



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO**  
**“LA MANÁ”**

**CARRERA:**  
ADMINISTRACIÓN

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

**TEMA:**

“ESTRATEGIAS DE MEJORA DEL CLIMA ORGANIZACIONAL MEDIANTE  
GAMIFICACIÓN EN EL CAMPUS GASTRONOMIA DEL INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO LA MANÁ, PERIODO 2025”

**AUTORAS:**

GLORIA ESTEFANIA GARCIA ESTRADA  
JOSSELYN YANINA MARIN FLORENCIA  
MARITZA MISHEL UMAJINGA CAISA

LA MANÁ – COTOPAXI – ECUADOR

Febrero, 2026

## RESUMEN

El presente trabajo titulado “Estrategias de Mejora del Clima Organizacional mediante Gamificación en el Campus Gastronomía del Instituto Superior Tecnológico La Maná, Período 2025” explora la aplicación de técnicas lúdicas para optimizar el entorno laboral y educativo, el objetivo principal es fortalecer la motivación, la comunicación y el sentido de pertenencia entre docentes y estudiantes.

El Capítulo I plantea el problema, define el clima organizacional como factor clave para la productividad y satisfacción en entornos educativos, y describe desafíos como desmotivación, comunicación deficiente y bajo sentido de pertenencia en el Campus Gastronomía. Se analiza la problemática y se justifica su relevancia mediante un árbol de problemas que permite establecer objetivos con su matriz de coherencia.

El Capítulo II revisa antecedentes que avalan la gamificación en contextos educativos y laborales. Fundamenta teóricamente el clima organizacional (variable dependiente) y la gamificación (variable independiente), detallando modelos como MDC (Métodos, Dinámicas y Componentes).

El Capítulo III describe la metodología mixta (descriptiva, exploratoria y propositiva), con énfasis de campo. Se emplean métodos inductivo-deductivo y analítico-sintético, técnicas documentales y de campo, e instrumentos como encuestas y entrevistas. La población total (69 personas: coordinador, docentes y estudiantes) se toma como muestra por su tamaño reducido.

El Capítulo IV analiza los resultados más relevantes que indican que existen debilidades como el manejo del estrés (39% no manejable) y reconocimiento (30% insuficiente); pero

también se destaca la alta aceptación de la gamificación (87%), confirmando su potencial para mejorar motivación y relaciones.

El Capítulo V propone estrategias de gamificación en fases (diagnóstico, implementación y evaluación), con análisis FODA, mecánicas lúdicas y juegos como Tres en Raya, Tetris, Jenga y Ruleta para desarrollar habilidades blandas. La investigación concluye que la gamificación constituye una herramienta efectiva para disminuir el estrés y mejorar la cohesión grupal, proponiendo juegos adaptados al contexto gastronómico.

## **ABSTRACT**

This research paper, titled “Strategies to Improve Organizational Climate through Gamification at the Gastronomy Campus of Instituto Superior Tecnológico La Maná, Period 2025”, explores the use of fun, game-based techniques to improve both the work and learning environment. Its main goal is to boost motivation, communication, and the sense of belonging among teachers and students.

Chapter I presents the problem. It defines organizational climate as a key factor for productivity and satisfaction in educational settings. It describes the main challenges at the Gastronomy Campus, such as lack of motivation, poor communication, and low sense of belonging. The chapter analyzes the situation and justifies its importance using a problem tree, which helps establish clear objectives and a coherence matrix.

Chapter II reviews previous studies that support the use of gamification in educational and work environments. It provides the theoretical foundation for organizational climate (the

dependent variable) and gamification (the independent variable), explaining models such as MDC (Methods, Dynamics, and Components).

Chapter III explains the mixed methodology used (descriptive, exploratory, and propositive), with a strong field-work approach. It combines inductive-deductive and analytical-synthetic methods, and uses documentary and field techniques. The main instruments are surveys and interviews. Because the total population is small (69 people: the coordinator, teachers, and students), the entire group was studied as the sample.

Chapter IV presents the most important results. It shows clear weaknesses in stress management (39% of people find it unmanageable) and recognition (30% consider it insufficient). At the same time, it highlights a very high acceptance of gamification (87%), which confirms its great potential to improve motivation and relationships.

Chapter V proposes specific gamification strategies organized in phases (diagnosis, implementation, and evaluation). It includes a SWOT analysis, game mechanics, and practical games such as Tic-Tac-Toe, Tetris, Jenga, and Roulette, designed to develop soft skills. The study concludes that gamification is an effective tool to reduce stress and strengthen group cohesion, recommending games specially adapted to the gastronomy context.