UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

Trabajo de titulación en la modalidad de artículo académico previo a la obtención del Título de Licenciadas en Administración de Empresas

TEMA: "Gamificación como una estrategia de transformación para la mejora de la cultura organizacional"

AUTORAS:

Katherine Adriana Cruz Garzón

Natasha Tamara Villacis Gamboa

TUTOR: Ing. César Andrés Guerrero Velastegui, PhD.

AMBATO – ECUADOR

Julio 2024

APROBACIÓN DEL TUTOR

Ing. César Andrés Guerrero Velastegui, PhD.

CERTIFICA:

En mi calidad de Tutor del trabajo de titulación "**Gamificación como estrategia de transformación para mejorar la cultura organizacional"** presentado por las señoritas **Katherine Adriana Cruz Garzón** y **Natasha Tamara Villacis Gamboa,** para optar por el título de Licenciadas en Administración 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.

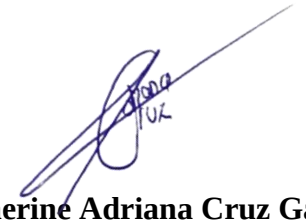
Ambato, 30 de julio del 2024



Ing. César Andrés Guerrero Velastegui, PhD.
C.I. 1803101243

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Nosotras, **Katherine Adriana Cruz Garzón y Natasha Tamara Villacis Gamboa,** declaramos que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente artículo académico, como requerimiento previo para la obtención del Título de Licenciadas en Administración de Empresas, son absolutamente originales, auténticos y personales a excepción de las citas bibliográficas.



Katherine Adriana Cruz Garzón

C.I.1803976651



Natasha Tamara Villacis Gamboa

C.I. 1804871067

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. Jorge Francisco Abril Flores, Mg.

C.I.1803035086



Lic. Mario Fernando Sigüenza Espín, Mg.

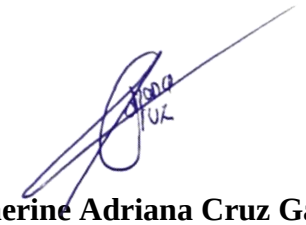
C.I. 1801670975

Ambato, 30 de julio del 2024

DERECHOS DE AUTOR

Autorizamos 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.

Cedemos los derechos en línea patrimoniales de nuestro artículo académico con fines de difusión pública, además aprobamos 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 nuestros derechos de autoras.



Katherine Adriana Cruz Garzón

C.I.1803976651



Natasha Tamara Villacis Gamboa

C.I. 1804871067

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a mi decisión y perseverancia para cumplir mis sueños, los desafíos en mi camino me enseñaron a seguir adelante y superar todos los obstáculos.
A mi madre por su ánimo y amor condicional, por seguir a mi lado durante esta travesía para alcanzar uno de mis sueños. Sus enseñanzas me ayudaron a ser mejor persona cada día de mi vida.

A mi hermana por ser mi inspiración y darme su confianza, sus palabras fueron las necesarias para continuar, por su ánimo y complicidad que me ayudaron a llegar hasta aquí en este viaje inolvidable.

Katherine Adriana Cruz Garzón

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a Dios por darme la oportunidad de llegar hasta este punto culminado un objetivo más dentro de mi ámbito profesional y llevarme de su mano a un camino de grandes oportunidades.

Agradezco a mis abuelos Olga y Marcelo por estar siempre al pendiente de mí y nunca dejarme sola en cada paso que di fueron, son y serán muy fundamentales en mi vida.

A mi hermano David por ser mi apoyo incondicional su compañía ha sido importante para no caer y no rendirme e ir siempre para adelante con sus palabras de motivación para cumplir mis sueños.

Natasha Tamara Villacis Gamboa

AGRADECIMIENTO

Gracias a la Universidad Técnica de Ambato, al departamento de Investigación y Desarrollo (DIDE-UTA) por apoyar nuestro proyecto de investigación "Gamificación y marketing digital: Perspectivas de la industria 4.0 desde la Educación Superior". Aprobado bajo resolución UTA-CONIN-2023-0042-R (Código PFCA25) y siendo parte del grupo de investigación: "Marketing, Consumo y Sociedad" aprobado mediante resoluciones UTA-CONIN-2021-0049-R y UTA-CONIN-2024-0015-R.

Nuestro profundo agradecimiento al Tutor Ing. César Andrés Guerrero Velastegui quien nos ha guiado y enseñado para poder hacer realidad este proyecto, le agradecemos por su dedicación y compromiso con nosotras de habernos dado conocimientos importantes. Ha sido una fuente de inspiración y motivación.

RESUMEN EJECUTIVO

La gamificación consiste en el uso de elementos de juego para generar un impacto psicológico y motivacional. El objetivo del presente trabajo es identificar las estrategias de gamificación aplicables a la cultura organizacional. Se utiliza un enfoque de investigación cuantitativo, de alcance descriptivo y correlacional, aplicando un diseño cuasi experimental, con modalidad bibliográfica y de campo. La población objeto de estudio corresponde a 35 Directivos de la Cooperativa de Ahorro y Crédito Ambato.

Como técnica se aplicó una encuesta y como instrumento un cuestionario estructurado de 20 preguntas con escala de Likert; validado en su contenido mediante el coeficiente "V de Aiken", adicionalmente se validó la prueba Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) y la prueba de esfericidad de Bartlett. Son parámetros con los cuales se valida el instrumento previo a su aplicación. Se evaluó la fiabilidad del instrumento mediante el coeficiente alfa de Cronbach.

Adicionalmente, se aplica un pre y post test *"Organizational Culture Inventory – OCI de Cooke, R. A. & Laffertty, J. C. (1989)"* con dimensiones validadas en el test mencionado sobre cultura organizacional; mismas que fueron aplicadas a través de un experimento de cinco intervenciones aplicando las estrategias de gamificación.

Se utilizó el coeficiente de Shapiro-Wilk; así como mediante el coeficiente Rho de Spearman se identificó una correlación positiva, se acepta la hipótesis alterna de que las estrategias de gamificación contribuyen a la transformación de la cultura organizacional. Finalmente, se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Los resultados obtenidos en este estudio indican que el uso de recompensas, competencias, curiosidad y creatividad como estrategias de gamificación mejoran la cultura organizacional en la Cooperativa.

PALABRAS CLAVE: ARTÍCULO ACADÉMICO, GAMIFICACIÓN, RECOMPENSA, RECONOCIMIENTO, MOTIVACIÓN, CULTURA ORGANIZACIONAL

ABSTRACT

Gamification consists of the use of game elements to generate a psychological and motivational impact. The objective of this work is to identify gamification strategies applicable to organizational culture. A quantitative research approach is used, with a descriptive and correlational scope, applying a quasi-experimental design, with bibliographic and field modality. The population under study corresponds to 35 Directors of the Ambato Savings and Credit Cooperative.

A survey was applied as a technique and a structured questionnaire of 20 questions with a Likert scale was applied as an instrument; validated in its content by the "Aiken V" coefficient, additionally the Kaiser-Meyer-Olkin test (KMO) and the Bartlett sphericity test were validated. These are parameters with which the instrument is validated prior to its application. The reliability of the instrument was evaluated using Cronbach's alpha coefficient.

In addition, a pre- and post-test "Organizational Culture Inventory – OCI by Cooke, R. A. & Laffertty, J. C. (1989)" is applied with dimensions validated in the aforementioned test on organizational culture, which were applied through an experiment of five interventions applying gamification strategies.

The Shapiro-Wilk coefficient was used; just as a positive correlation was identified using Spearman's Rho coefficient, the alternative hypothesis that gamification strategies contribute to the transformation of organizational culture is accepted. Finally, Wilcoxon's nonparametric test was used. The results obtained in this study indicate that the use of rewards, competencies, curiosity and creativity as gamification strategies improve the organizational culture in the Cooperative.

KEYWORDS: ACADEMIC ARTICLE, GAMIFICATION, REWARD, RECOGNITION, MOTIVATION, ORGANIZATIONAL CULTURE.

ENLACE DE PUBLICACIÓN DEL ARTÍCULO ACADÉMICO

https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7655