre de 2018). *Learning Through Play: A New Model to Teach Entrepreneurship*. Simposio Transforming Teaching Through Active Learning. Stetson University, Miami, Florida. Recuperado de <https://facultyresourcenetwork.org/publications/transforming-teaching-through-active-learning/learning-through-play-a-new-model-to0teach-entrepreneruship/>.
- Mucchelli, A. (1985). *Les mentalités*. Presses Universitaires de France.
- Nabi, G., Liñán, F., fayolle, A., Krueger, N., & Walmsley, A. (2017). The Impact of Entrepreneurship Education in Higher Education: A Systematic Review and Research Agenda. *Academy of Management Learning & Education*. 16(2), 277-299. Recuperado de <https://journals.aom.org/doi/abs/10.5465/amle.2015.0026>.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. INDE.
- Oe, H., Takemoto, T. & Ridwan, M. (2020). *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education Journal*. 3(3), 1401-1414. Recuperado de <https://doi.org/10.33258/birle.v.3i3>.
- Ortiz, A., Jordán, J. & Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado en cuestión. *Pesqui*. 44. Recuperado de https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022018000100448&script=sci_arttext.
- Ouariachi, T. & Olvera, M. (2017). Evaluación de juegos online para la enseñanza y aprendizaje del cambio climático. *Enseñanza de las Ciencias*. 35.1, 193-214.
- Pamfilie, R., Procopic, R., Giusca, S. & Vasilcovich, A. (2020). A Case Study of Business Model Innovation: Building Value Through Gamification. *Basiq International*

Conference: New Trends in Sustainable Business and Consumption. 1257-1262.

Recuperado de <https://www.researchgate.net/profile/Bassel->

[Diab/publication/342124082_BASIQ_2020_Conference_proceedings/links/5ee37056458515814a583fe1/BASIQ-2020-Conference-proceedings.pdf#page=1257](https://www.researchgate.net/publication/342124082_BASIQ_2020_Conference_proceedings/links/5ee37056458515814a583fe1/BASIQ-2020-Conference-proceedings.pdf#page=1257).

Park, S., Heo, E., In, J. & Hong, M. (2021). A Development of Online gamification for

Adolescents Social Entrepreneurship Education. *Journal of Korea Game Society*. 21(1),

25-35. Recuperado de

<https://www.koreascience.or.kr/article/JAKO202110348498267.pdf>.

Peppler, K., Danish, J. & Phelps, D. (2013). *Collaborative Gaming: Teaching Children About*

Complex Systems and Collective Behavior. Recuperado de

<http://doi.org/10.1177/1046878113501462>.

Petty, R. & Cacioppo, J. (1986). The Elaboration Likelihood Model of Persuasion. *Advances in*

Experimental Social Psychology. 19(1), 123-205.

Piaget, J. (1994). *La formación del símbolo del niño*. Editorial Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J., & García, R. (1982). *Psicogénesis e historia de las ciencias*. Siglo Veintiuno

Editores.

Ripoll, O. (2014). *Gamificar vol dir fer jugar*. Recuperado de

http://blogs.cccb.org/lab/article_gamificar-vol-dir-fer-jugar/.

Rodas, J. (2004). *Investigación sobre métodos de enseñanza-aprendizaje*. Universidad Rafael

Landívar. 4, 1-16. Recuperado de <http://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING->

[PRIMERO/boletin04/URL_04_INV05.pdf](http://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin04/URL_04_INV05.pdf).

- Rodrigues, R., Gouveia, R. y Pererira, C. (2019). Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review. *Brazilian Administration Review*. 12(2). 1-31. Recuperado de <https://doi.org/10.1590/1807-7692bar2019180103>.
- Rodríguez, A. & Marín, A. (2019). *Implementación de un modelo de juego interactivo para aprender matemáticas*. Praxis & Saber. 10(22), 115-142.
- Rodríguez, A. (2009). *Nuevas perspectivas para entender el emprendimiento empresarial*. Pensamiento y Gestión. (26), 94-119.
- Rodríguez, J., Mato, J., & Pereira, M. (2016). Análisis de los métodos tradicionales de enseñanza -aprendizaje de los deportes colectivos. *Sportis Sci Journal*. 2(2), 303- 323. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.17979/sportis.2016.2.2.1426>.
- Romaguera, J. (2010). *Chispa Empresarial*. Instituto Empresarial Internacional.
- Romero, M. (2013). Game based Learning MOOC. Promoting Entrepreneurship Education. *eLearning Papers*. 33, 1-5.
- Rosti, K., Khairundin, N. & Saat, R. (2019). Gamification in Entrepreneurship and Accounting Education. *Academy of Entrepreneurship Journal*. 25(3), 1-6. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Khairina-Rosli/publication/338762873_Gamification_in_Entrepreneurship_and_Accounting_Education/links/5e2911894585150ee77b39c7/Gamification-in-Entrepreneurship-and-Accounting-Education.pdf.
- Royse, M. & Newton, S. (2007). How Gaming Is Used As An Innovate Strategy For Noursing Education. *Nursing Education Perspectives*. 28(5), 263-267.
- Ruble, D. (1984). *Infancia y aprendizaje*. Plenum Press.

- Ruiz, J., Sares, A., Rodríguez, M. & Banoun, A. (2019). Gamification and Entrepreneurial Intentions. *Journal of Small Business and Enterprise Development*. 26(5), 661-683. Recuperado de <http://westminsterresearch.westminster.ac.uk/item/q972x/gamification-and-entrepreneurial-intentions>.
- Sailer, M. & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*. 32, 77-112. Recuperado de <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>.
- Sánchez, J., Ward, A., Hernández, B., & Florez, L. (2017). Educación emprendedora: Estado del arte. *Propósitos y Representaciones*. 5(2), 401-473. Recuperado de <https://dx.doi.org/10.20511/py2017.v5n2.190>.
- Sastre, F. (2013). La motivación emprendedora y los factores que contribuyen con el éxito del emprendimiento. *Ciencias Administrativas*. 1(1), 1-10. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/5116/511651377005.pdf>.
- Sayers, C. (2011). *Computer simulation and gaming in technical college curriculum: Online student perceptions*. Tesis Inédita. Capella University. Estados Unidos.
- Schumpeter, J. (1912). *Teoría del desenvolvimiento económico*.
- Schumpeter, J. (1942). *Capitalism, socialism and democracy*. Harper & Brothers.
- Semova, D., Aladro, E., Requeijo, P., Segovia, A., & Padilla, G. (2015). Innovación en la enseñanza universitaria a través de redes colaborativas: Caso de estudio aplicado al grado de periodismo. *Profesorado*. 19(3). Recuerapdo de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/39917/44280-134036-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Serlé, M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil*. Editorial Novedades Educativas.

Serra, E. (2018). *Currículo de la educación empresarial en las universidades de Puerto Rico y Filipinas: Explorando la mentalidad y características empresariales de las mujeres universitarias*. Universidad Interamericana de Puerto Rico. San Germán.

Shane, S., & Venkataraman, S. (2007). *The Promise of Entrepreneurship as a Field of Research*. Recuperado de http://link.springer.com/10.1007/978-3-540_8#.

Smith, S. (2014). Actitudes emprendedoras en estudiantes de secundaria (12-15 años) del área de la Ciudad de México. Tesis Doctoral. Deustos Business School. Universidad de Deustos Campus San Sebastián. Recuperado de <http://dkh.deusto.es/comunidad/thesis/recursos/actitudes-emprendedoras-en-estudiantes-de/5bfb60ad-2cb6-4d2c-b212-562254f24f4d>.

Spencer, H. (1861). *Ensayos sobre Pedagogía*. Akal.

Stevenson, H. (2000). *Why the Entrepreneurship has won?* Harvard University Graduate School Business Administration. Recuperado de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.201.8218&rep=rep1&type=pdf>.

Schunk, D. (1996). *Learning Theories*. Prentice Hall Inc.

Subhash, S. & Cudney, E. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>.

Sweller, J., Van, J. & Paas, F. (1998). Cognitive Architecture and Instructional Design. *Educational Psychology Review*. 10(3), 251-296.

- Tavares, C. & Sanches, I. (2013). Gerir a diversidade: contributos da aprendizagem cooperativa para a construção de salas de aula inclusivas. *Revista Portuguesa de Educação*, 26(1), 307-347.
- Terán, A. & Mendieta, B. (2019). Modelo de transferencia de conocimiento a través de la gamificación: Un gcMOOC. *Actualidades Investigativas en Educación*. 19(2), 1-26. Recuperado de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v19n2/1409-4703-aie-19-02-128.pdf>.
- Terrán, E. & Guerrero, A. (2020). Teorías de emprendimiento: revisión crítica de la literatura y sugerencias para futuras investigaciones. *Espacios*. 41(7), 7-20. Recuperado de <http://www.revistaespacios.com/a20v41n07/a20v41n07p07.pdf>.
- Tillman, N., Helleux, J., Xie, T. & Bishop, J. (2012). *Pex4Fun: Teaching and Learning Computer Science via Social Gaming*. IEEE 25th Conference on Software Engineering Education and Training.
- Vázquez, A. & Manassero, M. (2017). *Juegos para enseñar la naturaleza del conocimiento científico y tecnológico*. *Educar*. 53(1), 149-170.
- Viciano, V., & Conde, J. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. *Aprendizaje a través del juego*. 67-97. Aljibe.
- Vérin, H. (1982). Anvantage. *In Entrepreneurs, entreprise histoire d'une idée*. PUF. 9-14.
- Wilson, F., Kickul, J., & Marlino, D. (2007). Gender, entrepreneurial self-efficacy and entrepreneurial career intentions: Implications for entrepreneurship Education. *Entrepreneurship Theory and Practice*. 31(3), 387-406.
- Wolfe, J. (1976). The Effects and Effectiveness of Simulations in Business Policy Teaching Applications. *Academy of Management*. 2. Recuperado de <http://doi.org/10.5465/amr.1976.4408663>.

LOS JUEGOS DE MESA Y ELECTRÓNICOS COMO MÉTODOS...

Wu, W., Hsiao, H., Wu, P., Lin, C. & Huang, S. (2011). *Investigating the learning theory foundations of game-based learning: a meta-analysis*. Recuperado de

<http://doi.org/10.1111/j13652729.2011.00437.x>.

Yévenes, A. (2018). Gamificación del aprendizaje de modelos de negocios y emprendimiento.

Horizontes Empresariales. 17(2), 58-71. Recuperado de

<http://revistas.ubiobio.cl/index.php/HHEE/article/view/3454/3488>.

Zamora, C. (2017). La importancia del Emprendimiento en la economía: el caso de Ecuador.

Espacios. 39(7), 15-26. Recuperado de

https://www.researchgate.net/profile/Clarisa_Zamora/publication/326986184_La_importancia_del_emprendimiento_en_la_economia_el_caso_de_Ecuador/links/5b70b2a492851ca65056d6de/La-importancia-del-emprendimiento-en-la-economia-el-caso-de-Ecuador.pdf.

Apéndice

Apéndice 1

Certificación del editor

Certificación de Edición

Por medio de este documento se certifica la disertación doctoral del doctorando José G. Montañez Orengo, estudiante del Departamento de Ciencias Empresariales y Gerenciales y la coordinación del Programa Graduado en Desarrollo Empresarial y Gerencial de la Universidad Interamericana, Recinto de San Germán. La investigación titulado: **Los Juegos de Mesa y Electrónicos Como Métodos de Enseñanza del Emprendimiento**, cumple con las normas de redacción y estilo del *Manual de la American Psychological Association, Séptima Edición*. Expido esta Certificación hoy sábado, 4 de diciembre de 2021.



Christian Valentín Báez, M. Ed.
Editor