

# “EL USO DE LA GAMIFICACION EN LA ENSEÑANZA DEL EMPRENDIMIENTO: ACTITUDES E INTENCIÓN DE USO DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO”

## **RESUMEN**

A las universidades actuales no se les demanda solamente que actúen como centros de enseñanza e investigación, sino que contribuyan al desarrollo económico y social de los territorios en los que están implantadas. Una de las maneras en las que las universidades pueden contribuir a este desarrollo es mediante la transferencia de conocimiento de investigación aplicada que contribuya a la generación de riqueza y puestos de trabajo. Otra es incrementar la empleabilidad de sus egresados facilitando su incorporación al sistema productivo. En este sentido, la universidad puede jugar un papel relevante facilitando una formación que potencie y desarrolle el *sentido de la iniciativa y el emprendimiento* de sus estudiantes, considerado una de las habilidades fundamentales demandadas en el siglo XXI.

Asimismo, la formación en el espíritu emprendedor de los estudiantes pasa por el uso de metodologías docentes que sean innovadoras y motivadoras y, por lo tanto, capaces de hacer frente a los retos a los que se enfrenta la educación superior actual. En este sentido, en los últimos años, se ha señalado la capacidad de la gamificación como herramienta de instrucción altamente motivadora y eficaz. Los estudios actuales señalan asimismo las posibilidades del uso de la gamificación para desarrollar la competencia emprendedora entre los estudiantes universitarios. No obstante, el profesorado es un elemento clave en la implantación de las metodologías y aproximaciones pedagógicas empleadas en el aula. Por este motivo, el objetivo principal de esta tesis es analizar las actitudes e intención de uso de la gamificación, por parte del profesorado universitario, como metodología docente dirigida a desarrollar la competencia emprendedora de los estudiantes universitarios.

Con este objetivo se plantea un diseño exploratorio de corte cuantitativo orientado a conocer la actitud e intención de uso del profesorado universitario hacia la gamificación como metodología docente con la que desarrollar la competencia emprendedora de los estudiantes universitarios. Con este objetivo se desarrolla, y valida, un modelo predictivo que incluye tanto variables personales (edad, género,) como moduladoras (clima laboral) explicativas de la actitud e intención de uso del profesorado universitario.

Los resultados sugieren que la actitud frente al uso resulta explicada en función de la facilidad de uso, la utilidad percibida, el clima laboral, la edad y el género, siendo la variable más explicativa la utilidad percibida. Por otro lado, la intención de uso se explica mediante las variables utilidad percibida, la actitud, el clima laboral, la edad y el género, siendo las variables que explican en mayor medida la intención de uso la utilidad percibida y la edad.