



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

## **FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS**

**Trabajo de titulación en la modalidad de artículo  
académico previo a la obtención del Título de  
Licenciada de Empresas**

**TEMA: “Gamificación como factor esencial para el  
desarrollo de habilidades gerenciales/Gamification as  
an essential factor for developing management skills.”**

**AUTORA: Pamela Elizabeth Silva Arcos**

**TUTOR: Ing. César Andrés Guerrero Velástegui, Mg.**

**COTUTOR: Ing. Leonardo Gabriel Ballesteros López, MBA**

**AMBATO – ECUADOR**

**Agosto 2023**



## APROBACIÓN DEL TUTOR

**Ing. César Andrés Guerrero Velástegui, Mg.**

### **CERTIFICA:**

En mi calidad de Tutor del trabajo de titulación “**Gamificación como factor esencial para el desarrollo de habilidades gerenciales/Gamification as an essential factor for developing management skills.**” presentado por la señorita **Pamela Elizabeth Silva Arcos** para optar por el título de Licenciada de Empresas, **CERTIFICO**, que dicho artículo académico ha sido prolijamente revisado y considero que responde a las normas establecidas en el Reglamento de Títulos y Grados de la Facultad suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

Ambato, 25 de agosto del 2023



**Ing. César Andrés Guerrero Velastegui, Mg.**

**C.I. 1803101243**

## APROBACIÓN DEL COTUTOR

**Ing. Leonardo Gabriel Ballesteros López, MBA.**

### **CERTIFICA:**

En mi calidad de Cotutor del trabajo de titulación **“Gamificación como factor esencial para el desarrollo de habilidades gerenciales/Gamification as an essential factor for developing management skills.”** presentado por la señorita **Pamela Elizabeth Silva Arcos** para optar por el título de Licenciada de Empresas, **CERTIFICO**, que dicho artículo académico ha sido prolijamente revisado y considero que responde a las normas establecidas en el Reglamento de Títulos y Grados de la Facultad suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

Ambato, 25 de agosto del 2023



**Ing. Leonardo Gabriel Ballesteros López, MBA.**

**C.I.1802453629**

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Yo, **Pamela Elizabeth Silva Arcos**, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente artículo académico, como requerimiento previo para la obtención del Título de Licenciada de Empresas, son absolutamente originales, auténticos y personales a excepción de las citas bibliográficas.

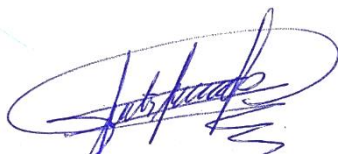


**Pamela Elizabeth Silva Arcos**

**C.I. 1850567510**

## **APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DE TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos profesores calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Técnica de Ambato.



**Dr. Héctor Emilio Hurtado Puga, Mg.**

**C.I. 1802323699**



**Dra. María Alexandra López Paredes, Mg.**

**C.I. 1802795714**

Ambato, 25 de agosto del 2023

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi artículo académico con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este artículo académico dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.



**Pamela Elizabeth Silva Arcos**

**C.I. 1850567510**

## **DEDICATORIA**

El presente artículo está dedicado a mi sustento y cimiento, Dios, quien con cuerdas de amor y disciplina me ha moldeado, para finalmente formar una mujer con valores, principios y dones de inteligencia y servicio a la sociedad.

A mi madre, Susana Arcos, mujer virtuosa, que pone sus manos en el fuego por verme triunfar, plena y feliz, es mi molde, modelo y ejemplo.

A mi padre, Marcelo Silva, hombre valiente, quien con su crianza me ha enseñado a ser fuerte, independiente y destacada en todo mi entorno.

A mis hermanos Dome, Dani y Mathías, el núcleo de mi felicidad y empuje para ser su ejemplo e inspiración.

Melanie y Fernanda, con ustedes, el camino hasta aquí se ha sentido como un verano de vacaciones, son irremplazables e irrepetibles en mi vida.

***-Pamela Elizabeth Silva Arcos***

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi familia, a quienes les he fallado un sinnúmero de veces, sin embargo, siguen para mí con su amor intacto que me impulsa a buscar mi mejor versión.

Mi mayor gratitud hacia mi tutor y guía, Ing. César Guerrero Mg., un docente ejemplo, con vocación. Su paciencia e intelecto me guiaron para salir de mi zona de confort y obtener logros académicos.

A mis facuamigos Karen, Audrey, Daya, Pao, Dennis y Elvis, un pilar imprescindible, quienes con su compañía y amistad hicieron de la Universidad mi lugar favorito.

Finalmente agradezco a la DIDE-UTA, al proyecto “Gamificación y marketing digital: perspectivas de la industria 4.0 desde el punto de vista de la Educación Superior”, pertenecientes al grupo de investigación “Marketing, Consumo y Sociedad” de la FCADM., por su apoyo al desarrollo del presente documento.

*-Pamela Elizabeth Silva Arcos*



## RESUMEN EJECUTIVO

Nuestro ritmo de vida actual gira en torno a una época con demandas y necesidades basadas en la tecnología, dentro de estas necesidades se encuentra la innovación metodológica en la educación superior, ya que las estructuras docentes tradicionales muestran desmotivación y bajo nivel de participación en los estudiantes, quienes son considerados nativos digitales.

Este artículo pretende demostrar la influencia positiva de la implementación de la gamificación como estrategia de aprendizaje con el apoyo de recursos tecnológicos como Kahoot, Genially y Canvas para lograr avances en el aprendizaje de los estudiantes.

Los instrumentos utilizados fueron primero una encuesta cuya validez de contenido del instrumento se verificó con un promedio de 0.9 del coeficiente “V de Aiken”, en el cual 5 expertos evaluaron la claridad, relación y relevancia de los ítems, y para la consistencia interna, el Alfa de Cronbach. Se aplicó el coeficiente, obteniendo un valor de 0.908. Luego, se empleó un pre y post test para medir las habilidades de liderazgo basado en el modelo de Whetten & Cameron.

El experimento consistió en 5 intervenciones con recursos de gamificación (premios, puntos, progresión, retos, entre otros) para el desarrollo de habilidades de liderazgo (toma de decisiones, liderazgo, conocimiento) en los estudiantes de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Técnica de Ambato para formar en ellos el perfil ideal de un directivo que responda a las exigencias sociolaborales de su contexto. Finalmente, a través de un cuestionario TAM, los estudiantes obtuvieron tendencias positivas en el nivel del 92% de aceptación y satisfacción.

**PALABRAS CLAVES:** ARTÍCULO ACADÉMICO, GAMIFICACIÓN, HABILIDADES GERENCIALES, LIDERAZGO, HABILIDADES HUMANAS, CONCEPTUALES, TÉCNICAS.

## **ABSTRACT**

Our current pace of life revolves around an era with demands and needs based on technology, within these needs is methodological innovation in higher education, since traditional teaching structures show demotivation and low level of participation in students, who are considered digital natives.

This article aims to demonstrate the positive influence of the implementation of gamification as a learning strategy with the support of technological resources such as Kahoot, Genially and Canvas to achieve progress on the students' learning.

The instruments used were first a survey whose content validity of the instrument was verified with an average of 0.9 of "V of Aiken" coefficient, in which 5 experts evaluated the clarity, relatedness and relevance of the items, and for internal consistency, Cronbach's Alpha coefficient was applied, obtaining a value of 0.908. Then, a pre and posttest was employed to measure the leadership skills based on Whetten & Cameron model.

The experiment consisted of 5 interventions with gamification resources (rewards, points, progression, challenges, among others.) for the development of leadership skills (decision making, leadership, knowledge) in the students at Administrative Sciences Faculty of the Technical University of Ambato to form in them the ideal profile of a manager who meets the socio-labor demands of their context. Finally, through a TAM questionnaire, students obtained positive trends in the level of 92% of acceptance and satisfaction.

**KEY WORDS:** ACADEMIC ARTICLE, GAMIFICATION, MANAGEMENT SKILLS, HUMAN, CONCEPTUAL, TECHNICAL SKILLS.

# CARTA DE ACEPTACIÓN DEL ARTÍCULO ACADÉMICO

## ICL2023 Notification of Acceptance



ICL Conference Secretariat icl-conference@conftool.com  
9:19

Para: rutheinfantep@uta.edu.ec Cc: ca.guerrero@uta.edu.ec; psilva7510@uta.edu.ec;  
leonardogballesteros@uta.edu.ec

Dear Ruth Elizabeth Infante Paredes,

we have the pleasure to inform you that your submission has been accepted.

Congratulation!

### Contribution Details

-----

ID: 1169

Title: Gamification As An Essential Factor For Developing Management Skills

Short Paper

Please note that the Camera-ready due and Author registration deadline is on **10 July 2023**.

You will receive detailed information about the further steps be a separate email until the end of this week.

Please carefully read the remarks of the reviewers and take this into account in the final paper, if applicable.

**Review Result of the Program Committee:** This contribution has been accepted.

Your organizers of 26th International Conference on Interactive Collaborative Learning  
52nd IGIP International Conference on Engineering Pedagogy.

--

26th International Conference on Interactive Collaborative Learning and  
52nd International Conference on Engineering Pedagogy

<https://www.conftool.com/icl-conference/>  
<http://www.icl-conference.org/current/>