

Preservado en Zenodo DOI:<https://doi.org/10.5281/zenodo.18058400> Los autores son responsables de las informaciones del artículo

## Gestión del emprendimiento de gamificaciones para compilar informaciones mediante estrategias didáctica digitales en estudiantes

Nathalie Parra Galvez <sup>1</sup>  Kharen Klarhe Zarate Vasquez <sup>1\*</sup>  Lizbeth Camus Mendoza <sup>1</sup>  Manuel Paulino Linares Herrera <sup>2</sup> 

<sup>1</sup>Universidad Cesar Vallejo, escuela de posgrado, Perú.

<sup>2</sup>Universidad de la Habana, Cuba.

\*Contacto de correspondencia: [kzaratev@ucvvirtual.edu.pe](mailto:kzaratev@ucvvirtual.edu.pe)

Recibido: 16/10/2025

Aceptado: 16/11/2025

Publicado: 26/12/2025

**Resumen:** El estudio analiza la gestión del emprendimiento de gamificaciones para compilar mediante didácticas digitales en el pensamiento creativo y las competencias digitales de los estudiantes universitarios. **Objetivo:** Determinar cómo influye la Gestión del emprendimiento de gamificaciones para compilar mediante estrategias didáctica digitales en estudiantes de una universidad peruana. **Metodología:** El enfoque fue cuantitativo-descriptivo, con una muestra intencionada de 147 estudiantes universitarios encuestados. **Resultados:** La gestión del emprendimiento en estudiantes muestran que más del 60% de los estudiantes estaban de acuerdo con la compilación de informaciones mediante estrategias didáctica digitales en su aprendizaje. **Conclusión/Aporte:** El estudio aporta evidencia para fortalecer la formación docente en competencias digitales y metodologías activas. La gestión del emprendimiento de gamificaciones mediante las compilaciones de informaciones representa una oportunidad para transformar la educación superior peruana.

**Palabras Clave:** Gestión, Emprendimiento, Gamificaciones, Compilar, Estrategias, Digitales.

### Management of gamification entrepreneurship to compile information through digital teaching strategies in students

**Abstract:** This study analyzes the management of gamified learning activities to compile information through digital teaching methods, impacting the creative thinking and digital skills of university students. **Objective:** To determine how the management of gamified learning activities to compile information through digital teaching strategies influences students at a Peruvian university. **Methodology:** A quantitative-descriptive approach was used, with a purposive sample of 147 university students surveyed. **Results:** The results show that over 60% of students agreed with the use of digital teaching strategies in their learning. **Conclusion/Contribution:** This study provides evidence to strengthen teacher training in digital skills and active methodologies. The management of gamified learning activities through information compilation represents an opportunity to transform higher education in Peru.

**Keywords:** Management, Entrepreneurship, Gamifications, Compile, Strategies, Digital.

### Gestão do empreendedorismo gamificado para compilar informações por meio de estratégias de ensino digital em estudantes.

**Resumo:** Este estudo analisa a gestão de atividades de aprendizagem gamificadas para a compilação de informações por meio de métodos de ensino digitais, impactando o pensamento criativo e as habilidades digitais de estudantes universitários. **Objetivo:** Determinar como a gestão de atividades de aprendizagem gamificadas para a compilação de informações por meio de estratégias de ensino digitais influencia estudantes de uma universidade peruana. **Metodologia:** Foi utilizada uma abordagem quantitativa-descritiva, com uma amostra intencional de 147 estudantes universitários. **Resultados:** Os resultados mostram que mais de 60% dos estudantes concordaram com o uso de estratégias de ensino digitais em sua aprendizagem. **Conclusão/Contribuição:** Este estudo fornece evidências para fortalecer a formação de professores em habilidades digitais e metodologias ativas. A gestão de atividades de aprendizagem gamificadas por meio da compilação de informações representa uma oportunidade para transformar o ensino superior no Peru.

**Palavras-chave:** Gestão, Empreendedorismo, Gamificações, Compilar, Estratégias, Digitais.

### Gestion de l'entrepreneuriat par la gamification pour compiler des informations grâce à des stratégies d'enseignement numérique auprès des étudiants 2025

**Résumé :** Cette étude analyse la gestion d'activités d'apprentissage ludifiées pour la collecte d'informations par le biais de méthodes pédagogiques numériques, et son impact sur la pensée créative et les compétences numériques des étudiants universitaires. **Objectif :** Déterminer comment la gestion d'activités d'apprentissage ludifiées pour la collecte d'informations par le biais de stratégies pédagogiques numériques influence les étudiants d'une université péruvienne. **Méthodologie :** Une approche quantitative descriptive a été utilisée, avec un échantillon ciblé de 147 étudiants universitaires interrogés. **Résultats :** Les résultats montrent que plus de 60 % des étudiants approuvent l'utilisation de stratégies pédagogiques numériques dans leur apprentissage. **Conclusion/Contribution :** Cette étude met en évidence la nécessité de renforcer la formation des enseignants aux compétences numériques et aux méthodologies actives. La gestion d'activités d'apprentissage ludifiées par la collecte d'informations représente une opportunité de transformation de l'enseignement supérieur au Pérou.

**Mots-clés :** Gestion, Entrepreneuriat, Gamifications, Compiler, Stratégies, Numériques.

## 1. Introducción

Dado el contexto actual, se han efectuado diversos cambios que transforman múltiples ámbitos tanto laborales como educativos, para los cuales los recursos creados permiten desarrollar estrategias que faciliten emprender, motivar y generar soluciones innovadoras mediante procesos de compilación y creación dentro de los procesos de aprendizaje, lo que permite afrontar los desafíos de la sociedad del conocimiento.

De acuerdo al contexto mundial, el desarrollo digital para compilar y crear es una novedad que crece en beneficio del aprendizaje, lo cual es evidente en estudios europeos, como en el caso de España, donde Seguí Mas, D. M. (2021) indica que el 75,79% de docentes encuestados expresan que ha favorecido impartir cursos con el emprendimiento de herramientas digitales como gamificación. En una investigación en Alemania, se percibe que el 25% de estudiantes da uso de dispositivos digitales con utilidad educativa, del cual tuvieron como resultado en el uso el 4,7 puntos de 10 referidos al mayor desarrollo en clase que se evidenciaron en las evaluaciones de procesos de compilación y creación. Para ello, los docentes se han familiarizado con estrategias didácticas digitales que permiten crear espacios de entretenimiento divertido e innovador para el aprendizaje, del cual pueda emprender. (OEC, 2024).

En cuanto a investigaciones latinoamericanas, un estudio cuantitativo realizado en una universidad pública del sur del Estado de México con una muestra intencional de 54 docentes, los autores describen el perfil socioeconómico y formativo de los docentes que participan en actividades emprendedoras, mostrando que la investigación sobre emprendimiento debe incorporar también al profesorado, no sólo a estudiantes, al ser estos agentes clave en la formación de capacidades emprendedoras Jaramillo et. al (2023). Para Vélez et. al (2025) menciona que el 75% de los estudiantes considera que la gamificación mejora el ambiente, además, el 60% reconoce que sus emociones impactan directamente su rendimiento académico, aquello da énfasis que emprender juegos de gamificación con fines educativos dado que brinda novedosas formas de aprender; con ello es evidenciable que es necesario que el docente maneje las estrategias didácticas digitales, del cual en un estudio del BID indica que 40% de docentes muestra en desarrollo profesional en el uso de estrategias didácticas digitales básicas para la enseñanza.

Para Gambi (2024) todo ello propicia generar y construir conocimientos, por el cual López (2023), en indicadores de compilación y creación; en experiencias evaluadas, entre el 60% y 75% de estudiantes reportaron percepción de mejora en habilidades para compilar y crear tras recibir la intervención, aunque los autores recomiendan complementar auto-reportes con pruebas objetivas de compilación y creación.

En Perú, la investigación para Calle (2020) refiere que la gestión pedagógica influye sobre la capacidad emprendedora de los estudiantes, por lo cual la práctica docente debe favorecer espacios y crear estrategias innovadoras. Burlacu et al. (2023) señala que la gamificación incrementa la motivación, genera un impacto positivo en los logros académicos y empalma muy creativamente con las estrategias didácticas digitales. Para Flores (2024) los competencias digitales, en Juliaca, descubrió que el 50 % presenta un nivel “regular” en estrategias didácticas digitales; al mismo tiempo, su desempeño académico se catalogó como “alto” en otro 50 %. En las evaluaciones Pissa 2022 del Perú, 47% de estudiantes alcanzan al menos un nivel básico (Level 3) de procesos de compilación y creación. Ante ello se plantea ¿Cómo influye el emprendimiento de gamificación en los procesos de compilación y creación y estrategias didácticas digitales en los estudiantes de un instituto de Lima, 2026.

Según Quispe (2022) cuando los docentes, refiriéndonos a la educación que ejercen los adultos, los cuales desarrollan una gestión educativa equilibrada en los aspectos institucionales, administrativos y pedagógicos, logran fortalecer su capacidad para promover proyectos de emprendimiento dentro de la comunidad educativa. Buendía Cueva, et al. (2024) señala que la gamificación y tecnología en educación, permite crear estrategias tienen un gran potencial para enriquecer el desarrollo cognitivo y fomentar el aprendizaje integral. El fortalecimiento de las estrategias didácticas digitales en el profesorado no solo amplía su dominio tecnológico, sino que transforma la forma en que los estudiantes aprenden, al permitir experiencias educativas más activas y contextualizadas.

Según Ccorahua (2024) los docentes con mayor dominio digital muestran un desempeño pedagógico más eficiente y coherente con los desafíos del entorno tecnológico actual. Los procesos de compilación y creación en la educación constituyen una herramienta esencial para que los estudiantes desarrollen autonomía y capacidad de resolución de problemas. Según Carranza (2021), promover la compilación y creación en el aula implica que el docente diseñe experiencias de aprendizaje flexibles, donde la exploración y la curiosidad sean más valoradas que la memorización de contenidos. Esto transforma el proceso educativo en un espacio para descubrir y no solo para repetir.

## 2. Metodología

---

Para elaborar este artículo se consideró información seleccionada de investigaciones en relación a las TICS y su aplicación e innovación para el desarrollo de procesos de compilar y crear. Se ha tenido en cuenta las dimensiones de las variables de emprendimiento de gamificación y estrategias didáctica digitales respectivamente de los autores Lyons et al. (2023); Sánchez-Rivas et al. (2020) estos últimos argumentan que las estrategias didácticas digitales son esenciales para el desarrollo profesional docente. Para ello, se consideró la validación de la encuesta a través de un juicio de expertos en experiencia tecnológica y curricular relacionadas a la variable que se considera en la investigación, se aplicó las preguntas planteadas mediante formulario de google form, lo cual los participantes mostraron disponibilidad para contestar la encuestas cuyos resultados contribuyen en la investigación. El enfoque es cuantitativo-descriptivo, para una muestra intencionada no probabilística de 147 estudiantes de una universidad privada peruana con respeto a la gestión del emprendimiento de gamificaciones para compilar y crear mediante estrategias didácticas digitales La encuesta conformada por 35 preguntas; la formulación preguntas se realizó de forma afirmativo y otras negativo, para evitar el sesgo al ser contestadas; para cada pregunta tuvo 5 alternativas para la cual se emplearon las siguientes alternativas, con sus respectivas ponderaciones:

- TD = Totalmente en desacuerdo (Ponderación 1)
- D = En desacuerdo (Ponderación 2)
- I = Indiferente (Ponderación 3)
- A = De acuerdo (Ponderación 4)
- TA = Totalmente de acuerdo (Ponderación 5)

El análisis de los resultados se hizo de acuerdo a cuatro dimensiones (dos dimensiones para la primera variable y dos para la segunda variable): Emprendimiento, Gamificación, Competencias Digitales y Pensamiento Creativo; obtenidas previo análisis de las variables y aprobación del juicio de expertos quienes efectuaron la respectiva evaluación.

Para presentar los resultados se emplearon frecuencias y porcentajes mediante la estadística descriptiva. Además con la estadística inferencial se determina las correlaciones mediante el estadígrafo de correlación de Rho de Spearman debido a que las variables fueron no paramétricas empleando el Excel y SPSS versión 20 para correlacionar los valores de las respuestas

### Dimensión 1: Emprendimiento

Preguntas	
1	Consideras que, ¿Deben emprenderse en servicios que solo se dan en función a los requerimientos del mercado?
2	Consideras que, ¿Los emprendimientos económicos elegidos son decisivos para las decisiones tomadas?
3	Consideras que, ¿Para los emprendimientos de gamificación se debe disponer de personal capacitado?
4	Consideras que, ¿Es riesgoso diversificar los servicios al buscar nuevos canales digitales?
5	Consideras que, ¿En el rubro económico actual permite buscar más innovaciones?
6	Consideras que, ¿Estas iniciativas no deben estar supeditadas hacia objetivos comunes?
7	Consideras que, ¿La socialización del emprendimiento permite el desarrollo significativo?
8	Consideras que, ¿Los emprendimientos implican la toma de decisiones independiente de los aportes(capital)?
9	Consideras que, ¿Los emprendimientos se circunscriben a un modelo social - participativo?

### Dimensión 2: Gamificación

Pregunta	
10	Consideras que, ¿La gamificación se adapta el juego mediante estrategia didáctica para la enseñanza?
11	Consideras que, ¿Las estrategias innovadoras para la gamificación fueron pertinentes?
12	Consideras que, ¿El diseño innovador de la gamificación es imperceptible?
13	Consideras que, ¿La gamificación genera un alto nivel de impacto?
14	Consideras que, ¿La gamificación promueve el impacto hacia más asignaturas?
15	Consideras que, ¿La gamificación impacta en la resolución de retos considerados?
16	Consideras que, ¿La gamificación impacta en el aprendizaje mediante actividades lúdicas?
17	Consideras que, ¿La metodología de la gamificación permite diversas estrategias de aprendizaje?
18	Consideras que, ¿La gamificación se adaptó previamente a una situación determinada?

### Dimensión 3: Competencias Digitales

Preguntas	
19	Consideras que, ¿Las competencias digitales facilitan la organización de la información digital?
20	Consideras que, ¿Las competencias digitales permiten la navegabilidad?
21	Consideras que, ¿La creación de contenidos digitales dificulta la interacción fluida entre los participantes?
22	Consideras que, ¿Consideras que el uso reiterados de herramientas digitales facilita la enseñanza-aprendizaje?
23	Consideras,¿La contraseña mediante el impacto visual al de los conos y bastoncillos del ojo sería de mayor confiabilidad?
24	Consideras que la contraseña de huella digital es muy confiable?
25	Consideras que, ¿La aplicación de competencias digitales implicó la opinión previa de un experto?
26	Consideras que, ¿Las herramientas digitales (incluso sin adecuarlas) siempre son eficaces para el aprendizaje?

### Dimensión 4: Pensamiento Creativo

Preguntas	
27	Consideras que, ¿La autopercepción facilita la creatividad?
28	Consideras que, ¿La imaginación son indispensables para llevar a cabo el proceso creativo?
29	Consideras que, ¿La creatividad permite seleccionar de modo acertado los recursos digitales?
30	Consideras que, ¿La expresión creativa, promueve los procesos de síntesis?
31	¿Consideras que, ¿Las sesiones de aprendizaje deben implicar recursos didácticos con soluciones creativas?
32	Consideras que, ¿Es necesario trascender con motivación para la transformación educativa?
33	Consideras que, ¿Las ideas son las fuentes primarias para crear conocimientos?
34	Consideras que, ¿El desarrollo de creatividad dificulta la originalidad de ideas?
35	Consideras que, ¿La capacidades personales impiden transformar ideas simples en complejas?

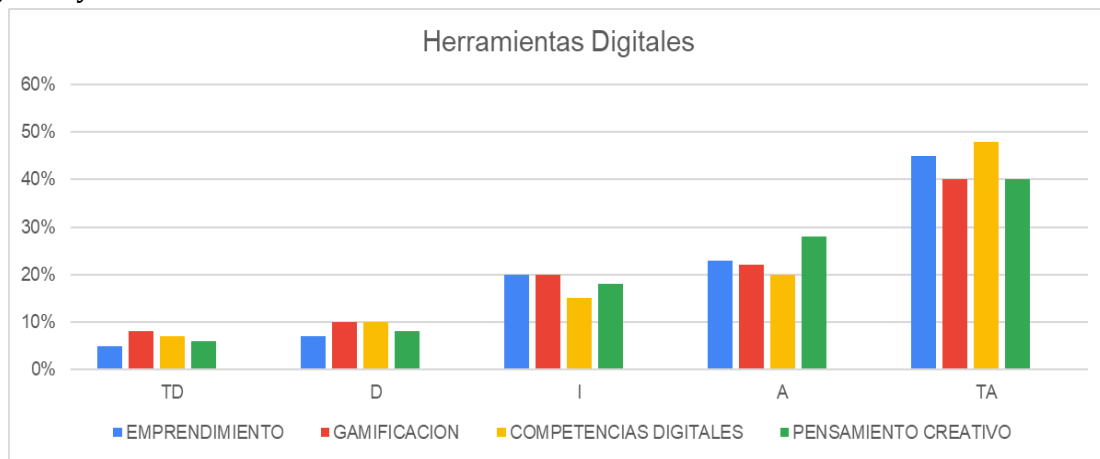
### 3. Resultados

Los resultados presentados están en función a las respuestas dispuestas de acuerdo a cada una de las cuatro dimensiones: Emprendimiento, Gamificación, Competencias Digitales y Pensamiento Creativo, en el contexto de la gestión del emprendimiento de gamificaciones para compilar y crear mediante estrategias didácticas digitales en estudiantes.

#### 3.1 Estadística Descriptiva

Los resultados presentados están en función a las respuestas dispuestas de acuerdo a las variables emprendimiento, gamificación, competencias digitales y pensamiento creativo.

**Figura 1.** Porcentajes para las dimensiones: Emprendimiento, Gamificación, Competencias Digitales y Pensamiento Creativo.



El análisis de la variable Herramientas Digitales revela que el mayor porcentaje de estudiantes se concentra en la categoría TA (Totalmente de acuerdo), específicamente en las dimensiones de Competencias Digitales (~45%) y Gamificación (~42-45%). Creativo (~48%), seguidas muy de cerca por Emprendimiento (~45%) y Gamificación (~42-45%). La categoría A (De acuerdo) también muestra valores altos y equilibrados, oscilando entre el 20% y el 28% según la dimensión, siendo más elevada en Pensamiento Creativo y Competencias Digitales. La categoría I (Indiferente) presenta porcentajes moderados (15-28%), con el valor más alto en Pensamiento Creativo, lo que sugiere que aún existe un sector de estudiantes que no percibe claramente el impacto en esta dimensión. Las categorías TD (Totalmente en desacuerdo) y D (En desacuerdo) son combinadas y la mayor para debajo del 15% combinadas y la mayor para debajo del 10%, evidenciando un amplio consenso positivo general. Los valores más altos de desacuerdo se observan en Emprendimiento y Gamificación, aunque siguen siendo minoritarios, con sentido positivo general. Los valores más altos de desacuerdo se observan en Emprendimiento y Gamificación, aunque siguen siendo minoritarios.

En relación con la gestión del emprendimiento de gamificaciones para compilar y crear mediante estrategias didácticas digitales en estudiantes, esta distribución indica que la integración de herramientas digitales en procesos de emprendimiento gamificado fomenta actitudes predominantemente positivas hacia la capacidad de compilar y crear, con un enfoque en estrategias didácticas digitales que potencian el pensamiento creativo. La alta concentración en TA para Pensamiento Creativo y Competencias Digitales sugiere que los estudiantes perciben un impacto directo en su capacidad para compilar y crear conocimiento nuevo a través de gamificaciones emprendedoras, alineándose con la gestión educativa que prioriza innovaciones digitales. Sin embargo, los niveles de indiferencia en Pensamiento Creativo destacan la necesidad de una gestión más robusta en el emprendimiento de gamificaciones para reducir ambigüedades y maximizar la creación mediante estrategias didácticas digitales.

La categoría I (Indiferente) presenta porcentajes moderados (15-28%), con el valor más alto en Pensamiento Creativo, lo que sugiere que aún existe un sector de estudiantes que no percibe claramente el impacto en esta dimensión. Las categorías TD (Totalmente en desacuerdo) y D (En desacuerdo) son bajas, del 15% combinadas y la mayor para debajo del 10%, evidenciando un amplio consenso positivo general. Los valores más altos de desacuerdo se observan en Emprendimiento y Gamificación, aunque siguen siendo minoritarios, con un consenso positivo general. Los valores más altos de desacuerdo se observan en Emprendimiento y Gamificación, aunque siguen siendo minoritarios.

En el marco de la gestión del emprendimiento de gamificaciones para compilar y crear mediante estrategias didácticas digitales en estudiantes, esta distribución revela que los procesos de compilar y crear se desarrollan óptimamente cuando las gamificaciones emprendedoras se integran con estrategias didácticas digitales, fomentando un consenso positivo que impulsa la innovación pedagógica en estudiantes universitarios.

### 3.2 Estadística inferencial

Se determinó mediante las correlaciones empleando el estadígrafo de correlación de Rho de Spearman debido a que las variables fueron no paramétricas, todas las correlaciones fueron significativas y el resumen de dichas correlaciones se presenta en la siguiente tabla.

**Tabla 01:** Valores de correlaciones entre las dimensiones de las dos variables:

Variable 1: Competencias Digitales y Emprendimiento

Variable 2: Gamificación y Pensamiento Creativo

	Competencias Digitales (CD)	Emprendimiento (E)	Gamificación (G)	Pensamiento Creativo (PC)
Competencias Digitales (CD)	1.00	0.82	0.86	0.91
Emprendimiento (E)	0.82	1.00	0.75	0.84
Gamificación (G)	0.86	0.75	1.00	0.79
Pensamiento Creativo (PC)	0.91	0.84	0.79	1.00

El análisis de correlaciones Rho de Spearman (RS), revela relaciones altas ( $RS > 0.74$ ) y estadísticamente significativas entre todas las dimensiones estableciendo correlaciones positivas y participativamente significativas entre las variables. En particular, la correlación más alta se observa entre Competencias Digitales y Pensamiento Creativo ( $RS = 0.91$ ), lo cual sugiere una asociación estrecha entre el desarrollo de habilidades tecnológicas y la capacidad de generar ideas innovadoras. Asimismo, se identificó una correlación alta entre Competencias Digitales y Gamificación ( $RS = 0.86$ ), indicando que el uso de recursos tecnológicos favorece estrategias lúdicas que fortalecen la motivación y el aprendizaje significativo. La relación entre Competencias Digitales y Emprendimiento ( $RS = 0.82$ ) resultó significativa, evidenciando que el dominio digital potencia la autonomía e innovación. Por su parte, Pensamiento Creativo y Emprendimiento ( $RS = 0.84$ ) reflejan que la creatividad fomenta actitudes emprendedoras. Finalmente, Gamificación mantiene relaciones positivas con Pensamiento Creativo ( $RS = 0.79$ ) y Emprendimiento ( $RS = 0.75$ ), demostrando que las estrategias basadas en el juego ayudan a desarrollar la creatividad y la iniciativa. En conjunto, los resultados confirman que las Competencias Digitales actúan como factor articulador, con una correlación promedio ( $RS = 0.83$ ) que evidencia interdependencia significativa, reforzando la importancia del uso estratégico de herramientas digitales y metodologías gamificadas.

En el contexto de la gestión del emprendimiento de gamificaciones para compilar y crear mediante estrategias didácticas digitales en estudiantes, estos hallazgos destacan cómo la gestión



efectiva del emprendimiento en gamificaciones potencia los procesos de compilar y crear, mediante la integración de estrategias didácticas digitales que fomentan correlaciones sólidas entre competencias digitales y pensamiento creativo. Las altas correlaciones evidencian que el emprendimiento gamificado actúa como catalizador para compilar información y crear soluciones innovadoras en estudiantes, alineando la gestión educativa con herramientas digitales que promueven la autonomía, la motivación y el interés académico. Esta interconexión subraya la necesidad de una gestión estratégica en el emprendimiento de gamificaciones para optimizar la capacidad de compilar y crear, transformando las estrategias didácticas digitales en pilares fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes.

#### 4. Discusión

Los resultados obtenidos muestran una tendencia favorable hacia la integración del emprendimiento, la gamificación y las estrategias didácticas digitales como medios para estimular los procesos de compilar y crear. Sin embargo, detrás de esa aparente coherencia emergen tensiones significativas entre el discurso innovador y la práctica educativa cotidiana. Aunque más del 60% de los estudiantes manifiesta estar de acuerdo o totalmente de acuerdo en las cuatro dimensiones, los porcentajes de indiferencia y desacuerdo; que en conjunto superan el 30%; evidencian que la incorporación de estas estrategias aún no alcanza un nivel de consolidación suficiente en el aula universitaria peruana. En la dimensión de emprendimiento, la mayoría de los encuestados muestra predisposición positiva (64%), pero este dato podría enmascarar una comprensión superficial del concepto. Como advierte Jaramillo et al. (2023), el emprendimiento docente no se limita a promover iniciativas aisladas, sino que exige transformar la cultura educativa hacia la autonomía y la resolución innovadora de problemas.

Schumpeter (1934) ya había señalado que el emprendimiento implica ruptura e innovación, no mera adaptación. En el contexto analizado, los hallazgos sugieren que muchos estudiantes asocian el emprendimiento más con “actividades prácticas” que con procesos de innovación sostenida. Esta distancia entre intención y acción puede explicarse, en parte, por la falta de acompañamiento docente y la limitada conexión entre los proyectos académicos y las necesidades reales del entorno, como plantea Calle Castillo (2020). En cuanto a la gamificación, el 67% de valoración positiva podría interpretarse como un signo de aceptación de las metodologías lúdicas; no obstante, el 33% restante (entre indiferencia y desacuerdo) revela cierta resistencia o desconocimiento. Deterding et al. (2011) señalan que la gamificación solo logra impacto real cuando está acompañada de objetivos pedagógicos claros y de una narrativa significativa. En muchos contextos latinoamericanos, la aplicación de técnicas de gamificación se limita al uso de puntos o recompensas sin un diseño didáctico sólido (Vélez & Quinteros, 2025). Esta práctica fragmentada genera el riesgo de que la motivación sea momentánea, sin que se traduzca en aprendizaje profundo. Además, como advierte Gee (2020), la clave del aprendizaje lúdico radica en el equilibrio entre desafío y significado, una dimensión que parece aún débil en los resultados obtenidos. La estrategia didáctica digital, pese a su alta aceptación (62%), constituye otra zona de tensión. La cifra evidencia un avance, pero también un límite: el dominio digital declarado no siempre se traduce en habilidades críticas e innovadoras. El Banco Interamericano de Desarrollo (2024) advierte que gran parte del profesorado latinoamericano mantiene un nivel funcional más que pedagógico en el uso de tecnologías. Esta brecha entre manejo técnico y aplicación didáctica coincide con la observación de Area Moreira (2022), quien sostiene que la alfabetización digital debe entenderse como una competencia cultural y ética, no solo instrumental. En este sentido, los resultados reflejan un escenario donde los recursos digitales están presentes, pero su aprovechamiento educativo sigue siendo parcial. Respecto a los procesos de compilar y crear, el 66% de valoración positiva es alentador, aunque también plantea un reto: ¿por qué un tercio de los estudiantes no percibe mejoras en su capacidad para compilar y crear a pesar del uso de estrategias digitales y lúdicas? Esto podría responder, como sugiere Carranza (2021), a la persistencia de modelos de enseñanza centrados en la transmisión de contenidos más que en la exploración.



López Cruz (2023) demuestra que los procesos de compilar y crear solo se desarrollan cuando las actividades desafían al estudiante a construir conocimiento nuevo, no simplemente a reproducir información. Por tanto, el desafío no reside solo en incorporar herramientas, sino en rediseñar las experiencias de aprendizaje para que la capacidad de compilar y crear emerja como proceso cognitivo y emocional complejo. A nivel general, los resultados revelan una paradoja educativa: existe consenso en torno a la necesidad de innovar, pero la implementación práctica aún se encuentra atrapada entre la tradición y el cambio. La gamificación y las estrategias didácticas digitales aparecen como catalizadores del aprendizaje, pero su efectividad se ve condicionada por la falta de capacitación docente, la escasa infraestructura tecnológica y la débil cultura de evaluación formativa. Como plantea Labraña (2014), los sistemas educativos tienden a priorizar la estabilidad institucional frente a la adaptación; esta rigidez interna explica la lentitud en la adopción de prácticas innovadoras. En consecuencia, los hallazgos de este estudio respaldan la urgencia de promover una formación docente integral, que articule emprendimiento, capacidad para compilar y crear y estrategias didácticas digitales bajo una visión crítica. Las instituciones deben pasar de la mera adopción tecnológica a la construcción de ecosistemas de innovación sostenible. Solo así podrá cerrarse la brecha entre el entusiasmo declarado y la práctica efectiva. En palabras de Vygotsky (1979), el aprendizaje es un proceso de mediación cultural; en la actualidad, esa mediación pasa por integrar la tecnología y la ludificación como instrumentos de desarrollo cognitivo, no como fines en sí mismos.

## 5. Conclusiones

El presente artículo tiene como finalidad, presentar un panorama de lo que significa no solo introducir sino emprender la tarea de usar los métodos de gamificación para el desarrollo de procesos de compilar y crear con el uso de la tecnología y a través de las estrategias didácticas digitales expuestas en clase por los docentes. Decidirse a emprender y utilizar técnicas de gamificación es romper con el modelo de clase tradicional expositiva y adentrarse a una nueva forma de aprendizaje interactivo y simultáneo ya que si bien los alumnos de ahora son los llamados “nativos digitales”, los docentes que en su mayoría son de la generación “X” o Millenials deben buscar estar a la par y fortalecer sus estrategias didácticas digitales a fin que el aprendizaje no solo sea una “orden”, sino que sean un espacio donde el docente promueva los procesos de compilar y crear. La encuesta planteada muestra información importante relacionada con el emprendimiento de gamificación en alumnos universitarios donde hemos considerado cuatro dimensiones y se llega a las siguientes conclusiones: En la dimensión del emprendimiento hay una mayoría que efectivamente se encuentra de acuerdo con emprender estas técnicas pero también los mueven a implementarlos no solo desde la parte teórica, sino desde la parte de las habilidades prácticas, donde entendemos que existen ciertas limitaciones que podrían ser la de infraestructura, internet en las aulas, capacitaciones de los docentes, entre otras. En la dimensión referida a gamificación si bien hay una mayoría que con su respuesta respalda el impacto en clase que brinda esta técnica, además de generar el ambiente propicio para el aprendizaje, este tiene que verse reflejado en los resultados académicos.

Ahora, hay un porcentaje medianamente importante al cual le es indiferente y ello puede ser por razones referidas a no plantear propósitos claros en el aula o que los estudiantes vean que la gamificación no es más que un tema lúdico que no suma en su formación profesional. Aquí la clave es que el estudiante universitario participe de forma activa en su experiencia con la gamificación como parte de su aprendizaje. En la dimensión referida a las estrategias didácticas digitales, el alto porcentaje de docentes que maneja las herramientas digitales y las tecnologías de información y comunicación permite que el emprendimiento en la utilización de las técnicas gamificación los resultados propuestos, sin embargo, las barreras que podrían presentarse



(tecnológicas, de distancia, de implementación o falta de inversión) reducirían ese porcentaje. En la dimensión de compilar y crear, los resultados muestran la apertura de los docentes en aplicar esta forma de innovación educativa. Por lo que siendo el objetivo que el estudiante se motive, genere compromiso, pero que también disfrute este proceso, resulta importante que los estudiantes universitarios identifiquen que en la formación universitaria (independientemente de la escuela profesional), estas técnicas también pueden aplicarse, por lo que el docente será clave en estructurar un proyecto con objetivos claros, para el contexto universitario, no duplicado o copiado sino aplicado a cada aula en concreto y donde se puedan evaluar las mejoras significativas en el aprendizaje.

## Referencias

- Alva-Vásquez, J. E., Herrada-Herrera, A. V., Terrones-Marreros, M. A., & Duran-Llano, K. L. (2023). Gamificación para la mejora de la estrategia didáctica motivadora en docentes de instituciones educativas públicas. (Gamification to improve the motivating teaching strategy in teachers of public educational Institutions) *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(2), 78–98. <https://doi.org/10.35381/r.k.v8i2.2863>
- Burlacu, M., Coman, C., & Bularca, M. C. (2023). Blogged into the System: A Systematic Review of the Gamification in e-Learning before and during the COVID-19 Pandemic. *Sustainability*, 15(8). MDPI. <https://doi.org/10.3390/su15086476>
- Calle Castillo, M. A. (2020). Gestión pedagógica y capacidad emprendedora en estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico José Antonio Encinas, Tumbes 2019. (José Antonio Encinas Higher Pedagogical Education Institute, Tumbes 2019.) *Repositorio Nacional Alicia*. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_6d7815769b4923901f39be751294f62c](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_6d7815769b4923901f39be751294f62c)
- Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: un estudio holístico en la educación. (Creative thinking: a holistic study in education.) *Revista Innova Educación*, 3(2), 45–58. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.02.004>
- Ccorahua Sánchez, M. (2024). Competencias digitales y desempeño pedagógico de docentes en instituciones educativas estatales, Abancay, Universidad César Vallejo. (Digital skills and pedagogical performance of teachers in state educational institutions, Abancay, César Vallejo University) *Repositorio UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/134925>
- Della Nina Gambi, G., Forero Pabón, T., Soto Sira, V. G., Ruiz García, M. J., & Keuylian, M. L. (2024). Competencias digitales de docentes en América Latina (Digital skills of teachers in Latin America). *Banco Interamericano de Desarrollo (BID)*. <http://dx.doi.org/10.18235/0013638>
- Flores Calcina, A. D. (2024). Competencias digitales y desempeño académico en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria PERÚ BIRF Juliaca, 2023. (Digital skills and academic performance in students of the PERÚ BIRF Juliaca Secondary Educational Institution, 2023). *Repositorio UNAP*. <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/21283>





- =====  
Gamificación y tecnología en la educación infantil: una revisión sistemática. (Gamification and technology in early childhood education: a systematic review) (2024). *Revista InveCom*, 5(3), 1-8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14549138>
- García-Tudela, P. A., Gutiérrez-Portlán, I., & Serrano, J. L. (2024). Competencia de emprendimiento digital: Necesidades formativas de los futuros profesionales (Digital entrepreneurship competence: Training needs of future professionals). *Revista Fuentes*, 26(3), 341–355. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2024.25261>
- Jaramillo, J. M., García, H. P., & Pérez Chávez, M. A. (2023). Componentes socioeconómicos del perfil del docente involucrado en el emprendimiento en una universidad pública del sur del Estado de México (Socioeconomic components of the profile of the teacher involved in entrepreneurship at a public university in the south of the State of Mexico). *Desarrollo Sustentable, Negocios, Emprendimiento y Educación*, 5(10), 1–15. <https://ojs.eumed.net/rev/index.php/rilcoDS/article/view/12450a>
- López Cruz, Edna Yanina, González-Bello, Edgar Oswaldo, & Morales-Holguín, Arodi. (2023). Fomento de creatividad y pensamiento creativo como innovación de la educación superior. (Promoting creativity and creative thinking as an innovation in higher education.) *Zincografía*, 7(13), 161-185. Epub 04 de agosto de 2023. <https://doi.org/10.32870/zcr.v7i13.197>
- Lyons, R. M., Fox, G., & Stephens, S. (2023). Gamification to enhance engagement and higher order learning in entrepreneurial education. *Education + Training*, 65(3), 416–432. <https://doi.org/10.1108/ET-05-2022-0204>
- OCDE (2023), PISA 2022 Marco de pensamiento creativo, en PISA 2022 Marco de evaluación y análisis (PISA 2022 Creative Thinking Framework, in PISA 2022 Assessment and Analysis Framework), *Publicaciones de la OCDE*, París, <https://doi.org/10.1787/471ae22e-en>
- Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., & Romero-García, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. (Analysis of creative thinking and student activation levels after a gamification experience) *Educar*, 56(2), 475-489. <https://doi.org/10.5565/REV/EDUCAR.1104>
- Queiro-Ameijeiras, C. M., Seguí-Mas, E., & Martí-Parreño, J. (2025). Determinants of gamification acceptance in higher education: An empirical model. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(1), 127-155. <https://doi.org/10.5944/ried.28.1.41565>
- Quispe Huamán, A. (2022). Gestión educativa y la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en las instituciones educativas, provincia de Huaytará (Educational management and competence manages economic or social entrepreneurship projects in educational institutions, Huaytará province) *Repositorio UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77490>



Sánchez-Rivas, E., Colomo-Magaña, E., Ruiz-Palmero, J., & Sánchez-Rodríguez, J. (Coords.). (2020). Tecnologías educativas y estrategias didácticas (Educational Technologies and Didactic Strategies). *UMA Editorial*.  
<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/20345>

Silva-Quiroz, J., & Rioseco-Pais, M. (2025). Competencias digitales clave para la formación académica en estudiantes universitarios según el modelo DigComp: un estudio basado en juicio de expertos. (Key digital skills for academic training in university students according to the DigComp model: a study based on expert judgment) *EDUTECA*.  
*Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 91, 259-276.  
<https://doi.org/10.21556/edutec.2025.91.3471>

**Contribuciones de los coautores:** Todos los coautores han contribuido a este artículo de mutuo acuerdo y son responsables de toda la información contenida en el mismo.

Nathalie Parra Galvez (25%): Conceptualización, Curación de datos, Análisis formal  
Zarate Vasquez, Kharen Klarhe (25%): Validación, Visualización, Recursos. Randall Camus Mendoza, Lizbeth (25%): Metodología, Software, Supervisión,  
Manuel Paulino Linares Herrera (25%): Redacción – borrador original, Redacción – revisión y edición.

**Financiación de la investigación:** Con recursos propios.

**Declaramos no tener ningún conflicto de intereses:** Los autores declaran que no tenemos ningún conflicto de intereses que pueda haber influido en los resultados obtenidos o en las interpretaciones propuestas.

**Declaración de consentimiento informado:** El estudio se realizó de acuerdo con el Código de Ética y las Buenas Prácticas de Publicación.

**Usabilidad:** Este texto se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0). Puede compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, así como adaptarlo, remezclarlo, transformarlo y crear obras derivadas a partir de él para cualquier fin, incluso comercial, siempre que cumpla con la condición de atribución: debe dar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de forma que sugiera que el licenciante le apoya o aprueba su uso.

