

Artículo original

El juego como estrategia para la toma de decisiones empresariales en la educación universitaria

The Game as a Strategy for Business Decision-Making in University Education

Antonia del Rosario Sánchez-Gonzales^{1*}, Patrick Goleman Gutierrez-Sánchez²

¹ Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Teodoro Peñaloza; Perú; ORCID [0000-0003-4945-6677](https://orcid.org/0000-0003-4945-6677); antonia.sanchez@tp.edu.pe

² universidad Nacional de Huancavelica; Perú; ORCID [0009-0002-2713-4976](https://orcid.org/0009-0002-2713-4976); patrickgoleman2002@gmail.com

* Correo electrónico del autor corresponsal: antonia.sanchez@tp.edu.pe

Recibido: 15/12/2025 / Aprobado: 23/12/2025

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar la efectividad del material didáctico gamificado Business Challenge 1.0 en el aprendizaje de la toma de decisiones estratégicas en estudiantes de la carrera de Administración de una universidad pública del centro del Perú. El estudio se desarrolló bajo un enfoque aplicado y un diseño cuasi experimental con preprueba y posprueba, considerando un grupo experimental y un grupo control, conformados por 42 estudiantes del VI ciclo. El material didáctico integró modelos clásicos de gestión y administración mediante dinámicas de simulación y gamificación, alineadas a un enfoque por competencias. Los resultados evidenciaron que ambos grupos presentaban condiciones iniciales similares; sin embargo, tras la intervención, el grupo experimental alcanzó una mejora significativa y homogénea en su rendimiento académico, logrando el 100% de aprobación. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica altamente efectiva para fortalecer el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias estratégicas en la formación universitaria en Administración.

Palabras clave: Juego educativo, juego de simulación, universidad, educación, administración

Abstract

The research aimed to determine the effectiveness of the gamified learning material Business Challenge 1.0 in teaching strategic decision-making skills to Business Administration students at a public university in central Peru. The study was conducted using an applied approach and a quasi-experimental design with pre- and post-tests, considering an experimental group and a control group, comprised of 42 sixth-semester students. The learning material integrated classic management and administration models through simulation and gamification dynamics, aligned with a competency-based approach. The results showed that both groups had similar initial conditions; however, after the intervention, the experimental group achieved a significant and homogeneous improvement in their academic performance, reaching a 100% pass rate. It is concluded that gamification constitutes a highly effective pedagogical strategy for strengthening meaningful learning and the development of strategic competencies in university-level Business Administration education.

Keywords: Educational game, simulation game, university, education, administration



1. Introducción

La innovación y la creación pedagógica constituyen hoy una necesidad impostergable frente a la coyuntura educativa contemporánea (Alegre et al., 2024) especialmente en el ámbito de la educación superior, donde los procesos de enseñanza-aprendizaje demandan mayor dinamismo, pertinencia y conexión con escenarios reales. En este contexto, el empleo de recursos y materiales didácticos que respalden dichas innovaciones (Miranda et al., 2018), se convierte en una tarea fundamental para el docente universitario, particularmente en carreras de naturaleza aplicada como Administración. Las herramientas de enseñanza estratégica, en articulación con la creatividad docente, permiten superar la tradicionalidad del aula y generar espacios diferenciados de aprendizaje orientados al desarrollo de competencias profesionales.

Este proceso de transformación pedagógica tiene como objetivo central la mejora de la calidad educativa. Al respecto, Arias (2019) señaló que *...se hace necesario el adecuarse a los cambios tecnológicos y sociales y utilizarlos de la forma más adecuada para los procesos de enseñanza y aprendizaje de elementos que permitan mejorar la calidad educativa (p. 109)*. Esta necesidad adquiere mayor relevancia en la formación de futuros administradores, quienes deben desarrollar habilidades de toma de decisiones, análisis estratégico, liderazgo y resolución de problemas en contextos complejos y cambiantes. En este sentido, la gamificación desempeña un papel relevante dentro de la teoría y la calidad educativa (Queiro et al., 2025), al analizar cómo el estudiante se convierte en jugador y, simultáneamente, en protagonista activo de su propio aprendizaje (Ardila, 2019). Asimismo, esta estrategia contribuye a dinamizar los procesos de enseñanza y a lograr aprendizajes significativos en los futuros profesionales de la gestión (Corchuelo, 2018). Bajo este enfoque, se diseñó el material didáctico Business Challenge 1.0, un juego de mesa orientado a estudiantes de la carrera de Administración, que permitió el aprendizaje de procesos de toma de decisiones empresariales, análisis estratégico, gestión de recursos y resolución de problemas organizacionales, mediante simulaciones e interacciones tanto individuales como grupales. La propuesta se desarrolló bajo un enfoque basado en competencias (Tobón, 2008), alineado con las unidades didácticas del curso de Planeamiento Estratégico de una universidad pública en la región central del Perú.

El diseño del material didáctico tomó como referencia modelos clásicos y contemporáneos de la administración y la gestión, tales como el análisis FODA (Villagómez et al., 2014), las cinco fuerzas de Porter (Cajamarca et al., 2022), la cadena de valor (Scott, 2014), la toma de decisiones (Isolano, 2003) y los principios de la administración estratégica (Gallardo, 2012), los cuales fueron transformados en elementos gamificadores para facilitar el aprendizaje experiencial. Al igual que en otras experiencias gamificadas, fue necesario realizar diversos pilotajes relacionados con la dinámica del juego, el diseño visual, la secuencia de decisiones, el tiempo de juego y la claridad de las reglas, así como consultas a expertos en administración y educación superior.

El Business Challenge 1.0 forma parte de un proyecto más amplio de innovación pedagógica orientado a la gamificación de contenidos clave de la carrera de Administración, tales como gestión del talento humano, marketing, finanzas básicas y emprendimiento, los cuales se encuentran en proceso de desarrollo para futuras intervenciones académicas. Una de las principales características de esta propuesta radica en que, tradicionalmente, el aprendizaje de estos contenidos se ha basado en la lectura de textos, el análisis teórico de casos y la memorización de conceptos, lo que muchas veces limita la comprensión de la complejidad real de la toma de decisiones empresariales. En contraste, la simulación y el estudio de casos gamificados permiten establecer un puente efectivo entre la teoría y la práctica, reproduciendo escenarios cercanos a la realidad organizacional. Desde esta perspectiva, se considera que la simulación constituye una herramienta clave para el logro de competencias profesionales en los estudiantes de Administración, especialmente en asignaturas de naturaleza aplicada. No obstante, la generación de estos escenarios prácticos representa un desafío significativo para el docente universitario. Al respecto, Sánchez y Arias (2021) señalan que *...es el docente universitario el que ha de demostrar ingenio y dinamismo para adaptar sus contenidos tradicionales a otros... y hacer a su vez que éstos sean atractivos para la generación de los famosos nativos digitales... (pp. 28–29)*.

Bajo este sustento teórico y empírico, se formuló la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es el nivel de efectividad de la aplicación del material didáctico gamificado Business Challenge 1.0 para el aprendizaje de la toma



de decisiones estratégicas en estudiantes de la carrera de Administración en una universidad pública del centro del Perú? En consecuencia, el objetivo general del estudio fue determinar el nivel de efectividad del material didáctico propuesto. La hipótesis planteada sostuvo que el nivel de efectividad del material didáctico Business Challenge 1.0 fue alto y estadísticamente significativo. Para la ejecución de la investigación se empleó el método experimental, con un diseño cuasi experimental de pre y posprueba, aplicado a un grupo experimental y un grupo control. La población estuvo conformada por 42 estudiantes del VI ciclo de la carrera de Administración de una universidad pública peruana, distribuidos en dos secciones: un grupo experimental (21 estudiantes) y un grupo control (21 estudiantes). Finalmente, el estudio se sustentó teóricamente en la teoría del aprendizaje por descubrimiento, la teoría del aprendizaje significativo y su articulación funcional con los principios de la gamificación en la educación superior, orientados al desarrollo de competencias profesionales en el ámbito de la gestión empresarial.

2. Metodología

La presente investigación se enmarca dentro de la investigación aplicada (Castro et al., 2023), en este sentido, el estudio buscó trasladar fundamentos teóricos de la gamificación y del aprendizaje significativo a un contexto específico de la educación superior, concretamente al proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera de Administración, con la finalidad de generar mejoras observables y medibles en el desempeño académico de los estudiantes. Bajo el mismo contexto, la investigación asumió un nivel experimental Carrasco (2009) ya que, en concordancia con esta perspectiva, se implementó el material didáctico Business Challenge 1.0 como una estrategia pedagógica innovadora orientada a mejorar el aprendizaje de los procesos de toma de decisiones estratégicas y gestión empresarial en estudiantes universitarios de Administración. Asimismo, bajo el lente metodológico señalado, se empleó el método experimental, siguiendo las orientaciones propuestas por Cerrón y Orosco (2015), dado que este método permite analizar los efectos de una intervención pedagógica a partir de la comparación sistemática entre grupos y momentos distintos de observación. En cuanto al diseño de la investigación, se optó por un diseño cuasi experimental (Hernández et al., 2014) con dos grupos: uno denominado grupo experimental y otro denominado grupo control, ambos observados antes y después de la intervención pedagógica. Este esquema permitió recoger información in situ mediante la aplicación de una prueba pedagógica antes (preprueba) y después (posprueba) del uso del material didáctico Business Challenge 1.0, comparando los resultados obtenidos con el fin de comprobar el nivel de efectividad de la intervención en los estudiantes matriculados en la asignatura de Planeamiento Estratégico de la carrera de Administración.

Por otro lado, en relación con la población de estudio, se tomó como referencia teórica a Tamayo (1986), quien señala que la población es la totalidad del fenómeno a estudiar, en donde las unidades comparten características comunes que permiten la obtención de datos pertinentes para la investigación. En este marco, la población estuvo conformada por los estudiantes del VI ciclo del pregrado de Administración de una universidad pública del Perú, quienes cursaban la asignatura mencionada.

Tabla 1. Distribución de la población

| Ciclo | Sección | M | F | Total |
|-------|---------|----|----|-------|
| VI | A | 10 | 11 | 21 |
| | B | 8 | 13 | 21 |
| TOTAL | | 18 | 24 | 42 |

De igual manera, se aplicó la técnica de la observación, la cual, según Yarlequé y Vila (2005), constituye un elemento fundamental en las investigaciones descriptivas y experimentales, ya que permite que los fenómenos observados puedan ser corroborados no solo por el investigador, sino también por otros. Los autores señalan, además, que los instrumentos de investigación deben cumplir con requisitos esenciales como confiabilidad, validez, poder discriminatorio, representatividad y factibilidad, garantizando así la rigurosidad metodológica del estudio. Bajo esta consigna, las técnicas e instrumentos utilizados en la investigación se presentan en la Tabla 2.

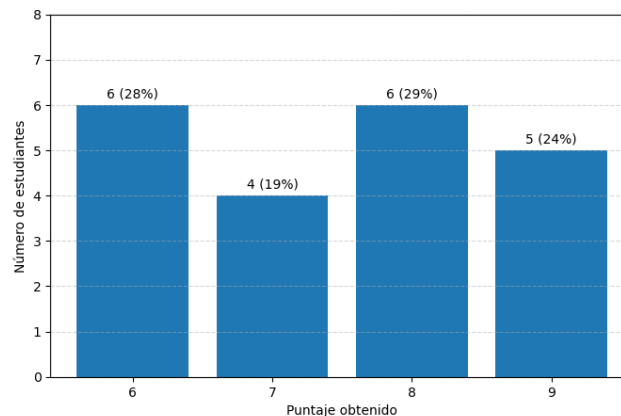
Tabla 2. Técnicas, instrumentos y estadísticos

| Técnica | Instrumento | Tipo de análisis | Método aplicado | Valor obtenido | Interpretación |
|------------|-------------------|----------------------|------------------|----------------|---|
| Evaluación | Prueba pedagógica | Confiabilidad | Alfa de Cronbach | 0,86 | Confiabilidad alta; el instrumento presenta consistencia interna adecuada para medir el aprendizaje de la toma de decisiones estratégicas y la gestión empresarial. |
| Evaluación | Prueba pedagógica | Validez de contenido | V de Aiken | 0,91 | Validez muy alta; los ítems son pertinentes, claros y representativos del contenido evaluado, según juicio de expertos. |
| Encuesta | Escala de Likert | Confiabilidad | Alfa de Cronbach | 0,88 | Confiabilidad alta; el instrumento mide de manera consistente las percepciones, actitudes y nivel de conformidad de los estudiantes. |
| Encuesta | Escala de Likert | Validez de contenido | V de Aiken | 0,93 | Validez muy alta; los ítems reflejan adecuadamente las dimensiones del material didáctico gamificado Business Challenge 1.0. |

3. Resultados

En la Figura 1 se presentan los resultados de la preprueba aplicada a los estudiantes de la Sección A, quienes conformaron el grupo experimental. La prueba pedagógica estuvo conformada por 20 ítems relacionados con toma de decisiones estratégicas, análisis de escenarios empresariales y gestión de recursos, otorgándose 1 punto por respuesta correcta y sin penalización por error.

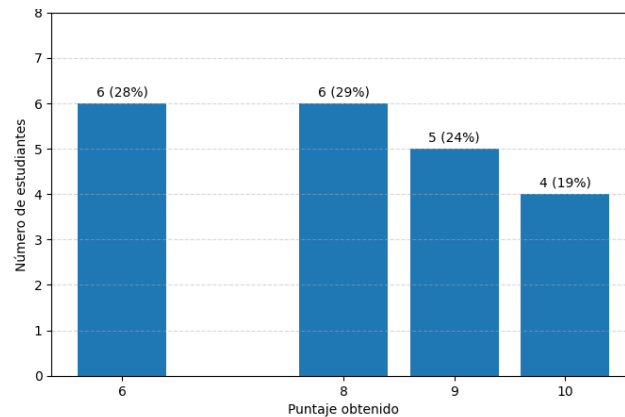
Figura 1. Resultados de la preprueba de la Sección A (Grupo Experimental)



Los resultados obtenidos fueron los siguientes: 5 estudiantes obtuvieron 9 puntos (24%), 6 estudiantes alcanzaron 8 puntos (29%), 4 estudiantes lograron 7 puntos (19%) y 6 estudiantes obtuvieron 6 puntos (28%). Con base en estos resultados, se determinó que el grupo experimental obtuvo una media general de 7,7 puntos, siendo el puntaje mínimo 6 y el máximo 9. Considerando que la asignatura se evalúa en una escala vigesimal (0–20) y que la nota mínima aprobatoria es 14, los resultados evidencian que la totalidad del grupo experimental se encontraba en condición de DESAPROBADO antes de la intervención pedagógica. En la Figura 2 se presentan los resultados correspondientes a la preprueba aplicada a los estudiantes de la Sección B, quienes conformaron el grupo control, a quienes se les aplicó el mismo instrumento bajo las mismas condiciones. Los resultados fueron los siguientes: 4 estudiantes obtuvieron 10 puntos (19%), 5 estudiantes alcanzaron 9 puntos (24%), 6 estudiantes lograron 8 puntos (29%), y 6 estudiantes obtuvieron 6 puntos (28%). El análisis permitió identificar que el grupo control alcanzó una

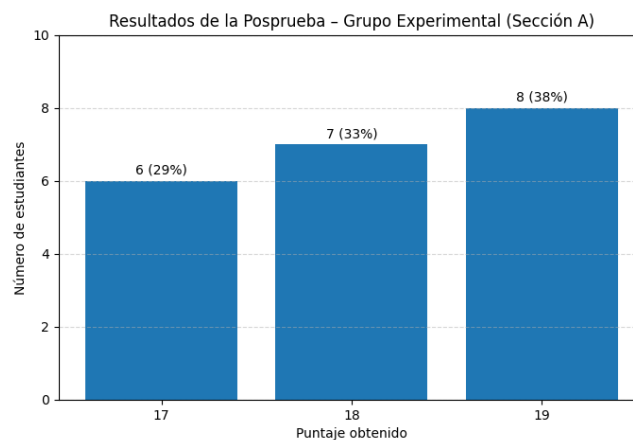
media general de 8,1 puntos, con un puntaje mínimo de 6 y un máximo de 10. Al igual que el grupo experimental, la totalidad del grupo control se encontraba en condición de DESAPROBADO, lo que evidencia condiciones iniciales comparables entre ambos grupos antes de la intervención.

Figura 2. Resultados de la preprueba de la Sección B (Grupo Control)



En la Figura 3 se presentan los resultados de la posprueba aplicada al grupo experimental, luego de la implementación del material didáctico gamificado Business Challenge 1.0. La prueba aplicada fue la misma que en la fase inicial. Los resultados evidenciaron un desempeño significativamente superior: 8 estudiantes obtuvieron 19 puntos (38%), 7 estudiantes alcanzaron 18 puntos (33%) y 6 estudiantes lograron 17 puntos (29%). A partir de estos resultados, se determinó que el grupo experimental obtuvo una media general de 18 puntos, con un puntaje mínimo de 17 y un máximo de 19. Considerando la escala vigesimal y la nota mínima aprobatoria de 14, el 100% de los estudiantes alcanzó la condición de APROBADO, evidenciando una mejora sustancial en el aprendizaje de los contenidos vinculados a la toma de decisiones estratégicas y gestión empresarial.

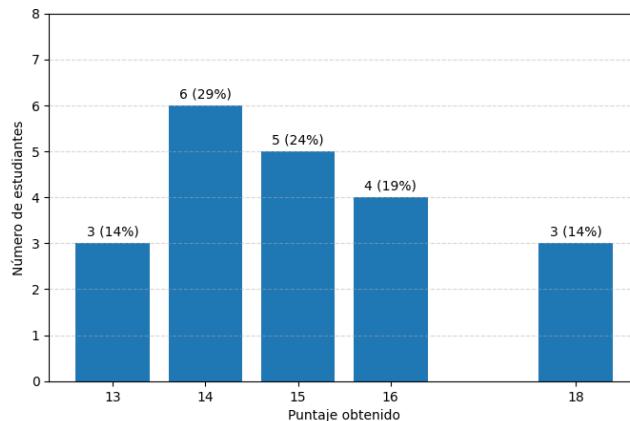
Figura 3. Resultados de la posprueba de la Sección A (Grupo Experimental)



Por su parte, en la Figura 4 se presentan los resultados de la posprueba aplicada al grupo control, en el cual se continuó con una metodología tradicional, sin el uso del material didáctico gamificado. Los resultados obtenidos fueron los siguientes: 3 estudiantes alcanzaron 13 puntos (14%), 6 estudiantes obtuvieron 14 puntos (29%), 5 estudiantes lograron 15 puntos (24%), 4 estudiantes obtuvieron 16 puntos (19%) y 3 estudiantes alcanzaron 18 puntos (14%). El análisis de los resultados mostró que el grupo control obtuvo una media general de 15,3 puntos,

con un puntaje mínimo de 13 y un máximo de 18. Si bien la mayoría de los estudiantes alcanzó la condición de aprobado, los resultados fueron significativamente inferiores en comparación con el grupo experimental, tanto en promedio como en homogeneidad del desempeño.

Figura 4. Resultados de la posprueba de la Sección B (Grupo Control)



De manera comparativa, los resultados de las prepruebas evidencian que tanto el grupo experimental como el grupo control presentaban condiciones iniciales similares, con promedios bajos (7,7 y 8,1 puntos, respectivamente) y el 100% de estudiantes en condición de desaprobado, lo que garantiza la equivalencia de ambos grupos antes de la intervención pedagógica. Sin embargo, tras la aplicación del material didáctico gamificado Business Challenge 1.0, el grupo experimental mostró una mejora notable y homogénea en su rendimiento académico, alcanzando una media de 18 puntos y logrando que la totalidad de los estudiantes se ubicara en condición de aprobado. En contraste, el grupo control, que continuó con una metodología tradicional, si bien presentó avances en su desempeño (media de 15,3 puntos), estos fueron significativamente menores y más dispersos en comparación con el grupo experimental. Estos resultados permiten inferir que la implementación del material didáctico gamificado tuvo un impacto positivo y superior en el desarrollo de competencias relacionadas con la toma de decisiones estratégicas y la gestión empresarial en el contexto de la educación universitaria.

4. Discusión de Resultados

Los resultados obtenidos en la presente investigación permiten evidenciar que, antes de la intervención pedagógica, tanto el grupo experimental como el grupo control presentaban niveles bajos y homogéneos de conocimiento respecto a la toma de decisiones estratégicas y la gestión empresarial. En la preprueba, el 100% de los estudiantes de ambos grupos obtuvo calificaciones desaprobatorias, con promedios similares (7,7 en el grupo experimental y 8,1 en el grupo control), lo que confirma condiciones iniciales equivalentes y refuerza la validez del diseño cuasi experimental adoptado. Este escenario inicial refleja las limitaciones de los enfoques tradicionales de enseñanza en asignaturas de carácter aplicado, donde el predominio de la teoría y la memorización suele dificultar la comprensión integral de los procesos decisionales en contextos empresariales reales. Tras la aplicación del material didáctico gamificado Business Challenge 1.0 en el grupo experimental, se evidenció una mejora sustancial y significativa en los resultados de aprendizaje. El incremento del promedio de 7,7 a 18 puntos, así como la concentración de calificaciones entre 17 y 19, demuestra no solo un mayor rendimiento académico, sino también una apropiación más sólida y homogénea de los contenidos relacionados con el análisis estratégico, la gestión de recursos y la toma de decisiones bajo escenarios simulados. En contraste, si bien el grupo control mostró avances entre la preprueba y la posprueba (de 8,1 a 15,3), dichos progresos fueron moderados y con mayor dispersión, lo que sugiere un aprendizaje menos consistente cuando se emplean metodologías tradicionales.



Estos hallazgos respaldan la premisa de que la gamificación, cuando es diseñada de manera intencional y alineada con competencias profesionales, favorece aprendizajes significativos y experienciales. En este sentido, los resultados concuerdan con lo señalado por Arias (2019), quien sostiene que un material didáctico lúdico permite el desarrollo de capacidades y habilidades tanto individuales como grupales, promoviendo aprendizajes dinámicos, motivadores y contextualizados (p. 117). En el caso del Business Challenge 1.0, la incorporación de retos, simulaciones, recursos limitados y toma de decisiones estratégicas permitió que los estudiantes asuman un rol activo, reflexivo y protagonista dentro de su proceso formativo. Asimismo, los resultados dialogan con los aportes teóricos de Bruner (1978) y Ausubel (1976), en tanto el aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje significativo se ven fortalecidos cuando los nuevos conocimientos se integran a estructuras cognitivas previas mediante experiencias prácticas y contextualizadas. La simulación de escenarios empresariales, característica central del material didáctico utilizado, facilitó que los estudiantes relacionaran conceptos teóricos con situaciones cercanas a su futura realidad profesional, favoreciendo una comprensión más profunda y funcional de los contenidos.

Por otro lado, la mayor interacción, participación y cohesión observadas en el grupo experimental durante la aplicación del Business Challenge 1.0 refuerzan lo señalado por Sánchez y Arias (2021), quienes destacan que el docente universitario debe demostrar ingenio y dinamismo para transformar contenidos tradicionales en experiencias atractivas para los denominados nativos digitales, en este sentido, el material didáctico no solo impactó en los resultados académicos, sino también en la motivación, el trabajo colaborativo y el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje. Esto quiere decir, los resultados permiten afirmar que el Business Challenge 1.0 constituye una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo de competencias en la carrera de Administración, especialmente aquellas vinculadas a la toma de decisiones estratégicas. No obstante, se reconoce como un desafío futuro la ampliación y adaptación de este tipo de materiales a otras asignaturas y contextos universitarios, así como la evaluación de su impacto a mediano y largo plazo. En consecuencia, esta investigación representa un punto de partida para el fortalecimiento de procesos de innovación pedagógica basados en la gamificación, orientados a mejorar la calidad de la formación profesional en el ámbito de la gestión empresarial.

5. Conclusiones

Los resultados de la investigación permiten concluir que la aplicación del material didáctico gamificado Business Challenge 1.0 fue altamente efectiva para mejorar el aprendizaje de los procesos de toma de decisiones estratégicas en estudiantes de la carrera de Administración. La comparación entre los resultados de la preprueba y la posprueba evidenció un incremento significativo en el rendimiento académico del grupo experimental, el cual pasó de un nivel inicial desaprobatorio a un desempeño sólido y homogéneo, alcanzando el 100% de aprobación, en contraste con el grupo control, cuyos avances fueron más moderados.

Asimismo, se concluye que el uso de estrategias de gamificación, cuando están alineadas con un enfoque por competencias y sustentadas en teorías del aprendizaje significativo y por descubrimiento, favorece la comprensión profunda de contenidos complejos propios de la gestión empresarial. El Business Challenge 1.0 permitió a los estudiantes integrar conocimientos teóricos con situaciones prácticas simuladas, promoviendo el análisis estratégico, la toma de decisiones fundamentadas y el trabajo colaborativo, competencias esenciales para su futura inserción profesional.

De igual manera, la investigación evidencia que los materiales didácticos innovadores contribuyen a incrementar la motivación, participación e interacción de los estudiantes en el aula universitaria, transformando al estudiante en un agente activo de su propio aprendizaje y al docente en un facilitador del proceso formativo. En este sentido, se reafirma la importancia de superar los enfoques tradicionales de enseñanza en carreras de naturaleza aplicada como Administración, incorporando metodologías dinámicas y contextualizadas.

6. Conflicto de Intereses

No existe ningún tipo de conflicto de interés relacionado con la materia del trabajo.



7. Fuente de Financiamiento

Los autores no recibieron ningún patrocinio para llevar a cabo este estudio.

8. Contribución de Autoría

- Conceptualización: Antonia del Rosario Sánchez-Gonzales
- Curación de datos: Antonia del Rosario Sánchez-Gonzales
- Análisis formal: Antonia del Rosario Sánchez-Gonzales
- Investigación: Antonia del Rosario Sánchez-Gonzales, Patrick Goleman Gutiérrez-Sánchez
- Metodología: Antonia del Rosario Sánchez-Gonzales
- Software: Patrick Goleman Gutiérrez-Sánchez
- Validación: Antonia del Rosario Sánchez-Gonzales
- Visualización: Antonia del Rosario Sánchez-Gonzales, Patrick Goleman Gutiérrez-Sánchez
- Redacción – borrador original: Antonia del Rosario Sánchez-Gonzales
- Redacción – revisión y edición: Antonia del Rosario Sánchez-Gonzales, Patrick Goleman Gutiérrez-Sánchez

9. Referencias

- Alegre Jara, M. E., Pérez Payrol, V. B., & Luna Castro, M. D. L. A. (2024). La innovación educativa, una necesidad de la Educación Superior para la sociedad contemporánea. *Conrado*, 20, 518-524. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442024000700518&script=sci_abstract
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional De Investigación En Educación*, 12(24), 71-84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stgc>
- Arias, R. (2019). El Waytapukllay: material didáctico para el aprendizaje de la historia de los Incas. *Horizonte De La Ciencia*, 9(16), 76-88. Recuperado a partir de <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/248>
- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa: un enfoque cognoscitivo*. Editorial Trillas.
- Bruner, J. (1978). *El proceso mental en el aprendizaje*. Madrid, España: Narcea.
- Cajamarca, D., López, S., Santiana, C., & Baño, D. (2022). Aplicación de las fuerzas de Porter en el estudio de mercado de empresas del Ecuador. *RECIEÑA*, 2(1), 37-44. <https://doi.org/10.47187/qgqeh4j05>
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Castro Maldonado, J. J., Gómez Macho, L. K., & Camargo Casallas, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140-174. <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Cerrón, W. y Orosco, J. (2015). Métodos de investigación cuantitativa. En *Yatrayniju*, 2(1), 96-103. https://www.researchgate.net/publication/350937220_METODOS_DE_INVESTIGACION_CUANTITATIVA
- Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Edutec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (63), 29–41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Gallardo, J. (2012). *Administración estratégica: de la visión a la ejecución*. Alpha Editorial.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.
- Isolano, A. I. (2003). Toma de decisiones gerenciales. *Tecnología en marcha*, 16(3), 44-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4835719>
- Miranda-Calderón, L. A., Angulo-Hernández, L. M., & Román-López, G. (2018). El programa Perfiles, dinámicas y desafíos de la educación costarricense: Una propuesta para la innovación pedagógica y la producción de materiales y recursos didácticos tecnológicos en la Universidad Nacional, Costa Rica. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 201-224. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.22-1.10>
- Queiro-Ameijeiras, C. M., Seguí-Mas, E., & Martí-Parreño, J. (2025). Determinantes de la aceptación de la gamificación en la educación superior: un modelo empírico. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(1), 127-155. <https://www.redalyc.org/journal/3314/331479376011/331479376011.pdf>
- Sánchez, A. & Arias, R. (2021). Tik Tok como herramienta de enseñanza estratégica: un caso práctico en la asignatura de Inglés. *GnosisWisdom*, 1(2), 28–33. <https://doi.org/10.54556/gnosiswisdom.v1i2.14>
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseño de la investigación científica*. Lima: Editorial Visión Universitaria.
- Scott, G. J. (2014). Agregando valores a las cadenas de valor. *Revista de Administração de Empresas*, 54, 67-79. <https://doi.org/10.1590/S0034-7590201401017>
- Tamayo, M. (1986). *El proceso de la investigación científica*. (4ta. Ed.). México: Grupo Noriega Editores.
- Tobón, S. (2008). *La formación basada en competencias en la educación superior: el enfoque complejo*. Grupo Cife. <http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/3491>

- Villagómez Cortés, JA, Mora Brito, Á. H., Barradas Troncoso, DS, Vázquez Selem, E., Villagómez Cortés, JA, Mora Brito, Á. H., Barradas Troncoso, DS, & Vázquez Selem, E. (2014). El análisis foda como herramienta para la definición de líneas de investigación. *Revista Mexicana de Agronegocios*. 35 (11) p. 1121 – 1131. <https://doi.org/10.22004/AG.ECON.204485>
- Yarlequé, L. y Vila, R. (2005). *Teoría y Metodología de la Investigación*. Sociedad de Beneficencia de Huancayo.