

Índice de contenidos

Agradecimientos.....	2
Resumen	4
Resum.....	6
Abstract	8
Índice de tablas	13
Índice de figuras	17
1.Introducción	19
1.1. Contexto de la investigación	19
1.2. Motivación del estudio y objetivos de la investigación	24
1.3. Estructura de la tesis	25
2.El emprendimiento y su enseñanza.....	27
2.1. La enseñanza del emprendimiento: definición y objetivos	27
2.2 Antecedentes de la enseñanza del emprendimiento	34
2.3. Contenidos y metodologías docentes empleadas	41
2.4. El uso de la gamificación en la enseñanza del emprendimiento	45
3.La gamificación y el uso de juegos educativos en educación.....	53
3.1. Una aproximación a la ludificación de la educación.....	53
3.2. Concepto y definición de gamificación	70
3.3. Games-based learning, serious games y gamificación	76
3.4. Aplicación de la gamificación en educación	80
4.El uso de la gamificación en la enseñanza del emprendimiento: una revisión sistemática de la literatura.....	87
4.1. Metodología, fuentes y datos.....	88
4.2. Resultados	96
4.3. Discusión y conclusiones del análisis bibliométrico realizado	120
5.Modelo explicativo de la actitud e intención de uso de los videojuegos educativos en la enseñanza del emprendimiento por parte del profesorado universitario	127
5.1. Marco conceptual: Modelo de Aceptación de la Tecnología (TAM)	127
5.2. Formulación de cuestiones de investigación y modelos predictivos.....	138
5.3. Método	141
5.4. Resultados	150
6.Conclusiones y futuras líneas de investigación.	215
6.1. Conclusiones generales	215
6.2. Conclusiones sobre el estado de la investigación científica en el campo.	219
6.3. Conclusiones particulares del estudio empírico	222

6.4. Limitaciones del estudio.....	227
6.5. Futuras líneas de investigación.....	228
Bibliografía.....	230

Índice de tablas

Tabla 3.1. Definiciones de gamificación revisadas en la literatura académica.	73
Tabla 4.1. Estrategia de Búsqueda	94
Tabla 4.2. Criterios de exclusión.....	95
Tabla 4.3. Idioma utilizado	98
Tabla 4.4. Áreas temáticas	99
Tabla 4.5. Tipología de documentos	100
Tabla 4.6. Procedencia de los artículos	102
Tabla 4.7. Autores, universidad y país de procedencia	103
Tabla 4.8. Contribuciones de mayor impacto según número de citas	106
Tabla 4.9. Temáticas más abordadas según frecuencia de palabras clave	110
Tabla 5.1. Efectos positivos de la facilidad de uso percibida en innovaciones tecnológicas educativa	131
Tabla 5.2. Efectos positivos de la utilidad percibida.....	133
Tabla 5.3. Efectos positivos de la actitud percibida	134
Tabla 5.4. Efectos positivos de la intención de uso	136
Tabla 5.5: Datos demográficos de la muestra	144
Tabla 5.6: Escalas y fuentes utilizadas	147
Tabla 5.7: Correlaciones ítems variable Facilidad de uso (PEOU)	151
Tabla 5.8: Estadísticas de fiabilidad.....	152
Tabla 5.9: Estadísticos descriptivos PEOU	153
Tabla 5.10: Frecuencias variable PEOU	156
Tabla 5.11: Correlaciones ítems variable PUT (Utilidad Percibida).	159
Tabla 5.12: Estadísticas de fiabilidad.....	160
Tabla 5.13: Estadísticos descriptivos PUT.....	161
Tabla 5.14: Frecuencias variable PUT	162
Tabla 5.15: Correlaciones ítems variable ATT (Actitud frente al uso de videojuegos educativos).165	
Tabla 5.16: Análisis de fiabilidad	165
Tabla 5.17: Estadísticos descriptivos ATT	166
Tabla 5.18: Frecuencias variable ATT	168
Tabla 5.19: Correlaciones ítems variable INT (Intención de uso frente a los videojuegos educativos).	170
Tabla 5.20: Estadísticas de fiabilidad.....	171
Tabla 5.21: Estadísticos descriptivos INT.....	172
Tabla 5.22: Frecuencias variable INT	174

Tabla 5.23: Correlaciones ítems variable CLI-a (Clima laboral-aprendizaje)	177
Tabla 5.24: Análisis de fiabilidad	178
Tabla 5.25: Estadísticos descriptivos CLla	179
Tabla 5.26: Frecuencias variable CLla	180
Tabla 5.27: Correlaciones ítems variable CLI-a (Clima laboral-aprendizaje)	182
Tabla 5.28: Estadísticos de fiabilidad.....	183
Tabla 5.29: Estadísticos descriptivos CLlia.....	184
Tabla 5.30: Frecuencias variable CLlia	185
Tabla 5.31: Estadísticos descriptivos Edad	188
Tabla 5.32: Estadísticos descriptivos Edad	189
Tabla 5.33: Proporción hombre y mujeres por franja de edad	192
Tabla 5.34: Estadísticos descriptivos	194
Tabla 5.35: Correlaciones del modelo Actitud frente al uso	195
Tabla 5.36: Estimación conjunta del modelo _ Actitud frente al uso.....	197
Tabla 5.37: Estimación individual de los parámetros del modelo Actitud frente al uso	198
Tabla 5.38: Resumen del modelo Actitud frente al uso	198
Tabla 5.39: Estadísticas de residuos	202
Tabla 5.40: Estadísticos descriptivos Intención de uso	205
Tabla 5.41: Correlaciones del modelo Intención de uso	206
Tabla 5.42: Estimación conjunta del modelo Intención de uso.....	207
Tabla 5.43: Estimación individual de los parámetros del modelo Intención de uso	208
Tabla 5.44: Resumen del modelo Intención de uso	208
Tabla 5.45: Estadísticas de residuos	211

Índice de figuras

Figura 4.1. Distribución publicaciones por año	97
Figura 4.2. Procedencia de las publicaciones	101
Figura 4.3. Análisis de citas	107
Figura 4.4. Bibliographic Coupling	108
Figura 4.5. Co-ocurrencia de palabras clave.....	111
Figura 4.6. Tipología del estudio	114
Figura 4.7. Metodologías de investigación.....	115
Figura 4.8. Método de implementación	117
Figura 4.9. Beneficios gamificación	119
Figura 4.10. Niveles educativos	120
Figura 5.1: Modelo de Aceptación Tecnológica TAM	129
Figura 5.2: Modelo Actitud hacia el uso	140
Figura 5.3: Modelo Intención de uso.....	140
Figura 5.4: Correlaciones ítems PEOU	152
Figura 5.5: Histograma y diagrama de cajas PEOU	153
Figura 5.6: Correlaciones ítems PUT.....	160
Figura 5.7: Histograma y Diagrama de cajas PUT	161
Figura 5.8: Correlaciones ítems ATT	165
Figura 5.9: Histograma y diagrama de cajas ATT.....	166
Figura 5.10: Correlaciones ítems INT.....	171
Figura 5.11: Histograma y Diagrama de cajas INT	172
Figura 5.12: Correlaciones ítems INT.....	177
Figura 5.13: Histograma y Diagrama de cajas CLla	178
Figura 5.14: Correlaciones ítems CLlia	183
Figura 5.15: Histograma y Diagrama de cajas CLlia	184
Figura 5.16: Histograma y Diagrama de cajas EDAD	187
Figura 5.17: Género	192
Figura 5.18: Modelo Actitud frente al uso.....	194
Figura 5.19: Modelo actitud hacia la gamificación con variables moduladoras.....	204
Figura 5.20: Modelo Intención de uso.....	205
Figura 5.21: Modulación modelo Intención de uso.....	212
Figura 6.1: Modelo estructural.....	229