



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN**  
**ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza-  
aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan  
de Lurigancho, 2023

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Administración de la Educación

**AUTORA:**

Aguilar Checclo, Lisset Evelin ([orcid.org/0000-0003-3149-3613](https://orcid.org/0000-0003-3149-3613))

**ASESORAS:**

Dra. Julca Vera, Noemi Teresa ([orcid.org/0000-0002-5469-2466](https://orcid.org/0000-0002-5469-2466))

Dra. Narvaez Aranibar, Teresa ([orcid.org/0000-0002-4906-895X](https://orcid.org/0000-0002-4906-895X))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Gestión de la Calidad de Servicio

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus  
niveles

**LIMA - PERÚ**

**2023**

## **Dedicatoria**

La presente tesis se lo dedico con todo mi corazón a mi familia por ser mi motor y motivo para seguir esforzándome cada día más.

## **Agradecimiento**

A Dios por guiarme y darme fuerza y valentía para seguir adelante. A la Universidad César Vallejo, por darme la oportunidad de realizar los estudios de postgrado y a todas las personas que colaboraron con sus aportes y consejos de manera incondicional.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, JULCA VERA NOEMI TERESA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023", cuyo autor es AGUILAR CHECCLO LISSET EVELIN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 19 de Julio del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
JULCA VERA NOEMI TERESA <b>DNI:</b> 18837377 <b>ORCID:</b> 0000-0002-5469-2466	Firmado electrónicamente por: NOJULCAVE el 22- 07-2023 09:32:27

Código documento Trilce: TRI - 0601509



## ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

### Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, AGUILAR CHECCLLO LISSET EVELIN estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
AGUILAR CHECCLLO LISSET EVELIN <b>DNI:</b> 43061928 <b>ORCID:</b> 0000-0003-3149-3613	Firmado electrónicamente por: LAGUILARCH16 el 22- 07-2023 10:33:06

Código documento Trilce: INV - 1240840

## Índice de contenidos

	Pág.
<b>Carátula</b>	i
<b>Dedicatoria</b>	ii
<b>Agradecimiento</b>	iii
<b>Declaratoria de autenticidad del asesor</b>	iv
<b>Declaratoria de originalidad del autor</b>	v
<b>Índice de contenidos</b>	vi
<b>Índice de tablas</b>	vii
<b>Índice de gráficos y figuras</b>	viii
<b>Resumen</b>	ix
<b>Abstract</b>	x
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>II. MARCO TEÓRICO</b>	5
<b>III. METODOLOGÍA</b>	17
<b>3.1</b> Tipo y diseño de investigación	17
<b>3.2</b> Variables y operacionalización	18
<b>3.3.</b> Población (criterios de selección), muestra, muestreo y unidad de análisis	19
<b>3.4.</b> Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
<b>3.5.</b> Procedimientos	22
<b>3.6</b> Métodos de análisis de datos	23
<b>3.7.</b> Aspectos éticos	23
<b>IV. RESULTADOS</b>	24
<b>V. DISCUSIÓN</b>	43
<b>VI. CONCLUSIONES</b>	49
<b>VII. RECOMENDACIONES</b>	50
<b>REFERENCIAS</b>	51
<b>ANEXOS</b>	

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Muestra de la investigación	20
Tabla 2: Expertos que validaron los instrumentos	21
Tabla 3: Confiabilidad de los instrumentos	22
Tabla 4: Frecuencia de los niveles de la variable Gamificación	24
Tabla 5: Frecuencia de los niveles de la dimension dinámicas	25
Tabla 6: Frecuencia de los niveles de la dimension mecánicas	26
Tabla 7: Frecuencia de los niveles de la dimension componentes	27
Tabla 8: Frecuencia de los niveles de la variable Retroalimentación formativa	28
Tabla 9: Tabla cruzada: Gamificación – Retroalimentación formativa	29
Tabla 10: Tabla cruzada: Dimensión Dinámicas – Retroalimentación formativa	31
Tabla 11: Tabla cruzada: Dimensión Mecánicas – Retroalimentación formativa	32
Tabla 12: Tabla cruzada: Dimensión Componentes – Retroalimentación formativa	33
Tabla 13: Prueba de normalidad de las variables Gamificación – Retroalimentación formativa	35
Tabla 14: Correlación entre gamificación y retroalimentación formativa	36
Tabla 15: Correlación entre gamificación dinámicas y retroalimentación formativa	38
Tabla 16: Correlación entre gamificación mecánica y retroalimentación formativa	39
Tabla 17: Correlación entre gamificación componentes – retroalimentación formativa	41

## Índice de gráficos y figuras

	Pág.
Figura 1: Esquema de tipo de diseño.	18
Figura 2: Nivel de la variable Gamificación	24
Figura 3: Nivel de la dimensión dinámicas	25
Figura 4: Nivel de la dimensión mecánicas	26
Figura 5: Nivel de la dimensión componentes	27
Figura 6: Nivel de la variable Retroalimentación formativa	28
Figura 7: Diagrama de barras agrupadas de gamificación y retroalimentación formativa	30
Figura 8: Diagrama de barras agrupadas de dimensión dinámicas y retroalimentación formativa	31
Figura 9: Diagrama de barras agrupadas de dimensión mecánicas y retroalimentación formativa	32
Figura 10: Diagrama de barras agrupadas de dimensión componentes y retroalimentación formativa	34

## Resumen

La investigación realizada se titula: Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023, cuyo objetivo fue determinar la relación que existe la gamificación y retroalimentación formativa. La investigación fue no experimental, de enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, de tipo correlacional y de corte transversal. La población y la muestra estuvo constituida por los 100 estudiantes de cuarto grado de secundaria. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta cuyo instrumento fue el cuestionario. El primer cuestionario constó de 18 ítems y el segundo, de 16 ítems. El grado de confiabilidad de los dos instrumentos por medio del estadístico Alfa de Cronbach fueron de 0,809 y 0,849 respectivamente, de lo cual se dedujo que dichos instrumentos presentan un alto grado de confiabilidad en su aplicación para el recojo de información. Los resultados obtenidos de la presente investigación confirmaron la existencia de una relación positiva ( $Rho = 0,386$ ) entre Gamificación y retroalimentación formativa. Esto implica que mientras más se implemente la gamificación dinámica, mecánicas y componentes en las sesiones de clases, esta promoverá y fomentará la retroalimentación formativa del estudiante para la adquisición de aprendizajes significativos.

Palabras clave: Gamificación, Retroalimentación formativa, Uso de las TIC.

## Abstract

The research carried out is entitled: Gamification and formative feedback in teaching-learning in students of an educational institution in San Juan de Lurigancho, 2023, whose objective was to determine the relationship between gamification and formative feedback. The research was non-experimental, with a quantitative approach, descriptive level, correlational and cross-sectional. The population consisted of 100 students. From this, the sample size was 100 students. The method used for sampling was the census. For data collection, the survey technique was used, whose instrument was the questionnaire. The degree of reliability of the two instruments through the Cronbach's Alpha statistic was 0.809 and 0.849 respectively. The results obtained from this research confirmed the existence of a high positive relationship ( $Rho = 0.386$ ) between gamification and feedback. This implies that the more gamification is implemented in class sessions, it will promote and encourage formative feedback from the student for the acquisition of significant learning.

Keywords: Gamification, Formative feedback, Use of IC.

## I. INTRODUCCIÓN

La calidad educativa es una preocupación constante de los gobiernos y del sector educativo en todo el mundo, por ello a través de políticas públicas, propuestas pedagógicas y metodológicas buscan elevar los estándares de la educación que reciben los estudiantes con el fin de mejorar y garantizar sus aprendizajes, los cuales influyen directamente en el desarrollo de la sociedad (Farías et al., 2019).

Esto es, es necesario implementar e incorporar a la actividad de enseñar nuevas herramientas y estrategias que fomenten y mejoren la calidad educativa.

En tal sentido, el uso de las tecnologías de la información y comunicación, denominada TIC ha asumido un rol trascendental en la vida del hombre y, en especial, en el ámbito educativo, y, mucho más, durante el contexto de la pandemia, donde los entornos de aprendizajes fueron virtuales y el uso de diversas aplicaciones, plataformas lúdicas, es decir, la gamificación permitió estimular la motivación y promover la retroalimentación formativa con el fin de promover el aprendizaje significativo en los estudiantes (Parra et al.,2021).

Cabe señalar, que la gamificación es una herramienta didáctica que se sustenta en dinámicas y juegos para estimular el aprendizaje de los estudiantes por medio de la retroalimentación formativa. Asimismo, la retroalimentación es un proceso acompañamiento constante donde el docente emplea el diálogo reflexivo para que el estudiante sea consciente de sus logros y avances académicos; pero también que reconozca sus limitaciones y, sobre todo, que se planteé nuevos retos y desafíos para mejorar y alcanzar un óptimo aprendizaje.

En el ámbito internacional, la Cuadros y López (2020) planteó insertar a la currícula nacional el uso de las TIC a través del programa llamado alfabetización digital con el fin de que los estudiantes y docentes aprendan a utilizar todos los equipos, dispositivos tecnológicos, así como implementar la gamificación para fomentar y promover el aprendizaje significativo en los educandos. Por su parte, Pérez (2021), demostró que el empleo de la gamificación por parte de los docentes y estudiantes, influyen significativamente en el aprendizaje dado que

transmitir conocimientos; sino que, también, acompañen al estudiante a través de una retroalimentación formativa.

En el ámbito local, dicha problemática no es ajena a la institución educativa, donde se ha registrado un desencuentro entre algunos docentes y la tecnología, quienes por falta de capacitación son renuentes a incorporar la gamificación a su labor educativa. Asimismo, la percepción del equipo directivo frente a la tecnología es de solo un medio o canal de transmisión de conocimientos, esto es, solo se utiliza esporádicamente para proyectar diapositivas o vídeos; por lo cual, no promueven talleres, charlas o conferencias con el fin desarrollar competencias digitales en los docentes como en los estudiantes, quienes en muchos casos no utilizan las herramientas o plataformas virtuales por desconocimiento. En ese sentido no se aprovecha convenientemente las TIC para innovar las sesiones de clases con el fin de generar nuevas expectativas y experiencias en el estudiante que permita adquirir y desarrollar conocimientos nuevos y aprendizajes significativos. Por otro lado, el exceso trabajo administrativo y papeleo por parte de los docentes hace difícil su labor de acompañantes para realizar la retroalimentación formativa con sus estudiantes.

Por lo tanto, es muy importante esta estrategia educativa ya que utiliza elementos y dinámicas propias de los juegos para motivar y comprometer a los estudiantes en su aprendizaje. Al incorporar la gamificación en la práctica educativa, los docentes pueden fomentar una retroalimentación formativa más efectiva en los estudiantes.

Por lo mencionado, se formuló la siguiente pregunta científica ¿Qué relación existe entre la Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023?, y entre los problemas específicos se planteó: (1) ¿Qué relación existe entre la gamificación dinámica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una de San Juan de Lurigancho , 2023?, (2) ¿Qué relación existe entre la gamificación mecánica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023?, (3) ¿Qué relación existe entre la gamificación componente y retroalimentación formativa en la enseñanza-

aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023?

Asimismo, este estudio se justificó, desde el enfoque teórico, en que se buscó analizar toda la bibliografía disponible en artículos e informes, contrastar las teorías o paradigmas científicos vigentes sobre las variables en investigación: Gamificación y retroalimentación formativa. Por ende, los aportes teóricos planteados en el presente estudio beneficiaron a los docentes y estudiantes, quienes participan activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Desde la justificación práctica, este estudio buscó determinar la relación que existe entre la Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza-aprendizaje, cuyos resultados obtenidos sirvieron para elaborar un cronograma de capacitaciones que permitieron desarrollar las competencias digitales y el empleo de la gamificación por parte de los docentes. Asimismo, se buscó crear espacios y jornadas pedagógicas para reflexionar acerca de la importancia de la gamificación y la retroalimentación formativa.

Por último, según el criterio metodológico, el trabajo de investigación empleó un enfoque cuantitativo ya que el fin es plantear un método para la generación de nuevos conocimientos confiables para futuras investigaciones (Bernal,2010). Por ello, esta investigación buscó utilizar instrumentos con un alto grado de confiabilidad para recopilar datos sobre la gamificación y retroalimentación formativa, los cuales pueden ser utilizados para futuros estudios relacionadas a las variables analizadas.

De tal manera, también se planteó en objetivo general: Establecer la conexión que existe en medio de la gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza -aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023. En ese marco, se propuso como objetivos específicos (1) Establecer la relación que existe entre la gamificación dinámica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023, (2) Establecer la relación que existe entre la gamificación mecánica y retroalimentación

formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023, (3) Existe relación significativa entre la gamificación componente y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de San Juan de Lurigancho, 2023.

Finalmente, se formuló como hipótesis general: Existe relación significativa entre la Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023; y derivado de tal planteamiento se propuso como hipótesis específicas: (1) Existe relación significativa entre la gamificación dinámica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023, (2) Existe relación significativa entre la gamificación mecánica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023, (3) Existe relación significativa entre la gamificación componente y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

A continuación, se citó trabajos, estudios y artículos científicos a nivel internacional, entre los cuales se encontraron:

Huaca (2021) elaboró un estudio, donde buscó erigir la relación entre la gamificación y aprendizaje significativo. La investigación fue de diseño no experimental, enfoque cuantitativo y nivel descriptivo correlacional. De los resultados descriptivos, con respecto a las dimensiones de la gamificación, se observó que el 45% afirmó que la dimensión dinámica es alta y el 42% considera que la dimensión mecánica; es regular. De los resultados inferenciales, se obtuvo el Rho igual a 0,854, con lo cual se comprobó que existe una correlación positiva alta entre ambas variables. Por ende, se concluye que la gamificación permite que los educandos se involucren de forma más activa en el proceso de enseñanza y construyen de forma autónoma sus aprendizajes significativos.

En la misma línea, Vásquez (2022) elaboró un trabajo de investigación, donde buscó fue establecer identificar la relación que existe entre gamificación y estándares de aprendizaje en el proceso de enseñanza -aprendizaje de las matemáticas. Dicha investigación fue no experimental, cuantitativa y descriptiva. De los hallazgos descriptivos, se apreció que el 50, 6% de los encuestados indicó que la gamificación es regular o moderada y un 48,6%, alto. En relación a sus dimensiones, la dimensión dinámica y mecánica obtuvieron un 90.3% y 68 % de nivel alto respectivamente. De los resultados inferenciales, se obtuvo el Rho igual a 0,789 , en la cual comprobó que encontrarse una correlación positiva alta entre ambas variables. Por lo tanto, se concluye que implementación de la gamificación es una innovadora metodología que posibilita que los estudiantes mejoren sus niveles de aprendizaje en el área de Matemáticas

Asimismo, Vera (2022) realizó una investigación, cuyo propósito principal fue relacionar la gamificación educativa y el aprendizaje significativo. Dicha investigación fue no experimental, cuantitativa y descriptiva. El hecho, se observó que el 33, 7% de encuestados indicó que la gamificación se encuentra

en un nivel alto. En la misma línea, se obtuvo el Rho igual a 0,639, lo que demostró que existe una correlación positiva alta entre ambas variables. Por ende, la conclusión obtenida en la investigación de que la gamificación educativa influye de forma significativa en la motivación y el interés por aprender por parte del estudiante, quien construye sus aprendizajes de forma lúdica.

Por otra parte, Kivi et. al (2020) plantearon un estudio, cuyo objetivo principal fue establecer la relación entre estilos cognitivos y retroalimentación. Dicha investigación fue no experimental, cuantitativa y descriptiva. De los resultados descriptivos, se observó que el 40% de los encuestados afirmaron que la retroalimentación es alta; el 45%, regular y el 15%, baja. De los resultados inferenciales, se obtuvo el Rho igual a 0,610, lo cual comprobó que existe una correlación positiva moderada entre ambas variables. Por lo tanto, se concluye que los estilos cognitivos de los estudiantes se relacionan con los tipos de retroalimentación que los docentes emplean.

Mientras que Ledesma (2020), presentó un análisis, de lo cual el objetivo general fue establecer la conexión a través de las tareas auténticas y retroalimentación formativa. Dicha investigación fue no experimental, cuantitativa y descriptiva. En dicho estudio, el muestreo estuvo conformado por 65 participantes. Para adjuntar los datos se trabajó dos cuestionarios. De los resultados descriptivos se observó que el 15.4% es bajo de retroalimentación formativa; el 72.3%, medio y el 12.3%, alto. Asimismo, de los tanteos inferenciales se obtuvo el coeficiente de Spearman igual a 0,704 , por ende, demostró que hallarse una correlación positiva alta entre ambas variables. Por consiguiente, se concluye que las tareas auténticas se relacionan directamente con la retroalimentación formativa.

Asimismo, en el contexto nacional, se citó a Patilla (2022), quien presentó un análisis, que relaciona las tecnologías digitales educativas y la retroalimentación formativa. Dicho análisis fue no experimental, cuantitativa y descriptiva. En efecto, de los resultados descriptivos se percibió que el 49% de los entrevistados indicaron que la retroalimentación formativa se ubica en nivel regular. Con respecto a los resultados inferenciales, se alcanzó una

estimación de  $Rho=0,985$ , que corrobora que hallase una correlación positiva alta entre ambas variables. Por lo tanto, se concluye que el uso de las TIC , dentro del transcurso de enseñanza, permite que los docentes mejoren el nivel de retroalimentación formativa con los estudiantes.

Bellido (2022), quien planteó una investigación, cuyo propósito principal fue fijar la relación del uso de la gamificación y el rendimiento académico de los estudiantes entre ambas variables. Dicha investigación fue no experimental, cuantitativa y descriptiva. En efecto, se obtuvo resultados descriptivos, se observó que el 38% de los encuestados indicó que la gamificación se ubica en un nivel medio y un 61%, en un nivel alto. En relación a sus dimensiones, la dimensión dinámica obtuvo el 100 % de nivel alto, la dimensión mecánica, el 95,1 % de nivel alto y en la dimensión componente, el 46,3%, alto. De los resultados inferenciales, se obtuvo el  $Rho$  igual a 0,590, con el cual se comprobó que hallase una correlación positiva moderada entre el uso de la gamificación y el rendimiento académico. Por lo tanto, se concluye que los estudiantes que interactúan en un nivel alto con la gamificación mejoran significativamente su desempeño académico.

Mientras que Cutipa (2020), presentó un estudio, cuya prioridad principal fue manifestar el nivel de relación que hallase a través de competencias digitales en la retroalimentación formativa. Dicha investigación fue no experimental, cuantitativa y descriptiva. De los resultados descriptivos se observó que que 70 % afirmó que la retroalimentación formativa es de nivel alto. Mientras que, en los cálculos obtenidos inferenciales, se alcanzó un valor de  $Rho=0,371$ , por lo tanto, se corrobora que existe una correlación positiva entre las competencias digitales en la retroalimentación formativa. Por ello, se concluye que el uso educativo de TIC por parte de los docentes en las actividades de clase mejora la retroalimentación formativa y genera aprendizajes significativos en los estudiantes.

En el mismo tenor, Dyer (2022), realizó un estudio, donde buscó identificar la conexión que hallase entre la gamificación y la capacidad de aprendizaje en los estudiantes. Dicho análisis fue no experimental, cuantitativo y descriptivo. En efecto las respuestas descriptivas, se estimó que el 48 % de los encuestados

indicó que la gamificación se ubica en un nivel medio y un 30 %, en un nivel alto. En relación a sus dimensiones, la dimensión dinámica obtuvo el 43 % de nivel medio; la dimensión mecánica, el 29% indicó de nivel medio, mientras que en la dimensión componentes, el 59% afirmó que se encuentra en un nivel medio. De los resultados inferenciales, se obtuvo un valor de Rho es igual a 0,538, el cual comprueba que encontrarse una correlación positiva moderada entre la gamificación y la capacidad de aprendizaje en los entornos virtuales. Por tanto, se concluye que a medida que se incorpore la gamificación en el proceso de enseñanza por parte de los docentes, esto beneficiará positivamente en el desarrollo y generación de aprendizajes significativos en los educandos.

Por último, en Lima, Trillo (2022), presentó un análisis no experimental, cuantitativo, cuyo fin principal fue determinar la relación entre gamificación y aprendizajes significativos. De los resultados descriptivos, con respecto a las dimensiones de la variable gamificación, se observó que el 36% de los encuestados afirma que la dimensión dinámica es de nivel regular; el 34 % indica que la dimensión mecánica es de nivel regular y el 39% considera que la dimensión componentes es de nivel malo. Por ende, se concluyó que dichas herramientas digitales permiten mejorar el nivel de aprendizajes significativos.

Continuando con la investigación, se hace necesario presentar los fundamentos y modelos teóricos que sustentan el presente estudio. En ese sentido, se definió la variable Gamificación, el cual según Prieto (2020) sostuvo que dicha palabra, Gamificación, fue creado en el año 2002 por Nick Pelling, quien era sistematizador informático y diseñador de interfaces informáticos a través de elementos de diseño de juego. A partir de ello, la gamificación se relacionaba solo al diseño informático basado en el juego o lo lúdico para que las transacciones electrónicas sean agradables y rápidas (Ardilla, 2019).

Por su parte, De los Ríos et. al (2019) describe a la gamificación como una herramienta educativa que influye directamente en la conducta humana por medio de experiencias lúdicas que generan mayor interés, incentivación y participación por parte de los estudiantes para el logro de objetivos concretos.

En el mismo tenor, Baptista y Oliveira (2019) afirman que la gamificación es un recurso didáctico que permite que los participantes interactúen con el conocimiento y con sus compañeros por medio de retos y desafíos que deben superar a través del uso de estrategias.

Mientras que Huang et. al (2019) sostiene que la gamificación es una estrategia didáctica en la que se emplea el aspecto lúdico para transmitir un contenido y provocar nuevos comportamientos por medio de experiencias vivenciales, significativas y agradables que despiertan el interés y la motivación de las personas.

También, Gil y Prieto (2019) afirman que la gamificación es una técnica que fomenta la participación, el interés y el aprendizaje por medio del juego para que los participantes mejores resultados en relación a los objetivos propuestos.

Además, Ortiz (2018) plantea que esta herramienta lúdica es utilizada para estimular la creatividad y la memoria dado que el estudiante aprende de una forma diferente donde lo cognitivo y lo emocional convergen para que se desarrollen aprendizajes significativos.

En la misma línea, Causado y Pacheco (2018) sostienen que utilizar la gamificación en las sesiones de clase le brinda una nueva experiencia de aprendizaje al estudiante, el cual está mucho más familiarizado con lo tecnológico y, por ende, motiva su interés por aprender.

Por su parte, Rodríguez et. al (2022) consideran que la gamificación implica un conjunto de estrategias lúdicas que captan e incentivan a los estudiantes a trabajar en equipo para adquirir o desarrollar habilidades y lograr los objetivos o metas trazadas.

Mientras que Castillo (2022) indican que la gamificación permite generar disfrute y motivación en el estudiante dentro del desarrollo de enseñanza, en la cual influye en la adquisición de aprendizajes significantes.

Además, Magadán & Rivas (2022) plantea que la gamificación es un recurso didáctico para el docente ya que le permite introducir elementos

lúdicos que despiertan el interés por aprender, estimula el pensamiento divergente y promueva la participación del estudiante.

Por último, Werbach & Hunter (2015), manifiesta que la gamificación es una herramienta educativa en la cual permite, los participantes o estudiantes ilustren de una forma más interactiva y placentera todo los conocimientos o habilidades a adquirir. Además, indican que la gamificación presente tres pilares fundamentales, las cuales son: dinámicas, mecánicas y componentes.

Esto implica que este recurso didáctico estimula la atención y la creatividad del estudiante dado permite la participación directa del estudiante en el desarrollo de enseñanza- aprendizaje.

En síntesis, la gamificación es la estrategia didáctica en la cual se puede incorporar y aplicar en el ámbito educativo, dado que, si se relaciona aprendizaje y juego, se conseguirá que el proceso educativo y formativo resulte más atractivo para el estudiante aumentando, de esta manera, la motivación y predisposición hacia la actividad de estudiar y aprender de forma autónoma.

Asimismo, la variable gamificación presentó tres dimensiones, según la propuesta de Werbach & Hunter (2015), las cuales son: dinámicas, mecánicas y componentes.

En primer lugar, la dimensión dinámica fue definido por Corchuelo (2018) como aquellas actividades que se relacionan con motivar a los participantes a continuar con las actividades programadas por medio de lo lúdico. Entre dichas actividades o dinámicas se considera: en primer lugar, la recompensa, la cual se brinda después de haber superado un obstáculo o reto planteado. En segundo lugar, el estatus o reconocimiento por parte de los participantes de una comunidad o grupo a la que se pertenece. En tercer lugar, el logro, cuya sensación personal genera satisfacción después de haber superado un desafío. En cuarto lugar, la competición que permite mejorar habilidades y estrategias con la ayuda y el apoyo de otros, así como buscar ser el primero dentro de una comunidad. En quinto lugar, el altruismo, el cual permite apoyar a otros compañeros para que mejoren sus niveles o

habilidades dentro del juego. Por su parte, García (2019) afirma que las dinámicas miden la capacidad estratégica y creativa del participante en un nivel macro ya que por medio de ejercicios sencillos o retos de nivel considerable se motiva a los participantes a seguir jugando. Asimismo, Asiri (2019), considera que los estudiantes aprenden más rápido cuando el conocimiento se presenta de forma lúdica y dinámica a través de desafíos o retos que buscan potenciar el nivel cognitivo de los educandos.

En segundo lugar, la dimensión mecánica fue conceptualizada por Andrade et. al (2020) como los componentes básicos del juego, esto es, hace referencia a cómo se estructura y funciona una actividad lúdica, así como que retos o desafíos superar. Entre las principales mecánicas se consideran: primero, el nivel de puntuación por cada estadio o nivel superado; segundo, los niveles o etapas a escalar por el participante; tercero, los premios o recompensas que son alcanzados al cumplir un reto o desafío; cuarto, los desafíos y retos que permiten potenciar las habilidades y el uso de nuevos métodos y estrategias para superarlos. Por su parte, García (2019) afirman que las mecánicas de la gamificación aluden a todas las técnicas de diseño de juego que captan la atención de los participantes para trabajar en equipo y vencer todo obstáculo, reto o desafío que se presente. Por ello, según Llorens et. al (2016), toda actividad de gamificación debe fomentar la colaboración y competición por medio de desafíos para alcanzar recompensas. Asimismo, Adlakha et. al (2020), consideran que dichas actividades lúdicas deben promover la creatividad y el pensamiento estratégico de los participantes, quienes deben evaluar las opciones que tienen y las estrategias que pueden emplear para superar un obstáculo.

En tercer lugar, la dimensión componentes fue definida por Corrales (2020) como todas las herramientas y recursos que permiten diseñar de forma atractiva y desafiante una actividad lúdica. Entre ellos tenemos a la escala de niveles, los rankings, los premios o recompensas y los puntos asignados para cada reto cumplido. Para Lobacheva (2019), forman parte todos los medios e instrumentos con los que cuenta cada participante para así elaborar estrategias y patrones de acciones ante obstáculos que el jugador encuentre

dentro de una actividad. Por ello, dentro de los componentes de gamificación se considera el combate, equipos, insignias, rangos, puntos, avatar, entre otros. Por su parte, Buheji (2019) plantea que el participante debe desarrollar la capacidad para utilizar, de forma estratégica, el recurso que se adecúe al desafío enfrentado. Esto, lógicamente, genera un alto nivel de atención y concentración para superar la prueba o el desafío y continuar al siguiente nivel de competencia.

Por lo tanto, para que toda sesión de clase gamificada alcance los objetivos deseados debe cumplir algunos requisitos previos, tales como: objetivos definidos, desarrollo de habilidades y competencias, identificación de los jugadores o participantes, conocer la estructura del juego y recursos o medios a utilizar (Cornellá et al., 2020). Asimismo, esto requiere el docente desarrolle competencias digitales para elaborar una actividad utilizando la gamificación y que los estudiantes tengan recursos y herramientas para ingresar e iniciar con la actividad programada (Acosta et al., 2020)

Por lo tanto, la importancia en el ámbito educativo, la gamificación radica en que permite el aprendizaje dinamizar, generando una sensación positiva en estudiantes ya que ellos al interactuar con la información, competir con sus compañeros y escalar los niveles propuestos sienten la satisfacción de vencer retos y desafíos y a la vez adquirir nuevas habilidades y competencias que se traducen en aprendizajes significativos que les permite adaptarse a su entorno social inmediato. Asimismo, los estudiantes del s. XXI están más familiarizados con el aspecto tecnológico y digital que buscan, de una u otra forma, que el sistema educativo vaya acorde con los avances tecnológicos. Esto requiere que deje de ser un mero transmisor de la información el docente y se convierta en un coach educativo, en un facilitador del conocimiento para que sus estudiantes sean la prioridad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, es necesario que reflexione el docente sobre el uso más adecuado y efectivo de la gamificación para que cumpla el objetivo de motivar y despertar el interés del estudiante por aprender y no solamente sea un mero recursos de distracción o diversión en las clases. Esto requiere que el docente, desde su

experiencia y con el conocimiento real de sus estudiantes, incorpore cuando crea necesario un conjunto de estrategias de gamificación.

En relación con la variable retroalimentación formativa, el Ministerio de Educación (Minedu, 2019) la define como el desarrollo de recolección y procesamiento de información de manera permanente, sistemática y metódica, cuya finalidad es conocer, evaluar los aprendizajes adquiridos por los estudiantes para diseñar una correcta retroalimentación que permita mejorar y consolidar aprendizajes significativos.

Por su parte, Espinoza (2021) afirma que la retroalimentación debe perseguir un carácter más formativo que correctivo ya que de esta manera se fomenta que el estudiante mejore y consolide sus aprendizajes significativos.

En el mismo tenor, Anijovich (2019) sostiene que la retroalimentación formativa permite construir el aprendizaje mediante una guía o acompañamiento permanente. No obstante, para ello es fundamental que exista una estrecha relación entre el docente y el estudiante ya que esto fomenta el diálogo fluido, la motivación intrínseca y autonomía para que el propio educando logre sus objetivos.

Asimismo, Medina & Mollo (2021) plantea que la retroalimentación formativa no solo se enfoca en corregir los errores cometidos, sino que también permita que el estudiante tome conciencia y identifique sus errores y logros en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje de ese modo utilice estrategias y métodos que le permitan construir, de forma autónoma, sus aprendizajes significativos.

Además, Mollo et. al (2022) sostienen que la retroalimentación formativa implica elaborar un programa de acompañamiento cualitativo, especializado y auténtico, donde el estudiante sea el protagonista de construir y consolidar sus aprendizajes, lo que generará un nivel alto de motivación y satisfacción.

En el mismo tenor, Picón y Olivos (2021) consideran que la retroalimentación formativa es una actividad reflexiva que busca plantear la realidad presente del estudiante con el fin de que sea consciente del nivel alcanzado en alguna asignatura o curso para que evalúe qué le falta aún por

aprender y qué métodos o estrategias puede emplear para lograr sus objetivos trazados.

También, Vargas et. al (2023) indica que la retroalimentación mejora significativamente el aprendizaje del estudiante siempre que se realice de modo correcto. Por eso es importante que el docente pueda brindar información oportuna al educando sobre sus logros, avances y dificultades con la finalidad de que se busquen las estrategias o métodos más eficaces a utilizar y el estudiante consolide sus aprendizajes y desarrolle competencias.

Mientras que Anijovich & Cappelletti (2020) plantean que la retroalimentación formativa es una herramienta eficaz que consolida el aprendizaje ya que, a través de un diálogo reflexivo, el estudiante es consciente de sus logros y limitaciones y, a su vez, busca estrategias que le permitan, de forma autónoma, alcanzar sus metas.

Por otra parte, Abad et. al (2022) argumentan que la retroalimentación formativa es un proceso de reflexión donde, tanto el docente como el estudiante, evalúan su labor dentro del desarrollo de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de empoderar al educando para que de forma autónoma construya sus propios aprendizajes.

Por último, Huayhua et. al (2021) plantean que la retroalimentación tiene como objetivo principal generar conflictos cognitivos en el estudiante para que sea capaz de reconocer cuánto aprendió y qué le falta aún por aprender en cada sesión de aprendizaje. A partir de este proceso reflexivo, el docente puede llevar a cabo una retroalimentación efectiva empleando palabras claves y estrategias eficaces para que el estudiante logre los aprendizajes esperados.

En resumen, la retroalimentación formativa es una herramienta eficaz que permite mejorar, significativamente, el aprendizaje ya que al emplearse el diálogo reflexivo el estudiante toma conciencia de sus logros, avances, limitaciones e inconvenientes en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje para buscar estrategias y métodos que le permitan, con la orientación del docente, alcanzar los aprendizajes esperados.

Asimismo, la variable retroalimentación formativa presentó tres dimensiones, según la propuesta del Minedu (2017), las cuales son: Retroalimentación descriptiva, retroalimentación reflexiva y retroalimentación valorativa.

En primer lugar, la dimensión retroalimentación descriptiva fue conceptualizada por el Minedu (2017) como la capacidad que tiene el docente de brindar la información relevante y oportuna al estudiante sobre sus avances, aciertos, limitaciones y errores con el fin de que busque métodos y estrategias para mejorar sus niveles de aprendizajes.

Por su parte, Contreras y Zuñiga (2021) consideran que la retroalimentación descriptiva solo se enfoca en especificar o detallar los avances y limitaciones de los estudiantes con el fin de que mejoren.

En segundo lugar, la dimensión retroalimentación reflexiva fue descrita por el Minedu (2017) como el proceso donde se fomenta el pensamiento crítico y reflexivo por medio de un diálogo abierto y fluido donde las preguntas del docente promueven el pensamiento divergente del estudiante para reconocer sus fortalezas y debilidades en proceso de las actividades de aprendizaje. Cabe señalar que, este tipo de retroalimentación permite un mayor nivel de progreso en los aprendizajes de los estudiantes.

Mientras que Sánchez y Carrión (2021) plantean que la retroalimentación reflexiva tiene dos atributos: primero, mejora los niveles de aprendizaje del estudiante; segundo, modifica paradigmas y prácticas de enseñanza en los docentes con el fin de los educandos alcancen los aprendizajes.

En tercer lugar, la dimensión retroalimentación valorativa fue definida por el Minedu (2017) como la habilidad del docente para reconocer los logros alcanzados de los estudiantes y motivarlos por medio de frases afirmativas.

Por su parte, Moreno (2021) considera que existe dos tipos de retroalimentación valorativa: la primera, la positiva, la cual alude a emitir comentarios positivos al educando con el fin de que pueda seguir fomentando la motivación y la reflexión en el estudiante. El segundo, la retroalimentación

negativa, la cual inhibe que el estudiante pueda ser consciente de sus errores y limitaciones.

En resumen, la importancia de la retroalimentación formativa radica en que esta herramienta educativa permite generar un lazo con el estudiante y el docente para que así logre fomentar el acompañamiento pedagógico y la disposición para seguir mejorando en pos de alcanzar un mayor nivel de desempeño académico. Por ello, es imprescindible que el docente desarrolle y adquiera un conjunto de habilidades blandas, tales como empatía, comunicación asertiva, liderazgo participativo y manejo de conflictos. Por su parte, el estudiante debe estar predispuesto a escuchar y entender que se encuentra en un estado constante de mejoramiento y que esto solo será posible cuando sea capaz de reconocer su condición actual y asuma la responsabilidad, por medio de estrategias y herramientas disponibles, para seguir mejorando. En tal sentido, la retroalimentación formativa es un proceso de acompañamiento pedagógico donde existe un compromiso tácito entre el docente y el estudiante para superar limitaciones y dificultades académicas en torno a un curso o asignatura.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo de diseño de investigación

##### ***3.1.1. Tipo de investigación: básica***

El reciente análisis fue de tipo básica. Según Ñaupas et. al (2018), el tipo básica tiene la finalidad de analizar y generar nuevos constructos teóricos, paradigmas y conocimiento de carácter científico.

Además, la perspectiva que se utilizó será el cuantitativo. En la cual Salgado (2018), afirmó que el paradigma cuantitativo busca corroborar hipótesis a través de la recopilación de información y datos, y para ello es necesario emplear programas estadísticos.

##### ***3.1.2. Diseño de investigación: no experimental***

La investigación empleó la traza no experimental. Para Salgado (2018), en este tipo de diseño, el investigador no interviene ni manipula ninguna de las variables ya que solo se enfoca en observar todo fenómeno de estudio en su estado natural. Así mismo, se apela a registrar y describir todos los cambios e interacciones que se realizan en un determinado contexto.

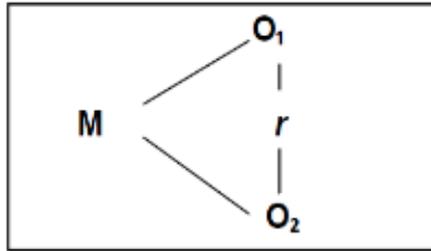
Además, Ñaupas et. al (2018) sostienen que el nivel descriptivo correlacional indaga establecer el nivel de conexión entre las variables. Por ello, este proyecto de investigación utilizó el nivel descriptivo correlacional dado que se centrará en identificar la interrelación entre la gamificación y la retroalimentación formativa.

En relación al corte del estudio, se empleó el corte transversal dado que se recopiló la información relevante en un determinado tiempo por medio de dos cuestionarios a la muestra seleccionada.

El diseño fue como se presenta a continuación:

## Figura 1.

*Gráfico del diseño de estudio*



Dónde:

M: Población

O1= Gamificación

O2= Retroalimentación formativa

r: Coeficiente de correlación entre variables

### 3.2. Variables y Operacionalización

#### Definición conceptual de Gamificación

Werbach y Hunter (2015) sostienen que la gamificación es una herramienta educativa que permite que los participantes o estudiantes aprendan de una forma más interactiva y placentera todo los conocimientos o habilidades a adquirir. Además, indican que la gamificación presente tres pilares fundamentales, las cuales son: dinámicas, mecánicas y componentes.

#### Definición operacional de Gamificación

La variable Gamificación se fragmentó en tres dimensiones, que son: dinámicas, mecánicas y componentes, como también se presentó los indicadores correspondientes. Además, la variable utilizó un cuestionario de 18 ítems, con resultados politómicas en la escala tipo Likert. (ver anexo 02).

## **Definición conceptual de Retroalimentación**

MINEDU (2017) sostiene que la retroalimentación formativa no solo se enfoca en corregir los errores cometidos, sino que también permita que el estudiante tome conciencia y identifique sus errores y logros en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que utilice estrategias y métodos que le permitan construir, de forma autónoma, sus aprendizajes significativos.

## **Definición operacional de Retroalimentación formativa**

La variable Retroalimentación formativa se fraccionó en tres dimensiones, las cuales son: retroalimentación descriptiva, retroalimentación reflexiva y retroalimentación valorativa, como también se presentó los indicadores correspondientes. Además, la variable utilizó un cuestionario de 16 ítems, con resultados politómicas en la escala tipo Likert. (ver anexo 02).

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

#### **3.3.1. Población**

Para Tamayo y Silva (2018) la población hace referencia el total de los elementos que participan e intervienen en la investigación. Además, dichos elementos, generalmente comparten rasgos o características parecidos. Por consiguiente, la población considerada fue de 100 estudiantes.

#### **Criterios de inclusión.**

- Fueron considerados todos los estudiantes de cuarto de secundaria del centro educativo.
- Fueron considerados todos los educandos inscritos en el año lectivo 2023.

#### **Criterios de exclusión.**

- Estudiantes que son de otros grados o niveles educativos.
- Estudiantes que no aportaron o se ausentaron en la aplicación de los cuestionarios.
- Estudiantes, cuyos padres no autorizaron la intervención de su menor hijo en el presente trabajo.

### 3.3.2. Muestra

Según Tamayo y Silva (2018), la muestra es definida como una parte representativa del total de la población y esto a su vez se aprovecha para estudiar el fenómeno. Por ende, para el presente estudio la muestra fue de 100 alumnos.

**Tabla 1**

*Muestra de la investigación*

Institución educativa de San Juan de Lurigancho.	
Aula 4° A	35
Aula 4° B	30
Aula 4° C	35
Total	100

*Nota:* estudiantes matriculados en el año lectivo 2023

### 3.3.3. Muestreo

Ventura (2017) sostuvo que el muestreo censal considera a toda la población como la posible muestra. Esto se debe a que la población es finita y cumple requisitos convenientes para la investigación. Por ende, el presente estudio empleó el muestreo censal.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Carrasco (2014), la técnica se define como un conjunto de métodos y herramientas que permiten diseñar y elaborar un estudio científico. Por ello, se empleó la técnica de la encuesta. Además, Bisquerra et. al (2019) describió la encuesta como la técnica que más utilizan los investigadores para recopilar información ya que es más accesible y rápida. Para ello se puede aplicar de dos formas: de manera escrita o verbal.

En referencia con el instrumento para recopilar datos del presente estudio, se empleó el cuestionario para cada variable del estudio. Según Callejo et. al (2019) este instrumento está compuesto de un conjunto de preguntas redactadas de forma precisa y directa para que el encuestado responda sin la ayuda del encuestador. Por lo tanto, se utilizaron dos instrumentos: uno para la variable Gamificación. Este se elaboró y constó de 18 ítems y midió las dimensiones de la variable. El otro instrumento fue para la variable Retroalimentación formativa, el cual se elaboró y estuvo conformada por 16 preguntas que midieron las dimensiones de dicha variable: retroalimentación descriptiva, retroalimentación reflexiva y retroalimentación valorativa. Cabe señalar que ambos cuestionarios fueron aplicados a la muestra conformada por los 100 estudiantes.

Asimismo, para validar los dos instrumentos y evaluar cuán confiable es ante una posible aplicación en la muestra, se recurrió a expertos en la materia para que evalúen y planteen sus observaciones con el fin de que los cuestionarios alcancen un alto nivel de confiabilidad.

**Tabla 2**

*Expertos que validaron los cuestionarios sobre gamificación y retroalimentación formativa.*

Experto	Grado	Validez	Condición
Delgado Arenas, Raúl	Doctor	Valido	Aplicable
Silvia Rubio, Edith	Doctora	Valido	Aplicable

Para ello, es necesario en que ambos cuestionarios se obtenga el Alfa de Cronbach por medio de un programa estadístico (Salgado, 2018). Por tanto, se

realizó una prueba piloto de 40 alumnos. Los datos recopilados por los instrumentos fueron analizados por el programa SPSS versión 25.

**Tabla 3**

*Resultados de confiabilidad de los instrumentos.*

Variable	Alfa de Cronbach	Nivel de confiabilidad
Gamificación	0,809	Confiable
Retroalimentación	0,849	Confiable

*Nota:* SPSS en base a las encuestas

Según los hallazgos en la tabla 3, se obtuvo los valores de 0,809 para el cuestionario de Gamificación y 0,849 para el cuestionario de Retroalimentación formativa. Por lo tanto, se concluye que dichos instrumentos presentan un alto grado de confiabilidad en su aplicación para el recojo de información.

### **3.5. Procedimientos**

El recojo de datos implicó, en primer lugar, que los cuestionarios fueran revisados y aprobados por los expertos. En segundo lugar, se solicitó el permiso necesario a la Institución Educativa para realizar las coordinaciones entre las autoridades y los docentes para poder encuestar a estudiantes de cuarto grado de secundaria.

Asimismo, después de obtener el permiso correspondiente, se procedió a aplicar los instrumentos de manera presencial durante 2 días.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Luego de recoger los datos de los encuestados, la misma investigadora calificó cada ficha y elaboró una matriz de datos con los valores obtenidos en el programa Excel 2016. Asimismo, se usó el software SPSS versión 25 para efectuar los cálculos de los estadísticos descriptivos e inferenciales. Además, se elaboraron gráficos y tablas por cada dimensión propuesta. Para finalizar, con los resultados adquiridos, se interpretaron y se derivaron conclusiones y recomendaciones.

### **3.7. Aspectos éticos**

Para elaborar el presente estudio, se asegura respetar todos los principios que guían y orientar el carácter científico como lo es el respeto a la autoría y la no manipulación de los resultados ni atentar contra la integridad de los participantes. Por ello, se informó a los padres y tutores de los menores encuestados a través de un consentimiento informado para poder salvaguardar su integridad. Finalmente, se buscó conservar la confidencialidad del informe brindado de todos los encuestados.

#### IV. RESULTADOS

##### Análisis descriptivos de la investigación:

**Tabla 4**

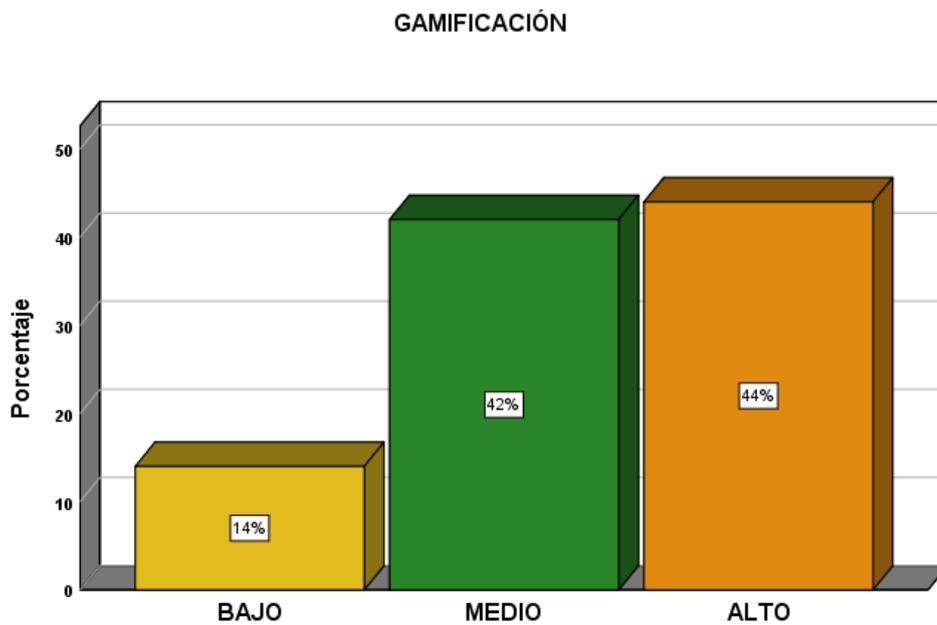
*Frecuencia de los niveles de la variable Gamificación*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	14	14,0
	Medio	42	42,0
	Alto	44	44,0
	Total	100	100,0

*Nota:* SPSS en base a las encuestas

**Figura 2**

Nivel de la variable Gamificación



### Interpretación:

De los resultados obtenidos en la tabla 4 y figura 2, se observan que el 14% de los participantes afirmaron que la gamificación se encuentra en un nivel bajo. Por su parte, el 42,0%, en un nivel medio; mientras que el 44%, en un nivel alto.

**Tabla 5**

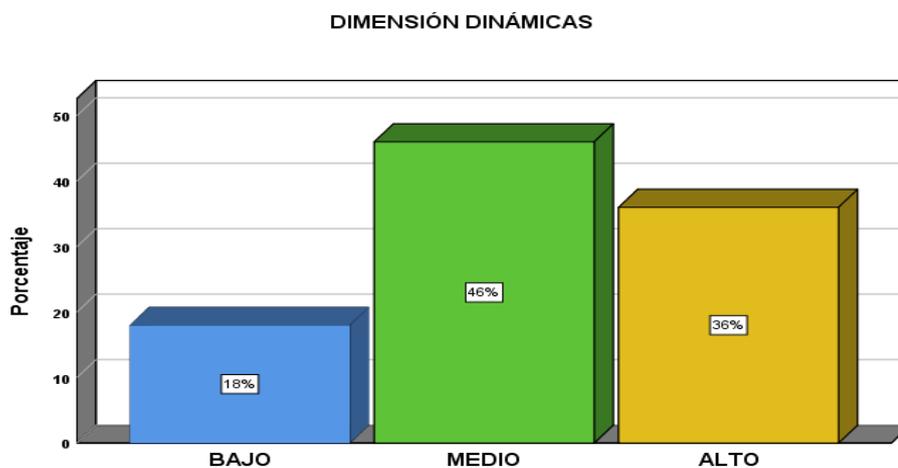
*Frecuencia de los niveles de la dimensión dinámicas*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	18	18,0
	Medio	46	46,0
	Alto	36	36,0
	Total	100	100,0

*Nota:* SPSS en base a las encuestas

**Figura 3**

Nivel de Dimensión dinámicas



### Interpretación:

De los resultados obtenidos en la tabla 5 y figura 3, se observan que el 18% de los estudiantes afirmaron que la dimensión dinámica es baja. Por su parte, el 46,0%, medio; mientras que el 36%, alta.

**Tabla 6**

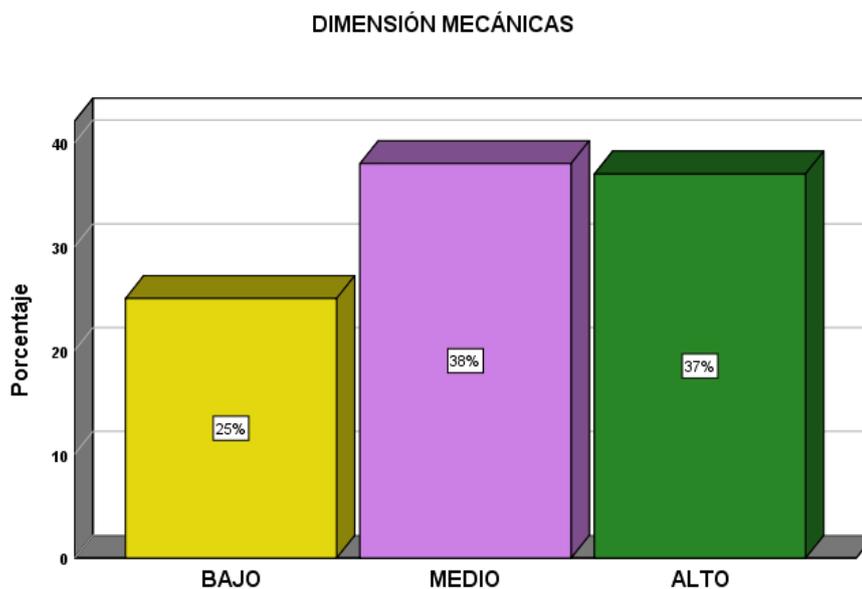
*Frecuencia de los niveles de la dimensión mecánicas*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	25	25,0
	Medio	38	38,0
	Alto	37	37,0
	Total	100	100,0

*Nota:* SPSS en base a las encuestas

**Figura 4**

Nivel de la dimensión mecánicas



### Interpretación:

De los resultados obtenidos en la tabla 6 y figura 4, se observan que el 25% de los estudiantes afirmaron que la dimensión mecánica es baja. Por su parte, el 38,0% es media o moderada; mientras que el 37%, alta.

**Tabla 7**

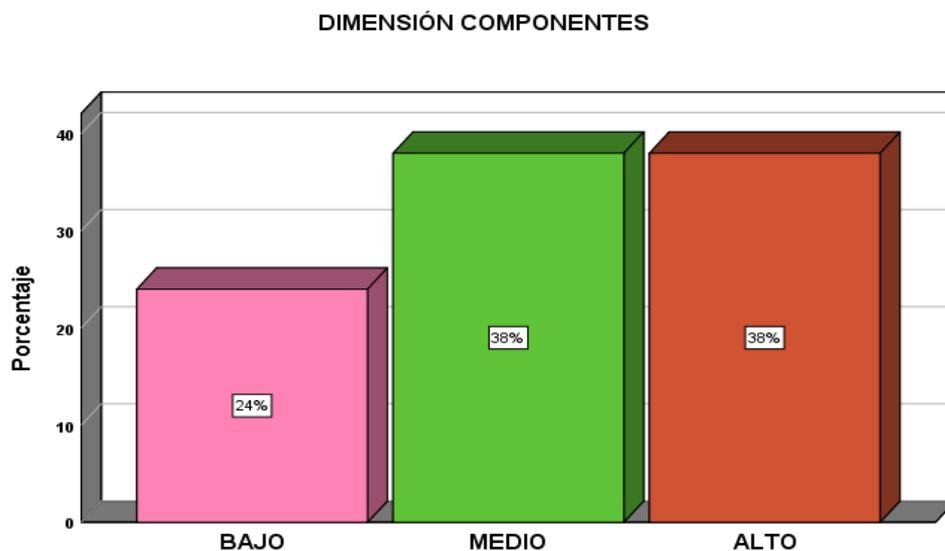
*Frecuencia de los niveles de la dimensión componentes*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	24	24,0
	Medio	38	38,0
	Alto	38	38,0
	Total	100	100,0

*Nota:* SPSS en base a las encuestas

**Figura 5**

Nivel de la dimensión componentes



### Interpretación:

De los resultados obtenidos en la tabla 7 y figura 5, se observan que el 24% de los estudiantes afirmaron que la dimensión componentes es de nivel bajo. Por su parte, el 38,0%, es medio o moderado; mientras que el 38%, alto.

**Tabla 8**

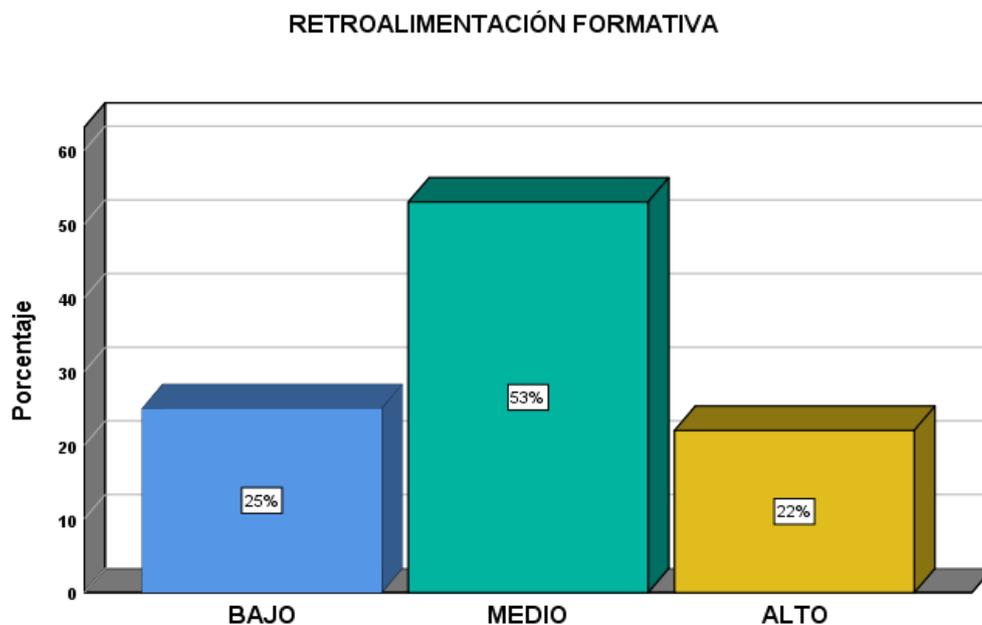
*Frecuencia de los niveles de la variable Retroalimentación formativa*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Bajo	25	25,0
	Medio	53	53,0
	Alto	22	22,0
	Total	100	100,0

*Nota:* SPSS en base a las encuestas

**Figura 6**

Nivel de la variable retroalimentación formativa



### Interpretación:

De los resultados obtenidos en la tabla 8 y figura 6, se observan que el 25% de los estudiantes afirmaron que la retroalimentación formativa se encuentra en un nivel bajo. Por su parte, el 53,0%, medio; mientras que el 22%, alto.

Tablas cruzadas de variables: Gamificación – Retroalimentación formativa

**Tabla 9**

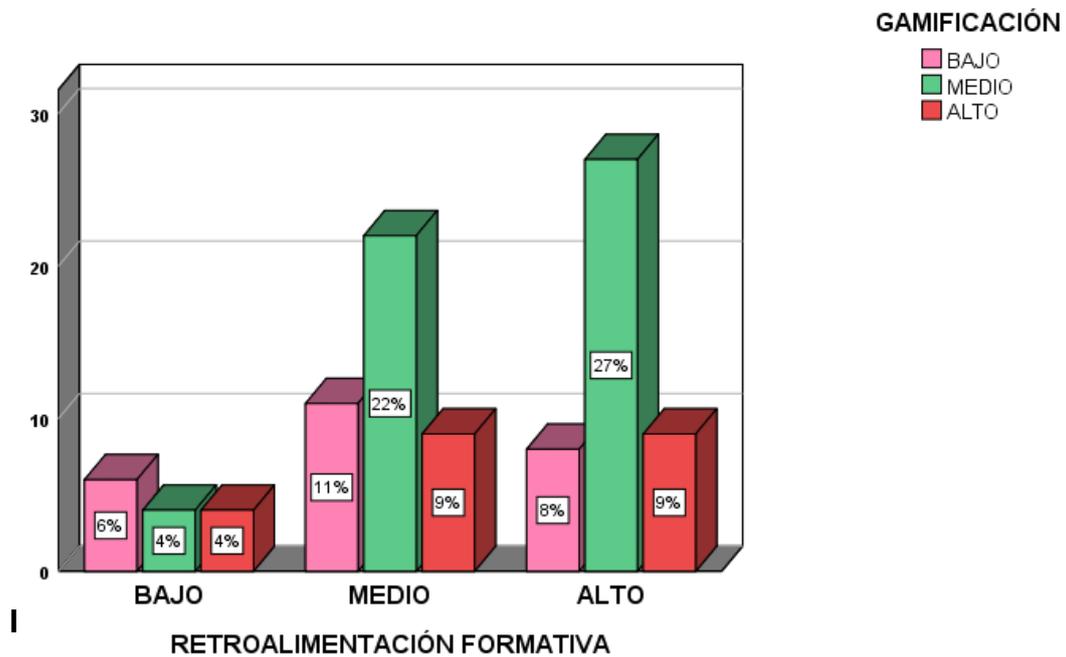
*Gamificación – Retroalimentación formativa*

		Gamificación			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Retroalimentación formativa	Bajo	6	4	4	14
		6,0%	4,0%	4,0%	0,0%
	Medio	11	22	9	42
		11,0%	22,0%	9,0%	42,0%
	Alto	8	27	9	44
		8,0%	27,0%	9,0%	44,0%
	Total	25	53	22	100
		25,0%	53,0%	22,0%	100,0%

*Nota:* SPSS en base a las encuestas

**Figura 7.**

*Diagrama de barras agrupadas de gamificación y retroalimentación formativa*



De acuerdo a la tabla 9 y figura 7; la retroalimentación formativa en un nivel bajo, el 6 % de los encuestados afirman que la gamificación es baja, por otro lado; la retroalimentación formativa en un nivel medio, el 22% de los estudiantes indica que la gamificación es de nivel medio. Así mismo; la retroalimentación formativa en un nivel alto, el 9% de los participantes afirma que la gamificación es alta.

**Tabla 10**

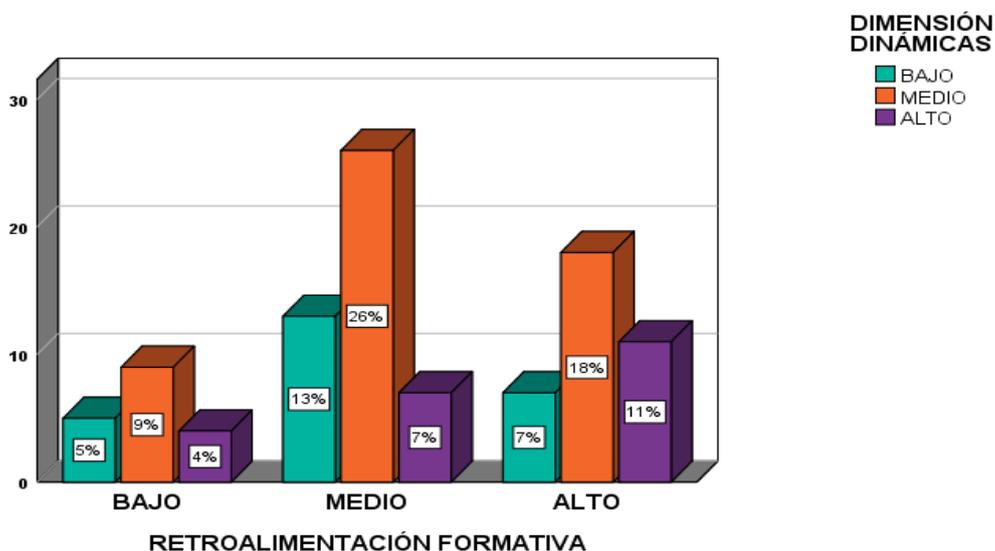
*Dimensiones dinámicas – Retroalimentación formativa*

		Dinámicas			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Retroalimentación formativa	Bajo	5	9	4	18
		5,0%	9,0%	4,0%	18,0%
	Medio	13	26	7	46
		13,0%	26,0%	7,0%	46,0%
	Alto	7	18	11	36
		7,0%	18,0%	11,0%	36,0%
Total	25	53	22	100	
	25,0%	53,0%	22,0%	100,0%	

Nota: SPSS en base a las encuestas

**Figura 8.**

Diagrama de barras agrupadas de dimensión dinámicas y retroalimentación formativa



**Interpretación:** De acuerdo a la tabla 10 y figura 8; la retroalimentación formativa en un nivel bajo, el 5 % de los estudiantes consideran que la dimensión dinámica es baja, por otro lado; la retroalimentación formativa en un nivel medio, el 26% de

los encuestados indica que la dimensión dinámica es de nivel medio. Así mismo; la retroalimentación formativa en un nivel alto, el 11% de los participantes afirma que la dimensión dinámica es alta.

**Tabla 11**

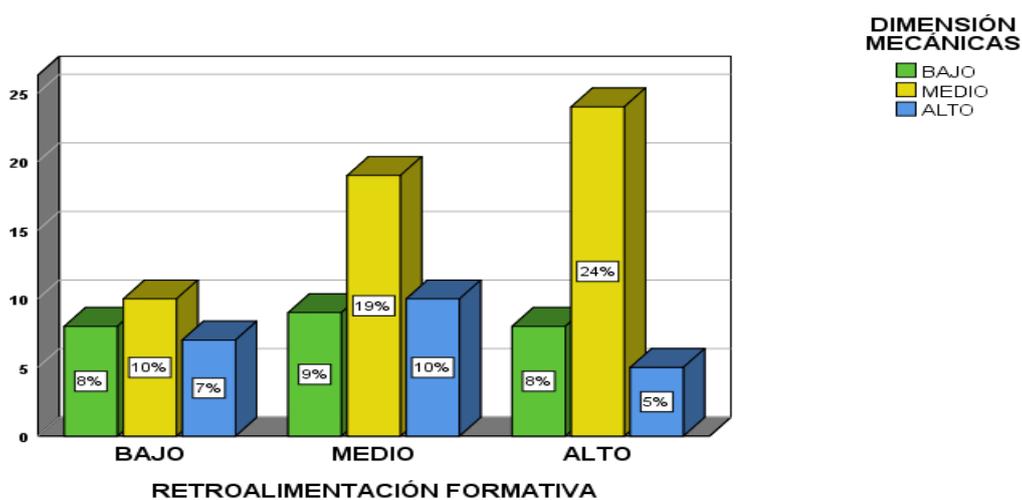
*Dimensión Mecánicas – Retroalimentación formativa*

		Mecánicas			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Retroalimentación formativa	Bajo	8	10	7	25
		8,0%	10,0%	7,0%	25,0%
	Medio	9	19	10	38
		9,0%	19,0%	10,0%	38,0%
	Alto	8	24	5	37
		8,0%	24,0%	5,0%	37,0%
	Total	25	53	22	100
		25,0%	53,0%	22,0%	100,0%

Fuente: SPSS en base a las encuestas

**Figura 9.**

Diagrama de barras agrupadas de dimensión mecánicas y retroalimentación formativa



### Interpretación:

De acuerdo a la tabla 11 y figura 9; la retroalimentación formativa en un nivel bajo, el 8 % de los encuestados indican que la dimensión mecánica es baja, por otro lado; la retroalimentación formativa en un nivel medio, el 19% de los estudiantes indica que la dimensión mecánica es de nivel medio. Así mismo; la retroalimentación formativa en un nivel alto, el 5% de los participantes afirma que la dimensión mecánica es alta.

**Tabla 12**

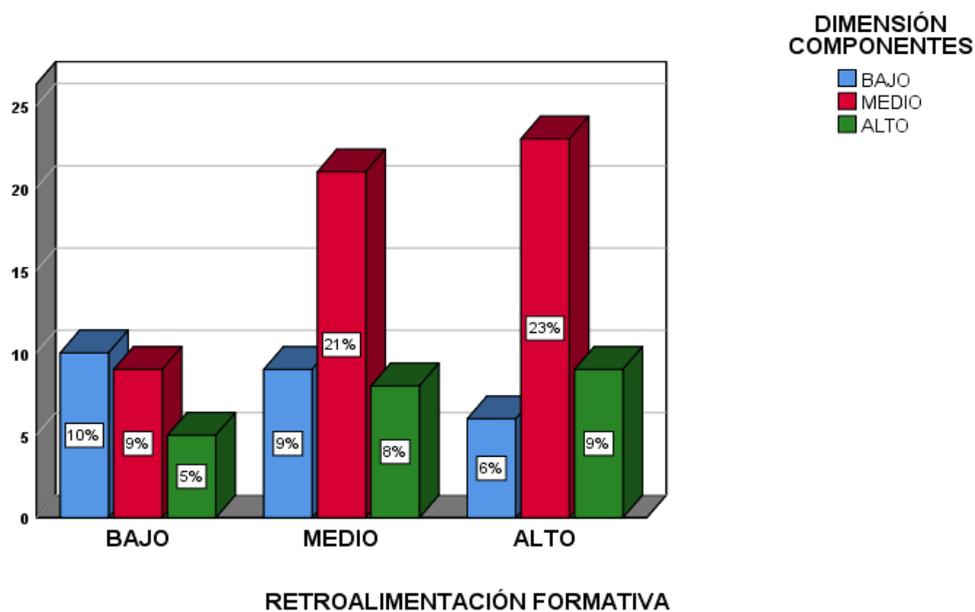
*Dimensión componentes – Retroalimentación formativa*

		Componentes			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Retroalimentación formativa	Bajo	10	9	5	24
		10,0%	9,0%	5,0%	24,0%
	Medio	9	21	8	38
		9,0%	21,0%	8,0%	38,0%
	Alto	6	23	9	38
		6,0%	23,0%	9,0%	38,0%
Total	25	53	22	100	
	25,0%	53,0%	22,0%	100,0%	

*Nota:* SPSS en base a las encuestas

**Figura 10.**

Diagrama de barras agrupadas de dimensión componentes y retroalimentación formativa



**Interpretación:**

De acuerdo a la tabla 12 y figura 10; la retroalimentación formativa en un nivel bajo, el 10 % de los estudiantes consideran que la dimensión componentes es bajo, por otro lado; la retroalimentación formativa en un nivel medio, el 21% de los encuestados indica que la dimensión componentes es de nivel medio. Así mismo; la retroalimentación formativa en un nivel alto, el 9% de los participantes afirma que la dimensión componentes es alta

## Análisis inferenciales de la investigación:

### Prueba de normalidad

**Tabla 13**

*Prueba de normalidad de las variables Gamificación – Retroalimentación formativa*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	,259	100	,000
Retroalimentación formativa	,365	100	,000
Dimensión dinámicas	,398	100	,000
Dimensiones mecánicas	,456	100	,000
Dimensión componentes	,345	100	,000

Efectuada la prueba de normalidad, se hallaron una significancia bilateral de 0,000 para las variables: Gamificación y Retroalimentación formativa, la misma que es menor al valor considerado de 0,05. el cual nos indica que los datos no son normales. Por ende, se prefiere optar por el estadígrafo Rho de Spearman para la respectiva prueba de hipótesis.

## Contraste de hipótesis

### Hipótesis de investigación

**H<sub>0</sub>:** No existe relación significativa entre la Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa.

**H<sub>1</sub>:** Existe conexión significativa entre la Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa.

### Determinación del estadístico

**Tabla 14**

*Correlación entre gamificación y retroalimentación formativa.*

---

		Gamificación		Retroalimentación formativa	
	Gamificación	Correlación Spearman	de	1000	,386*
		Sig. (bilateral)			,034
Rho de		N		100	100
Spearman	Retroalimentación formativa	Correlación Spearman	de	,386*	1000
		Sig. (bilateral)		,034	
		N		100	100

---

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

### Decisión

Sig = 0,034 < 0,05; por ende, se rechaza la hipótesis nula.

## **Conclusión**

La gamificación se relaciona significativamente con retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.

Por lo tanto, mientras más se implemente la gamificación en las sesiones de clases, esta promoverá y fomentará la retroalimentación formativa del estudiante para la adquisición de aprendizajes significativos.

Asimismo, según los resultados obtenidos se obtuvo el coeficiente de Rho de Spearman es igual a 0,386, por lo que se concluye que el nivel de correlación es bajo.

## **Hipótesis específica 1**

**Ho:** No existe relación significativa entre la gamificación dinámica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa.

**H1:** Existe relación significativa entre la gamificación dinámica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa.

## Determinación del estadístico

**Tabla 15**

*Correlación entre gamificación dinámicas y retroalimentación formativa.*

		Dinámicas		Retroalimentación formativa
Rho de Spearman	Gamificación Dinámicas	Correlación Spearman	de 1000	,329*
		Sig. (bilateral)		,009
		N	100	100
	Retroalimentación formativa	Correlación Spearman	de ,329*	1000
		Sig. (bilateral)	,009	
		N	100	100

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

## Decisión

$P < 0,009$  por lo tanto  $< 0,05$ ; por ende, se rechaza la hipótesis nula.

## Conclusión

La gamificación dinámica se relaciona significativamente con retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.

Esto implica que la recompensa, el estatus, el logro y la competición permite que el docente realice una mejor retroalimentación formativa que promueve que el estudiante adquiera aprendizaje significativo.

Además, según los resultados obtenidos se obtuvo el coeficiente de Rho de Spearman es igual a 0,329, por lo que se concluye que el nivel de correlación es bajo.

## Relación entre gamificación mecánica – retroalimentación formativa

### Hipótesis específica 2

Ho: No existe relación significativa entre la gamificación mecánica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa.

H1: Existe conexión significativa entre la gamificación mecánica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa.

### Determinación del estadístico

**Tabla 16**

*Correlación entre dimensión mecánica y retroalimentación formativa*

			Mecánica	Retroalimentación formativa
Rho de Spearman	Mecánica	Correlación de Spearman	1000	,542*
		Sig. (bilateral)		,026
		N	100	100
Aprendizaje significativo		Correlación de Spearman	,542*	1000
		Sig. (bilateral)	,026	
		N	100	100

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

### Decisión

Si=0,026 < 0,05; por ende, se rechaza la hipótesis nula.

## **Conclusión**

La gamificación mecánica se relaciona significativamente con retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa.

Esto implica que el nivel de puntuación por cada estadio o nivel superado, los niveles o etapas a escalar por el participante, los premios o recompensas, los desafíos y el uso de nuevos métodos y estrategias mejoran de forma significativa la retroalimentación en los estudiantes.

Además, según los resultados obtenidos se obtuvo el coeficiente de Rho de Spearman es igual a 0,542, en la cual, se concluye que el nivel de correlación es moderado.

## **Relación entre dimensión componentes – retroalimentación formativa**

### **Hipótesis específica 3**

Ho: No existe relación significativa entre la gamificación componente y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa.

H1: Existe relación significativa entre la gamificación componente y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa.

## Determinación del estadístico

**Tabla 17**

*Correlación entre dimensión componentes y retroalimentación formativa.*

		Componentes		Retroalimentación formativa
	Componentes	Correlación Spearman	de 1000	,212***
		Sig. (bilateral)		,034
Rho de		N	100	100
Spearman	Retroalimentación formativa	Correlación Spearman	de ,212*	1000
		Sig. (bilateral)	,034	
		N	100	100

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

## Decisión

$P = 0,034$  por lo tanto  $< 0,05$ ; por ende, se rechaza la hipótesis nula.

## Conclusión

La gamificación componentes se relaciona significativamente con retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.

Esto implica que la escala de niveles, los rankings, los premios o recompensas y los puntos asignados para cada reto cumplido estimulan la atención y la creatividad del alumnado para mejorar el nivel de retroalimentación formativa.

Además, según los resultados obtenidos se obtuvo el coeficiente de Rho de Spearman es igual a 0,212, por lo que se concluye que el nivel de correlación es bajo.

## V. DISCUSIÓN

Considerando los hallazgos del estudio en relación al objetivo general, el Rho fue igual de 0.386, comprobándose que existe relación positiva baja entre gamificación y retroalimentación formativa, asimismo se encontró el valor de  $p=0.034 < 0.05$  (significativamente alto), concluyéndose que: La gamificación se relaciona significativamente con retroalimentación formativa en la enseñanza-aprendizaje en estudiantes de una institución educativa, esto significó descriptivamente que el 14% de los participantes afirmaron que la gamificación se encuentra en un nivel bajo. Por su parte, el 42,0%, en un nivel medio; mientras que el 44%, alto. Mientras que, en relación con la retroalimentación formativa, se observó que el 25% de los participantes afirmaron que la retroalimentación formativa es baja. Por su parte, el 53,0%, moderada o media; mientras que el 22%, alta.

Estas respuestas coinciden con los hallados por Vera (2022), en relación con la variable gamificación, quien observó que el 33,7% de los encuestados muestra que la gamificación se encuentra en nivel alto. Esto se debe a que muchos docentes no han desarrollado competencias digitales para implementar la gamificación en sus sesiones de aprendizaje y prefieren aún dictar de forma tradicional.

Por otro lado, los resultados de este estudio coinciden con los de Patilla (2022), en relación con la variable retroalimentación formativa, quien observó en sus hallazgos a nivel descriptivo que el 49% de los encuestados indicaron que la retroalimentación formativa se encuentra en nivel regular. También coinciden con Kivi et. al (2020), quien evidenció que el 45% de los participantes afirmaron que la retroalimentación se ubica en un nivel regular. En la misma línea, Ledesma (2020) confirma que el 72,3% confirma que la retroalimentación formativa es de nivel medio o regular. Dichos porcentajes se deben a que el proceso de retroalimentación cambió de una modalidad virtual a ser presencial y esto trajo un proceso de adaptación tanto para el docente como para el estudiante. Además, dicho autor confirma la importancia de la retroalimentación formativa al sostener que es un método pedagógico que permite evaluar constantemente a los estudiantes con el fin de poder

identificar avances, logros, limitaciones y oportunidades de mejora a través de acuerdos establecidos entre el docente y el estudiante (Anijovich, 2019). En la misma línea, Picón y Olivos (2021) consideran que la retroalimentación formativa es una actividad reflexiva que busca plantear la realidad presente del estudiante con el fin de que sea consciente del nivel alcanzado en alguna asignatura o curso para que evalúe qué le falta aún por aprender y qué métodos o estrategias puede emplear para lograr sus objetivos trazados.

Si bien, la presente investigación los resultados fueron distintos a los hallados por Cutipa (2020), con respecto a la variable retroalimentación formativa, quien observó en sus hallazgos a nivel descriptivo que 70 % afirmó que la retroalimentación formativa es de nivel alto. Esta diferencia se debería a que la población encuestada por el autor citado fueron docentes, quienes, desde su percepción, consideran que la retroalimentación que brindan es de nivel alto. No obstante, el presente estudio tiene como población a estos estudiantes quienes perciben de forma disímil la retroalimentación formativa recibida por sus docentes.

Asimismo, esto es planteado por Werbach y Hunter (2015), quienes sostuvieron que es una herramienta educativa la gamificación, permite que los estudiantes aprendan de un modo directo y participativo todo los conocimientos o habilidades a adquirir. Además, indican que la gamificación presente tres pilares fundamentales, las cuales son: dinámicas, mecánicas y componentes. En la misma línea, En el mismo tenor, Rodríguez et. al (2022) consideran que la gamificación implica un conjunto de estrategias lúdicas que captan e incentivan a los estudiantes a trabajar en equipo para adquirir o desarrollar habilidades y lograr los objetivos o metas trazadas. Por su parte, el Minedu (2017) sostiene que la retroalimentación formativa no solo se enfoca en corregir los errores cometidos, sino que también permite que el estudiante tome conciencia e identifique sus errores y logros en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que utilice estrategias y métodos que le permitan construir, de forma autónoma, sus aprendizajes significativos.

Considerando los hallazgos del estudio en relación al objetivo específico 1, el Rho fue igual de 0.329, comprobándose que hallase una relación positiva

baja entre la dimensión dinámicas y retroalimentación formativa; asimismo se encontró el valor de  $p=0.009<0.05$  (significativamente alto), concluyéndose que: se relaciona la gamificación dinámica significativamente con retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes, ello se refleja descriptivamente el 18% de los participantes afirmaron que la dimensión dinámica se encuentra en un nivel bajo. Por su parte, de los encuestados el 46,0% indicaron que la dimensión dinámica se ubica en un nivel medio; mientras que el 36% de los estudiantes afirma que se ubican en un nivel alto.

El presente estudio, sus resultados fueron distintos a los hallados por Vásquez (2022), con respecto a la variable retroalimentación formativa, quien observó en sus hallazgos a nivel descriptivo que el 90,3% de los encuestados mostraron que la gamificación se hayan en un nivel alto. Dichos porcentajes se deben a que los docentes utilizaron de forma eficaz el componente de las dinámicas las cuales hacen referencia, el estatus, el logro, la competición y la recompensa, las cuales fomenta la participación activa del estudiante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, las respuestas conseguidas en la comprobación del objetivo específico 1, son semejantes teóricamente con lo sostenido por Corchuelo (2018) como aquellas actividades que se relacionan con motivar a los participantes a continuar con las actividades programadas por medio de lo lúdico. Entre dichas actividades o dinámicas se considera: en primer lugar, la recompensa, la cual se brinda después de haber superado un obstáculo o reto planteado. En segundo lugar, el estatus o reconocimiento por parte de los participantes de una comunidad o grupo a la que se pertenece. En tercer lugar, el logro, cuya sensación personal genera satisfacción después de haber superado un desafío. En cuarto lugar, la competición que permite mejorar habilidades y estrategias con la ayuda y el apoyo de otros, así como buscar ser el primero dentro de una comunidad. En quinto lugar, el altruismo, el cual permite apoyar a otros compañeros para que mejoren sus niveles o habilidades dentro del juego.

Considerando los hallazgos del estudio en relación al objetivo específico 2, el Rho fue igual de 0.542, comprobándose que encontrarse una relación

positiva moderada a través de la dimensión mecánica y retroalimentación formativa; asimismo se encontró el valor de  $p=0.026<0.05$  (significativamente alto), concluyéndose que: La gamificación mecánica significativamente se relaciona con la retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes; ello se refleja descriptivamente en que el 25% de los participantes afirmaron que la dimensión mecánicas se encuentra en un nivel bajo. Por su parte, el 38,0% de los encuestados indicaron que la dimensión mecánica se ubica en un nivel medio; entre tanto, que el 37% de los estudiantes afirma que se muestra en un nivel alto.

El presente estudio sus resultados fueron similares a los hallados por Dyer (2022), en relación con la variable gamificación, quien observó en sus hallazgos a nivel descriptivo que el 29% de los participantes indicaron que la gamificación, en su dimensión mecánica, se encuentra en un nivel medio. Asimismo, coinciden con los resultados hallados por Huaca (2021), quien evidenció que el 42% de los encuestados afirman que la dimensión mecánica se encuentra en un nivel regular o medio. En el mismo tenor, Trillo (2022) observó que 34% de los participantes, indicó que la dimensión mecánica es de nivel medio.

Estos porcentajes se deben a que los estudiantes como los docentes están tratando de adaptarse al empleo de esta nueva estrategia didáctica y todo lo relacionado con el nivel de puntuación por cada estadio o nivel superado, los niveles o etapas a escalar por el participante, los premios o recompensas, los desafíos y el uso de nuevos métodos que debe aplicar el estudiante para alcanzar los objetivos planteados por el docente.

Asimismo, esto es planteado por García (2019), quien afirma que las mecánicas de la gamificación aluden a todas las técnicas de diseño de juego que captan la atención de los participantes para trabajar en equipo y vencer todo obstáculo, reto o desafío que se presente. Asimismo, Andrade et. al (2020) consideran las mecánicas son como los componentes básicos del juego, esto es, hace referencia a cómo se estructura y funciona una actividad lúdica, así como que retos o desafíos superar. Entre las principales mecánicas se consideran: primero, el nivel de puntuación por cada estadio o nivel

superado; segundo, los niveles o etapas a escalar por el participante; tercero, los premios o recompensas que son alcanzados al cumplir un reto o desafío; cuarto, los desafíos y retos que permiten potenciar las habilidades y el uso de nuevos métodos y estrategias para superarlos.

Considerando los hallazgos del estudio en relación al objetivo específico 3, el Rho fue igual de 0.212, comprobándose que existe relación positiva baja entre la dimensión componentes y retroalimentación formativa; asimismo se encontró el valor de  $p=0.034<0.05$  (significativamente alto), concluyéndose que: La gamificación componentes se relaciona significativamente con retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes; ello se refleja descriptivamente en que el 24% de los participantes afirmaron que la dimensión componentes se encuentra en un nivel bajo. Por su parte, el 38,0% de los encuestados indicaron que la dimensión componentes se ubica en un nivel medio; mientras que el 38% de los estudiantes afirma que se ubica en un nivel alto.

El presente estudio sus resultados fueron similares a los hallados por Dyer (2022), con respecto a la variable gamificación, quien observó en sus hallazgos a nivel descriptivo que el 59% de los participantes afirmaron que la dimensión componentes se encuentra en un nivel medio. Análogamente, Bellido (2022) observó a nivel de resultados descriptivos, 46,3% de los encuestados la dimensión componente indicaron que se ubican en un nivel alto. Dichos porcentajes se deben a que los estudiantes se identifican con este nuevo e innovador recurso didáctico para aprender ya que la escala de niveles, los rankings, los premios o recompensas y los puntos asignados para cada reto cumplido estimulan la atención y la creatividad del alumnado.

Asimismo, esto es planteado por Corrales (2022) como todas las herramientas y recursos que permiten diseñar de forma atractiva y desafiante una actividad lúdica. Entre ellos tenemos a la escala de niveles, los rankings, los premios o recompensas y los puntos asignados para cada reto cumplido.

Por otro lado, el siguiente estudio presenta aportes fundamentales que muestra, en primer lugar, se llevó a cabo una meticulosa búsqueda de antecedentes, los cuales muestran investigaciones similares que ofrece una

correlación de ambas variables; esto es, el impacto que ha tenido la gamificación en el sector educativo y la retroalimentación formativa para promover y consolidar los aprendizajes en los estudiantes. En segundo lugar, los constructos teóricos utilizados en el presente estudio, así como los resultados alcanzados permitirán que los integrantes directivos de la institución educativa, en conjunto con los docentes y profesionales de la Educación, puedan evaluar si es factible y efectivo implementar estrategias y herramientas de gamificación en las sesiones de clases para reforzar o retroalimentar a los estudiantes en algunas asignaturas.

Por último, el desarrollo del presente estudio también presentó algunas dificultades y limitaciones como fue el difícil acceso a la institución para el recojo de información, lo que motivó que la recolección de datos se realice durante toda una semana. Otras de las limitaciones fue contar con la participación de una muestra pequeña, la cual puede ser mayor para futuras investigaciones. Pese a ello, los resultados obtenidos comprobaron correlaciones significativas entre la variable gamificación y la variable retroalimentación formativa.

De todo lo descrito anteriormente, se dedujo que la gamificación se relaciona significativamente en estudiantes en la retroalimentación formativa de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.

## VI. CONCLUSIONES

**Primera:** Según los hallazgos, se llegó a concluir que hallarse una relación directa positiva de nivel bajo entre gamificación y retroalimentación formativa, es decir, mientras más se implemente la gamificación en las sesiones de clases, esta promoverá y fomentará la retroalimentación formativa del estudiante para la adquisición de aprendizajes significativos.

**Segunda:** Se pudo determinar encontrarse una relación positiva directa de nivel bajo a través de la gamificación dinámicas y retroalimentación formativa. Esto tiene sentido que el estatus, el logro, la competición y la recompensa permite que el docente realice una mejor retroalimentación formativa que promueve que el estudiante adquiera aprendizaje significativo.

**Tercera:** De acuerdo a los hallazgos obtenidos, se llegó a deducir que hallarse una relación directa positiva de nivel moderado a través de la gamificación mecánicas y la retroalimentación formativa. Esto implica que el nivel de puntuación por cada estadio o nivel superado, los niveles o etapas a escalar por el participante, los premios o recompensas, los desafíos y el uso de nuevos métodos y estrategias mejoran de forma significativa la retroalimentación en los estudiantes.

**Cuarta:** Conforme a los hallazgos alcanzados, se llegó a inferir que hallarse una relación directa positiva de nivel bajo a través de la gamificación componentes y la retroalimentación formativa. Esto implica que la escala de niveles, los rankings, los premios o recompensas y los puntos asignados para cada reto cumplido estimulan la atención y la creatividad del alumnado para mejorar el nivel de retroalimentación formativa.

## VII. RECOMENDACIONES

**Primera:** Respecto a la gamificación y retroalimentación formativa, se sugiere a los integrantes directivos de la institución educativa, seguir capacitando a sus docentes para que desarrollen competencias digitales que les permitan utilizar de forma idónea y reflexiva la gamificación en su práctica pedagógica con el fin de fomentar la creatividad y la autonomía en los estudiantes para que construyan sus propios aprendizajes significativos.

**Segunda:** En referencia a la dimensión dinámicas, se aconseja a los docentes que organicen todas sus actividades académicas dentro y fuera del horario de clases para administrar el tiempo de forma efectiva para orientar y retroalimentar de manera formativa a los estudiantes y mejorar el nivel de sus aprendizajes significativos.

**Tercera:** Respecto a la dimensión mecánicas, se sugiere al docente seguir incorporando estrategias didácticas por medio de la gamificación para acompañar y retroalimentar a los estudiantes, así como utilizar las plataformas virtuales para progresar los niveles de evaluación de los estudiantes.

**Cuarta:** En referencia a la dimensión componentes, se aconseja a los docentes que investiguen y se capaciten en el empleo de los equipos y dispositivos tecnológicos, las cuales les permiten planear, diseñar, incorporar y ejecutar diferentes estrategias de gamificación dentro del desarrollo de enseñanza con el fin de retroalimentar de manera más efectiva a los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Abad Lezama, I. R., Pantigoso Leython, N., Colina Ysea, F. J., Chávez Campó, S. M., Zulueta Sánchez, Y. G., Tapia Rodríguez, L. M., & Valenzuela Vargas, T. (2022). Retroalimentación formativa y trabajo colaborativo remoto en la formación inicial docente en el contexto de la Covid-19. *Alpha Centauri*, 3(3), 163–170. <https://doi.org/10.47422/ac.v3i3.108>
- Acosta-Medina, J.K., Torres-Barreto, M. L., Álvarez-Melgarejo, M., & Paba-Medina, M. C. (2020). Gamification in the educational field: a bibliometric analysis. *I+D Revista de Investigaciones*, 15, 28-36. [https://www.researchgate.net/publication/342079940 Analisis de la gamificacion](https://www.researchgate.net/publication/342079940_Analisis_de_la_gamificacion)
- Adlakha, S., Chhabra, D. & Shukla, P. (2020). Effectiveness of gamification for the rehabilitation of neurodegenerative disorders. *Chaos, Solitons & Fractals*, 14. <https://doi.org/10.1016/j.chaos.2020.110192>
- Andrade, L., Marín, I., y Iriarte, M. (2020). La influencia de la gamificación en el aprendizaje con la aplicación Quizziz. In Redes sociales y ciudadanía: hacia un mundo ciberconectado y empoderado. *Grupo Comunicar*. 229-235 <https://redalfamed1.wixsite.com/redesy Ciudadania>
- Anijovich, R., & Cappelletti, G. (2020). La retroalimentación formativa: Una oportunidad para mejorar los aprendizajes y la enseñanza. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 81–96. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11327>
- Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. doi: 10.11144/Javeriana.m12-24.stge
- Asiri, M.J. (2019). Do teachers' attitudes, perception of usefulness, and perceived social influences predict their behavioral intentions to use gamification in EFL classrooms? Evidence from the Middle East. *International Journal of Education and Practice*, 7(3), 112-122. <https://ideas.repec.org/a/pkp/ijoeap/2019p112-122.html>
- Baptista, G. & Oliveira, T. (2019). Gamification and serious games: A literature meta-analysis and integrative model. *Computers in Human Behavior*, 92, 306-315. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.030>

- Bellido, M. (2022) *Gamificación y el rendimiento académico en estudiantes del nivel primario en una institución educativa privada, Cusco, 2022* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57613>
- Buheji, M. (2019). Re-inventing public services using gamification approaches. *International Journal of Economics and Financial Issues*, 9(6), 48-59. <https://doi.org/10.32479/ijefi.8803>
- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., de los Ángeles Barragán-Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503>
- Contreras, G. y Zúñiga, C. G. (2018). Concepciones sobre retroalimentación del aprendizaje: Evidencias desde la Evaluación Docente en Chile. *Actualidades Investigativas En Educación*, 18(3), 1–25. <https://doi.org/10.15517/aie.v18i3.34327>
- Corchuelo Rodriguez, 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>
- Cuasado Escobar, R. y Pacheco Bohórquez, M. L. (2018). El aprendizaje basado en videojuegos y la gamificación como estrategias para construir y vivir la convivencia escolar. *Revista CEDOTIC*, 3(1). <https://bit.ly/2Q5K4yv>
- Cordero Arroyo, Graciela. (2022). La retroalimentación dialógica como proceso constitutivo de la práctica docente. *Revista electrónica de investigación educativa*, 24, e5r..<https://doi.org/10.24320/redie.2022.24.e5r.5773>
- Corrales, M. (2020). Emociones de estudiantes preuniversitarios en Ciencias Sociales con experiencias de gamificación. *Investigación en la escuela*, 102, 84-96. DOI: 10.12795/IE.2020.i102.06
- Cornellà, P., Estebanell, M, y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28 (1), 5-19, <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.

- Cotrina, E. (2020) *Competencias digitales y planificación curricular en docentes de los CEBAS de la UGEL 05, San Juan de Lurigancho, 2019* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/40261>
- Cuadros, L., y López, A. (2020). Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 55–79. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11379>
- Cutipa, L. (2020) *Competencias Digitales en la Retroalimentación Formativa de docentes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2020* [Tesis de Magíster, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/61904>
- 
- De los Ríos, A., Muñoz, Y., Castro, P., & Arroyo, J.L. (2019). Gamification, strategy shared between university, Company and millennials. *Revista de Docencia Universitaria*, 17(2), 73-88. doi: 10.4995/redu.2019
- Dyer Navarro, N. M. (2021) *Estrategias de Gamificación y Aprendizaje Virtual en Estudiantes de la Facultad de Educación de una Universidad Privada de Trujillo, 2021* [Tesis de Magíster, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69822>
- 
- Espinoza Freire, E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(4), 389-397. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202021000400389&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000400389&lng=es&tlng=es).
- Farías, J., Iñiguez, B., & Suárez, M. (2019). Aplicación de las Tic's en Psicopedagogía. [Application of Tic's in Psychopedagogy]. *Revista Espacios*. 40(21), 9. <https://url2.cl/thZjD>
- García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, (27), 71-79. <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>

- Gil Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- Huaca, D. (2021) *La gamificación y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa, Ecuador 2021* [Tesis de Magíster, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77541>
- Huang, B., Hew, K.F., & Lo, C.K. (2019). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on undergraduate students' behavioral and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 1106-1126. doi: 10.1080/10494820.2018.1495653
- Huayhua Prada, Mariluz Francisca, Vargas Pacherras, Yolanda Clara, Avila Zamudio, Carmen del Pilar, & Buitron Bruno, Carmen Rosa. (2021). La retroalimentación formativa una práctica eficaz en tiempos de pandemia. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(21), 133-143. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i21.290>
- Kivi, P.J., Hernández, R. M., Escalante, J.L., Palacios, J. P. & Fuster- Guillén (2021).The correlation between cognitive styles and written corrective feedback preferences among Iranian and Turkish EFL learners. *Cypriot Journal of Educational Science*. 16(2), 669-685. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i2.5643>
- Ledesma, H. (2022) *Las tareas auténticas y la retroalimentación formativa en los docentes de una institución educativa del Cantón Ventanas, 2022* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/101482>
- Lobacheva, N. (2019). Gamification of the Educational Process in Higher Education Institutions. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 396, 112-116. <https://doi.org/10.2991/iceder-19.2020.24>
- Llorens-Largo, F., Gallego-Duran, F. J., Villagra-Arnedo, C. J., Compan-Rosique, P., SatorreCuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamification of the

- Learning Process: Lessons Learned. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías Del Aprendizaje*, 11(4), 227–234. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/57605>
- Magadán Díaz, M., & Rivas García, J. I. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus virtuales: revista científica iberoamericana de tecnología educativa*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/220612>
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Paidós
- Medina Zuta, Patricia y Mollo Flores, Marybel. (2021). La práctica docente reflexiva: motor de la retroalimentación formativa. *Conrado*, 17 (81), 179-186. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442021000400179&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000400179&lng=es&tlng=es).
- Minedu. (2019). Planificación, mediación y evaluación de los aprendizajes en la Educación Secundaria. Lima. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6646>
- Mollo Flores, Marybel Esther, & Deroncele Acosta, Ángel. (2022). Modelo integrado de retroalimentación formativa. *Revista Universidad y Sociedad*, 14 (1), 391-401. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202022000100391&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202022000100391&lng=es&tlng=es).
- Parra, E.; Jesús Lopez, J.; Segura, A. y Moreno, A (2021). Gamification and flipped learning and their influence on aspects related to the teaching-learning process. *Journal Homepage*: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>
- Patilla, M. (2022) *Tecnologías digitales educativas y retroalimentación formativa en estudiantes del VII ciclo de una institución educativa pública, Caicay, Región Cusco, 2022* [Tesis de Magíster, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/102987>
- Pegalajar Palomino, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del

- estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188.  
<https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Picón Zambora, L. C., & Olivos Romero, F. G. (2021). LA retroalimentación formativa para el aprendizaje de los estudiantes de institución nivel primario - Chiclayo. *ZHOECOEN*, 13(1), 24–36.  
<https://doi.org/10.26495/tzh.v13i1.1869>
- Vásquez, M. (2022) *Gamificación y estándares de aprendizaje del área de matemáticas en estudiantes, U.E. Veinticuatro de Mayo, Santo Domingo, Ecuador 2021* [Tesis de Magíster, Universidad César Vallejo].  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78247>
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*, 73-99.  
<https://www.torrossa.com/en/resources/an/4608256#>
- Quincha, M. (2022) *Gamificación como estrategia educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de educación cultural y artística* [Tesis de Maestría. Pontificie Universidad Católica de Ecuador]  
<https://repositorio.pucesa.edu.ec › bitstream>
- Real-Pérez, M., Sánchez-Oliva, D., & Moledo, C. P. (2021). Proyecto África “La Leyenda de Faro”: Efectos de una metodología basada en la gamificación sobre la motivación situacional respecto al contenido de expresión corporal en Educación Secundaria (Africa Project &quot;La Leyenda de Faro&quot;: Effects of a methodology. *Retos*, 42, 567–574.  
<https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86124>
- Rodríguez-Torres, Á. F., Cañar-Leiton, N. V., Gualoto-Andrango, O. M., Correa-Echeverry, J. E., & Morales-Tierra, J. V. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Domino de las Ciencias*, 8(2), 662-681.  
<https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>
- Sánchez Pacheco, C. (2019). Elementos de la Gamificación y sus impactos en la enseñanza y el aprendizaje. *Identidad Bolivariana*, 51-62  
<https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/416e9da3296c629a5914abd297e4273d.pdf>

- Sánchez Valdez, S., & Carrión-Barco, G. (2021). Modelo didáctico basado en la retroalimentación reflexiva para promover la evaluación formativa. *ZHOECOEN*, 13(1), 88–100. <https://doi.org/10.26495/tzh.v13i1.1875>
- Tamayo, C. y Silva, I. (2018) *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*. <http://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentosacademicos/ciencias-de-la-educacion/23.pdf>
- Trillo, L. (2022) *La gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78734>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The Gamificación Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Wharton Digital Press
- Vargas, Víctor Raúl Burga, Cabrejos, Mónica Ysabel Ortega, & Fernández, Bertila Hernández. (2023). Retroalimentación formativa en el desempeño docente. *Revista Horizontes de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7 (27), 99-112. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.500>
- Vera, Z. (2022) *Gamificación educativa y aprendizajes significativos en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Naranjal, Ecuador – 2022* [Tesis de Magíster, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93320>
- 
- Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, A. T., Lucas-Zambrano, M.-D.-L.-Ángeles, & Luque-Alcívar, K. E. (2020). Gamificación y aprendizaje autorregulado. *EPISTEME KOINONIA*, 3(5), 287–302. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i5.847>

## **ANEXOS**

## ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023						
AUTORA: Aguilar Checclo Lisset Evelin						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p><b>Problema general</b> ¿Qué relación existe entre la Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿Qué relación existe entre la gamificación dinámica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una de San Juan de Lurigancho, 2023?</p> <p>¿Qué relación existe entre la gamificación mecánica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023?</p> <p>¿Qué relación existe entre la</p>	<p><b>Objetivo General</b> Establecer la relación que existe entre la gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Establecer la relación que existe entre la gamificación dinámica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.</p> <p>Establecer la relación que existe entre la gamificación mecánica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.</p>	<p><b>Hipótesis general</b> Existe relación significativa entre la Gamificación y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>Existe relación significativa entre la gamificación dinámica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.</p> <p>Existe relación significativa entre la gamificación mecánica y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.</p> <p>Existe relación significativa entre</p>	<b>Variable 1: Gamificación</b>			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Dinámicas	- Percepción de las actividades de dinámicas Expresión	1-6	Alto (67- 90)
			Mecánicas	- Percepción de las actividades de mecánicas	7-12	Medio (42- 66)
			Componentes	- Percepción de las actividades de componentes	13-18	Bajo (18 - 41)
			<b>Variable 2: Retroalimentación formativa</b>			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Retroalimentación Descriptiva	- Propone nuevos ejemplos - Nuevas formas de hacer un trabajo - Realizar comentarios	1-2 3-4 5-6	Alto (60- 80)  Medio			

gamificación componente y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023?	Existe relación significativa entre la gamificación componente y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de San Juan de Lurigancho, 2023.	la gamificación componente y retroalimentación formativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.	Retroalimentación Reflexiva	- Guía a través de preguntas - Aprendizaje por medio del error - Diálogo dentro del proceso de enseñanza	7-8 9-10 11-12	(38 – 59)  Bajo  (16 – 37)
Retroalimentación Valorativa	- Motivación por medio frases afirmativas - Reconocimiento de los logros alcanzados	13-14 15-16				
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR			
<b>TIPO:</b> Básico <b>DISEÑO:</b> No experimental de corte transversal <b>NIVELES DE DISEÑO:</b> Correlacional <b>MÉTODO:</b> Hipotético deductivo <b>ENFOQUE:</b> Cuantitativo	<b>POBLACIÓN:</b> la población para el presente trabajo está conformada por los 100 estudiantes de San Juan de Lurigancho, 2023.  <b>TIPO DE MUESTRA:</b> CENSAL  <b>TAMAÑO DE MUESTRA:</b> el tamaño de la muestra es de 100 estudiantes de San Juan de Lurigancho, 2023.	<b>VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN</b> <b>TÉCNICA:</b> Encuesta <b>INSTRUMENTO:</b> Cuestionario <b>FORMA DE ADMINISTRACIÓN:</b> Directa y presencial  <b>VARIABLE 2: RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA</b> <b>TÉCNICA:</b> Encuesta <b>INSTRUMENTO:</b> Cuestionario <b>FORMA DE ADMINISTRACIÓN:</b> Directa y presencial	<b>DESCRIPTIVA:</b> Tablas, figuras y frecuencias <b>INFERENCIAL:</b> Prueba de normalidad K-SKolmogorov – Smimov			

## ANEXO N°2: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1

*Variable: Gamificación*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Gamificación	Según Werbach y Hunter (2015), la gamificación es una herramienta educativa que permite que los participantes o estudiantes aprenden de una forma más interactiva y placentera todo los conocimientos o habilidades a adquirir. Además, indican que la gamificación presente tres pilares fundamentales, las cuales son: dinámicas, mecánicas y componentes.	La variable gamificación se mide por el puntaje alcanzado en el cuestionario, el que permite clasificar a los sujetos, de acuerdo con los siguientes niveles y rangos:  Bajo (18 a 41 puntos)  Medio (42 a 66 puntos)  Alto (67 a 90 puntos)	Dinámicas	-Percepción de las actividades de dinámicas Expresión	1-6	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) siempre (5)
			Mecánicas	-Percepción de las actividades de mecánicas	7-12	
			Componentes	-Percepción de las actividades de componentes	13-18	

Tabla 2

Variable: *Retroalimentación formativa*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Retroalimentación formativa	MINEDU (2017) la retroalimentación formativa no solo se enfoca en corregir los errores cometidos, sino que también permita que el estudiante tome conciencia de sus errores y logros en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que utilice estrategias y métodos que le permitan construir, de forma autónoma, sus aprendizajes significativos.	Los niveles de la retroalimentación formativa están definidos por el puntaje alcanzado en el cuestionario, el que permite clasificar a los sujetos, de acuerdo con los siguientes niveles y rangos:  Bajo (16 a 37 puntos)  Medio (38 a 59 puntos)  Alto (60 a 80 puntos)	Retroalimentación	- Propone nuevos ejemplos	1-2	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) siempre (5)
			Descriptiva	- Nuevas formas de hacer un trabajo	3-4	
				- Realizar comentarios	5-6	
			Retroalimentación reflexiva	- Guía a través de preguntas	7-8	
				- Aprendizaje por medio del error	9-10	
			Retroalimentación valorativa	- Diálogo dentro del proceso de enseñanza	11-12	
				- Motivación por medio frases afirmativas	13-14	
			- Reconocimiento de los logros alcanzados	15-16		

### Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

#### INSTUMENTO N° 1

#### GAMIFICACIÓN

En el presente cuestionario encontrará afirmaciones acerca de las percepciones que tiene cerca de la Retroalimentación formativa que usted recibe.

Para cada una de ellas, responda con honestidad con el grado de confianza que poseemediante la escala de 1 a 5, tomando en cuenta lo siguiente:

Escala de Likert				
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	Te gusto las dinámicas de los juegos					
2	Disfrutaste ser el actor principal de la clase					
3	Te gusto la competición entre tus compañeros					
4	Te sentiste a gusto respecto a las insignias que te asignaban					
5	Te sentiste a gusto en superar los desafíos					
6	Tuviste paciencia al esperar tu turno					
7	Crees que los juegos ayudan a captar tú atención					
8	La clase gamificada te motiva aprender					
9	Los desafíos de misiones te motivo a seguir aprendiendo					
10	Te motivaste aprender al trabajar en grupo					
11	El trabajar en equipo te incentivo a involucrarte en la Clase					
12	Las recompensas de insignias te motivaron					
13	Demostraste actitudes positivas en la clase gamificada					

14	Obtuviste recompensas de alto rango					
15	Tuviste interés en participar en las actividades					
16	Lograste el aprendizaje que esperabas					
17	Conseguiste sobre pasar los retos establecidos					
18	Trabajaste en equipo para superar los niveles de Dificultad					

## INSTRUMENTO N°2

### RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA

En el presente cuestionario encontrará afirmaciones acerca de las percepciones que tiene acerca de la Retroalimentación formativa que usted recibe.

Para cada una de ellas, responda con honestidad con el grado de confianza que posee mediante la escala de 1 a 5, tomando en cuenta lo siguiente:

Escala de Likert				
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	El docente propone muchos ejemplos y/o ejercicios para que los estudiantes comprendan los temas estudiados					
2	El docente propone ejemplos elaborados o los construyen con la participación de los estudiantes.					
3	El docente apoya a que los estudiantes culminen las tareas encomendadas.					
4	El docente ofrece otras actividades personalizadas para que el estudiante termine su trabajo asignado.					
5	El docente escribe comentarios o sugerencias de mejorar para próximos trabajos.					
6	El docente devuelve los trabajos corregidos con comentarios o marcas en rojo.					
7	El docente repregunta varias veces a sus estudiantes hasta que llegue a la respuesta adecuada.					
8	El docente plantea pistas (explicaciones o aclaraciones) para que el estudiante se dé cuenta del origen de su error.					
9	El docente permite que su estudiante sea capaz de revisar y reflexionar sobre el paso que dejó de hacer o que no realizó correctamente.					
10	El docente subraya el error, lo rodea con un círculo, escribe signos de exclamación o interrogación, pero permite que el estudiante corrija el error.					
11	El docente dialoga con sus estudiantes las veces que sean necesarias para reflexionar sobre sus errores.					

12	El docente brinda un clima de confianza utilizando una comunicación fluida e intercambiando ideas, preguntas y dudas.					
13	El docente estimula a sus estudiantes por medio de frases emotivas (“te felicito”, “muy bien”, “tú puedes”).					

14	El docente utiliza las frases emotivas para estimular la autoconfianza en el aprendizaje de los estudiantes.					
15	El docente brinda a sus estudiantes la respuesta sin explicar el procedimiento que tiene que realizar.					
16	El docente pregunta a sus estudiantes si están seguros de su respuesta y le brinda más elementos de información.					

**Anexo 4:** Resultados de la validez y confiabilidad de los instrumentos: Prueba piloto

**VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN**

*Confiabilidad de la variable Gamificación*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,809	18

Fuente: SPSS en base a las encuestas

<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	70,57	53,892	,103	,814
VAR00002	70,67	50,892	,317	,804
VAR00003	70,82	50,302	,339	,803
VAR00004	70,85	51,772	,318	,804
VAR00005	70,80	50,882	,373	,801
VAR00006	71,07	47,815	,572	,788
VAR00007	71,02	48,230	,514	,792
VAR00008	70,62	51,163	,264	,808
VAR00009	70,80	53,754	,120	,813
VAR00010	70,77	48,743	,613	,788
VAR00011	70,80	48,062	,424	,798
VAR00012	71,27	51,281	,236	,810
VAR00013	71,00	49,436	,511	,793
VAR00014	71,12	49,087	,462	,795
VAR00015	71,12	46,522	,499	,792
VAR00016	71,12	47,958	,518	,791
VAR00017	70,75	49,679	,414	,798
VAR00018	70,62	49,728	,436	,797

## VARIABLE 2: RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA

### *Confiabilidad de la variable Retroalimentación formativa*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,849	16

*Fuente:* SPSS en base a las encuestas

<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	57,45	91,844	,365	,845
VAR00002	58,47	86,563	,514	,837
VAR00003	57,92	92,943	,226	,855
VAR00004	57,60	86,349	,557	,835
VAR00005	57,67	89,046	,438	,842
VAR00006	57,85	83,362	,715	,826
VAR00007	58,10	88,605	,516	,838
VAR00008	57,90	90,759	,377	,845
VAR00009	57,50	87,641	,687	,831
VAR00010	57,65	89,464	,433	,842
VAR00011	57,70	86,985	,624	,832
VAR00012	57,62	87,112	,577	,834
VAR00013	57,50	91,795	,411	,843
VAR00014	57,95	90,459	,441	,841
VAR00015	57,77	91,563	,383	,844
VAR00016	57,70	94,472	,297	,848

DIM. 1: RETROALIMENTACIÓN DESCRIPTIVA							DIM. 2: RETROALIMENTACIÓN REFLEXIVA						DIM. 3: RETROALIMENTACIÓN VALORATIVA			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
2	1	2	3	4	5	6										
3	5	1	3	3	3	1	16	2	2	2	3	13	3	3	4	13
4	3	4	3	5	4	3	22	2	4	3	2	17	4	3	4	14
5	3	3	4	5	4	4	23	4	4	3	1	14	1	1	3	9
6	4	3	3	5	3	4	22	4	4	5	4	27	4	4	4	16
7	5	3	5	2	4	3	22	5	3	4	5	25	5	2	3	13
8	3	3	3	3	3	4	19	4	3	3	4	20	4	4	4	16
9	3	2	3	2	3	3	16	3	2	3	2	17	3	2	4	12
10	3	2	2	3	3	3	16		3	3	3	15	3	3	5	14
11	5	3	1	5	5	5	24	5	5	4	1	24	2	4	5	16
12	2	2	3	3	4	4	18	3	4	4	2	22	5	5	5	17
13	4	3	5	4	4	4	24	4	4	3	4	23	5	4	3	15
14	3	1	3	5	2	2	16	2	3	3	4	19	5	3	2	14
15	4	2	5	3	3	4	21	3	4	4	5	25	4	3	3	14
16	4	4	5	5	5	5	28	4	4	4	5	26	5	4	4	16
17	5	4	4	5	3	2	23	4	5	4	4	26	3	2	5	15
18	4	1	5	5	5	4	24	5	4	5	5	28	4	4	3	15
19	4	2	3	1	1	2	13	1	3	4	5	20	5	2	4	14
20	5	1	4	5	2	4	21	5	5	5	5	30	4	4	5	18
21	3	4	5	5	5	5	27	5	5	4	5	28	5	4	4	18
22	2	2	3	2	2	1	12	3	3	4	3	19	4	3	3	13
23	5	3	3	5	5	4	25	3	5	4	3	22	4	4	4	16
24	1	4	4	4	1	5	19	5	5	5	5	30	4	5	1	15
25	5	4	5	3	5	3	25	3	4	5	3	24	5	5	5	18
26	5	4	5	3	5	4	26	5	4	4	1	23	2	2	5	14
27	3	2	1	3	5	3	17	1	4	2	5	19	3	5	5	16
28	5	2	2	2	3	3	17	2	3	5	4	20	4	4	2	12
29	5	5	5	5	5	5	30	4	4	5	5	25	5	3	4	17
30	5	4	5	5	5	5	29	4	4	5	5	28	5	4	5	19
31	5	5	5	5	4	4	28	3	5	5	5	28	5	4	4	16
32	5	5	1	5	5	5	26	4	4	5	4	27	5	5	5	20
33	5	2	4	5	5	5	26	3	1	5	5	22	4	5	5	17
34	5	5	5	4	5	5	29	5	5	5	4	29	5	4	4	16
35	5	2	4	5	5	5	26	3	1	5	5	22	4	5	5	19
36	5	5	1	5	5	5	26	4	4	5	4	27	5	5	5	19
37	5	2	4	5	5	5	26	3	1	5	5	22	4	5	5	18
38	5	5	5	4	5	5	29	5	5	5	4	29	5	4	4	18
39	5	4	5	5	3	5	27	3	5	5	5	28	5	4	5	19
40	5	4	5	2	4	2	22	3	2	3	2	16	4	2	2	12
41	4	5	2	5	5	4	25	4	5	5	4	27	5	4	3	16
42	5	4	5	5	5	2	26	3	4	3	4	22	4	4	3	14

1	DIM. 1 DINÁMICAS							DIM. 2 MECÁNICAS							DIM. 3 COMPONENTES						
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18	
3	5	4	3	3	4	3	22	2	3	5	4	5	3	22	4	2	3	4	4	3	20
4	4	2	4	5	3	3	21	3	4	4	5	3	2	21	3	2	4	4	5	5	23
5	4	5	5	3	5	4	26	5	3	4	4	4	3	23	5	2	2	4	4	5	22
6	4	5	5	4	5	4	27	5	4	5	4	5	5	28	3	5	2	4	5	5	24
7	5	3	3	4	4	3	22	3	3	5	3	3	3	20	4	4	4	3	5	5	25
8	5	5	4	4	4	4	26	4	5	4	3	3	4	23	3	4	3	4	3	4	21
9	5	2	2	3	4	3	19	2	3	4	3	3	4	19	3	4	3	3	3	4	20
10	4	4	5	5	5	4	27	3	4	5	5	5	5	27	4	4	2	5	4	5	24
11	2	4	3	5	5	3	22	4	5	4	5	5	4	27	5	4	2	5	5	4	25
12	4	5	4	4	5	4	26	4	5	4	4	5	5	27	4	4	5	2	5	5	25
13	5	4	5	4	5	2	25	5	5	4	4	5	5	28	3	4	3	3	2	5	20
14	5	5	4	4	3	5	26	5	5	5	4	5	3	27	4	4	5	4	3	4	24
15	4	5	3	4	4	5	25	5	5	4	5	5	4	28	5	5	3	4	5	5	27
16	4	3	5	4	3	3	22	3	4	4	3	1	4	19	3	3	2	3	3	3	17
17	5	5	5	4	3	5	27	5	5	5	5	5	4	29	5	4	5	5	5	5	29
18	5	5	3	4	3	4	24	4	5	5	5	4	4	27	4	3	4	4	5	5	25
19	5	4	3	3	4	4	23	4	5	4	4	5	3	25	4	5	3	3	3	2	20
20	4	5	5	5	4	5	28	4	4	5	4	5	4	26	4	4	4	5	4	4	25
21	5	5	5	4	5	4	28	4	5	5	4	5	4	27	4	4	5	5	5	5	28
22	4	5	3	4	4	4	24	3	4	4	4	4	3	22	3	4	2	3	5	4	21
23	4	5	4	5	5	3	26	5	5	4	5	5	5	29	5	3	4	4	4	5	25
24	4	3	5	4	5	5	26	5	5	5	5	5	5	30	5	5	5	5	5	5	30
25	5	5	5	3	3	2	23	4	4	5	3	3	3	22	4	4	4	3	4	4	23
26	5	5	5	5	5	4	29	3	5	5	5	4	4	26	4	5	5	5	5	5	29
27	5	4	5	4	5	5	28	5	5	3	5	5	5	28	5	5	5	3	5	5	28
28	3	4	5	4	4	3	23	4	5	4	3	4	4	24	4	2	3	2	3	4	18
29	5	4	5	5	5	4	28	3	1	5	5	4	3	21	5	4	5	5	5	5	29
30	5	4	5	4	5	4	27	3	5	5	5	4	3	25	5	4	5	5	5	5	29
31	4	5	5	5	4	4	27	4	5	3	4	5	4	25	3	4	5	3	3	5	23
32	5	5	5	5	5	4	29	5	5	5	5	1	1	22	5	4	5	5	5	3	27
33	4	5	3	4	4	3	23	4	5	3	4	3	2	21	3	3	4	3	4	4	21
34	5	5	3	5	4	4	26	3	5	3	4	5	5	25	3	4	3	3	4	4	21
35	5	5	5	4	4	4	27	5	5	4	4	5	4	27	5	4	5	5	4	5	28
36	5	4	4	5	5	5	28	5	5	4	5	5	4	28	4	5	5	4	4	5	27
37	5	4	4	5	5	5	28	5	5	4	5	5	4	28	4	5	5	4	5	5	28
38	5	5	4	4	5	4	27	4	4	4	4	4	4	24	5	4	5	5	5	5	29
39	5	5	4	4	4	5	27	5	5	4	5	4	4	27	4	4	5	5	5	5	28
40	4	4	5	5	3	5	26	4	5	4	4	5	3	25	4	4	5	4	5	3	25
41	4	4	5	5	4	5	27	4	4	3	4	5	5	25	4	4	4	4	5	3	24
42	4	5	4	3	4	5	25	4	3	4	5	4	3	23	4	5	4	3	4	5	25

**Anexo 5:** Matriz Evaluación por juicio de expertos, formato UCV.

## **Evaluación por juicio de expertos**

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento **“INSTRUMENTO PARA MEDIR LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO 2023**. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de este sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### **1. Datos generales del juez**

<b>Nombre del juez:</b>	Raúl Delgado Arenas
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )                      Doctor ( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )                      Social ( ) Educativa ( X )                      Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad César Vallejo
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### **2. Propósito de la evaluación:**

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

**3. Datos de la escala** (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Gamificación
Autor:	Raúl Pineda Magino
Procedencia:	Lima- Perú (2019)
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	A estudiantes de secundaria
Significación:	El Cuestionario de Gamificación está compuesto de tres dimensiones (Dinámicas, Mecánicas, Componentes), 18 reactivos o ítems, con cinco opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) Muy pocas veces, 3) A veces, 4) Muchas veces y 5) Siempre, con valores que van desde 18 a 90 puntos.

**4. Soporte teórico**

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<b>GAMIFICACION:</b> Según Werbach y Hunter (2015), la gamificación es una herramienta educativa que permite que los participantes o estudiantes aprenden de una forma más interactiva y placentera todo los conocimientos o habilidades a adquirir. Además, indican que la gamificación presente tres pilares fundamentales, las cuales son: dinámicas, mecánicas y componentes.	Dinámicas	Son aquellas actividades que están relacionadas con la motivación de los participantes: explican cómo se comporta el jugador y las necesidades que satisface el juego (Corchuelo, 2018).
	Mecánicas	Son los componentes básicos del juego, como las reglas, el motor y el funcionamiento (Espinoza, 2016).
	Componentes	Son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad concreta, diseñada para el proceso de gamificación (Oliva, 2016).

## 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de **GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023**. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

*Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente*

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:**

- Primera dimensión: Dinámicas
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión dinámicas en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Percepción de las actividades de dinámicas	1. Te gusto las dinámicas de los juegos	4	4	4	
	2. Disfrutaste ser el actor principal de la clase	4	4	4	
	3. Te gusto la competición entre tus compañeros	4	4	4	
	4. Te sentiste a gusto respecto a las insignias que te asignaban	4	4	4	
	5. Te sentiste a gusto en superar los desafíos	4	4	4	
	6. Tuviste paciencia al esperar tu turno	4	4	4	

- Segunda dimensión: Mecánicas
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión Mecánicas en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Percepción de las actividades de mecánicas	7.Crees que los juegos ayudan a captar tú atención	4	4	4	
	8. La clase gamificada te motiva aprender	4	4	4	
	9.Los desafíos de misiones te motivo a seguir aprendiendo	4	4	4	
	10.Te motivaste aprender al trabajar en grupo	4	4	4	
	11.El trabajar en equipo te incentivo a involucrarte en la Clase	4	4	4	
	12.Las recompensas de insignias te motivaron	4	4	4	

- Tercera dimensión: Componentes
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión Componentes en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Percepción de las actividades de componentes	13.Demostraste actitudes positivas en la clase gamificada	4	4	4	
	14.Obtuviste recompensas de alto rango	4	4	4	
	15.Tuviste interés en participar en las actividades	4	4	4	
	16.Lograste el aprendizaje que esperabas	4	4	4	
	17.Conseguiste sobre pasar los retos establecidos	4	4	4	
	18.Trabajaste en equipo para superar los niveles de dificultad	4	4	4	



Dr. Raúl Delgado Arenas

DNI 10366449

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento **“INSTRUMENTO PARA MEDIR LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO 2023**. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de este sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Julca Vera Noemi Teresa
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )                      Doctor ( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )                      Social ( ) Educativa ( X )                      Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad César Vallejo
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( x )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala

(Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Gamificación
Autor:	Raúl Pineda Magino
Procedencia:	Lima- Perú (2019)
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	A estudiantes de secundaria
Significación:	El Cuestionario de Gamificación está compuesto de tres dimensiones (Dinámicas, Mecánicas, Componentes), 18 reactivos o ítems, con cinco opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) Muy pocas veces, 3) A veces, 4) Muchas veces y 5) Siempre, con valores que van desde 18 a 90 puntos.

### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<b>GAMIFICACION:</b> Según Werbach y Hunter (2015), la gamificación es una herramienta educativa que permite que los participantes o estudiantes aprenden de una forma más interactiva y placentera todo los conocimientos o habilidades a adquirir. Además, indican que la gamificación presente tres pilares fundamentales, las cuales son: dinámicas, mecánicas y componentes.	Dinámicas	Son aquellas actividades que están relacionadas con la motivación de los participantes: explican cómo se comporta el jugador y las necesidades que satisface el juego (Corchuelo, 2018).
	Mecánicas	Son los componentes básicos del juego, como las reglas, el motor y el funcionamiento (Espinoza, 2016).
	Componentes	Son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad concreta, diseñada para el proceso de gamificación (Oliva, 2016).

## **5. Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento el cuestionario de **GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023**. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

*Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente*

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

### Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Dinámicas
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión dinámicas en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Percepción de las actividades de dinámicas	1. Te gusto las dinámicas de los juegos	4	4	4	
	2. Disfrutaste ser el actor principal de la clase	4	4	4	
	3. Te gusto la competición entre tus compañeros	4	4	4	
	4. Te sentiste a gusto respecto a las insignias que te asignaban	4	4	4	
	5. Te sentiste a gusto en superar los desafíos	4	4	4	
	6. Tuviste paciencia al esperar tu turno	4	4	4	

- Segunda dimensión: Mecánicas
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión Mecánicas en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Percepción de las actividades de mecánicas	7.Crees que los juegos ayudan a captar tú atención	4	4	4	
	8. La clase gamificada te motiva aprender	4	4	4	
	9.Los desafíos de misiones te motivo a seguir aprendiendo	4	4	4	
	10.Te motivaste aprender al trabajar en grupo	4	4	4	
	11.El trabajar en equipo te incentivo a involucrarte en la Clase	4	4	4	
	12.Las recompensas de insignias te motivaron	4	4	4	

- Tercera dimensión: Componentes
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión Componentes en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Percepción de las actividades de componentes	13.Demostraste actitudes positivas en la clase gamificada	4	4	4	
	14.Obtuviste recompensas de alto rango	4	4	4	
	15.Tuviste interés en participar en las actividades	4	4	4	
	16.Lograste el aprendizaje que esperabas	4	4	4	
	17.Conseguiste sobre pasar los retos establecidos	4	4	4	
	18.Trabajaste en equipo para superar los niveles de dificultad	4	4	4	

*Noemi Julia V.*

Dra. Julca Vera Noemi Teresa  
DNI 18837377

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento **“INSTRUMENTO PARA MEDIR LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO 2023**. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de este sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Edith Silva Rubio
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )                      Doctor ( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )                      Social ( ) Educativa ( X )                      Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Investigación
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad César Vallejo
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala

(Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Gamificación
Autor:	Raúl Pineda Magino
Procedencia:	Lima- Perú (2019)
Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	20 minutos
Ámbito de aplicación:	A estudiantes de secundaria
Significación:	El Cuestionario de Gamificación está compuesto de tres dimensiones (Dinámicas, Mecánicas, Componentes), 18 reactivos o ítems, con cinco opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) Muy pocas veces, 3) A veces, 4) Muchas veces y 5) Siempre, con valores que van desde 18 a 90 puntos.

#### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<b>GAMIFICACION:</b> Según Werbach y Hunter (2015), la gamificación es una herramienta educativa que permite que los participantes o estudiantes aprenden de una forma más interactiva y placentera todo los conocimientos o habilidades a adquirir. Además, indican que la gamificación presente tres pilares fundamentales, las cuales son: dinámicas, mecánicas y componentes.	Dinámicas	Son aquellas actividades que están relacionadas con la motivación de los participantes: explican cómo se comporta el jugador y las necesidades que satisface el juego (Corchuelo, 2018).
	Mecánicas	Son los componentes básicos del juego, como las reglas, el motor y el funcionamiento (Espinoza, 2016).
	Componentes	Son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad concreta, diseñada para el proceso de gamificación (Oliva, 2016).

## 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de **GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023**. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

**Dimensiones del instrumento:**

- Primera dimensión: Dinámicas
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión dinámicas en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Percepción de las actividades de dinámicas	1.Te gusto las dinámicas de los juegos	4	4	4	
	2.Disfrutaste ser el actor principal de la clase	4	4	4	
	3.Te gusto la competición entre tus compañeros	4	4	4	
	4.Te sentiste a gusto respecto a las insignias que te asignaban	4	4	4	
	5.Te sentiste a gusto en superar los desafíos	4	4	4	
	6.Tuviste paciencia al esperar tu turno	4	4	4	

- Segunda dimensión: Mecánicas
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión Mecánicas en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Percepción de las actividades de mecánicas	7.Crees que los juegos ayudan a captar tu atención	4	4	4	
	8. La clase gamificada te motiva aprender	4	4	4	
	9.Los desafíos de misiones te motivo a seguir aprendiendo	4	4	4	
	10.Te motivaste aprender al trabajar en grupo	4	4	4	
	11.El trabajar en equipo te incentivo a involucrarte en la Clase	4	4	4	
	12.Las recompensas de insignias te motivaron	4	4	4	

- Tercera dimensión: Componentes
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión Componentes en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho 2023.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Percepción de las actividades de componentes	13.Demostraste actitudes positivas en la clase gamificada	4	4	4	
	14.Obtuviste recompensas de alto rango	4	4	4	
	15.Tuviste interés en participar en las actividades	4	4	4	
	16.Lograste el aprendizaje que esperabas	4	4	4	
	17.Conseguiste sobre pasar los retos establecidos	4	4	4	
	18.Trabajaste en equipo para superar los niveles de dificultad	4	4	4	



Dra. Edith Silva Rubio

DNI. 03701645

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “**INSTRUMENTO PARA MEDIR LA RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023.**La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de este sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Raúl Delgado Arenas
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )                      Doctor ( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )                      Social ( ) Educativa ( X )                      Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad César Vallejo
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### 2. propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Adaptación del cuestionario de Retroalimentación formativa
<b>Autora:</b>	Lizardo Cutipa Santos
<b>Procedencia:</b>	Lima-Perú (2020)
<b>Administración:</b>	Directa

Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución educativa
Significación:	El Cuestionario de Retroalimentación formativa está compuesto de tres dimensiones (Retroalimentación Descriptiva, Retroalimentación reflexiva, Retroalimentación valorativa), 16 reactivos o ítems, con cinco opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) Muy pocas veces, 3) A veces, 4) Muchas veces y 5) Siempre, con valores que van desde 16 a 80 puntos.

#### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<b>RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA:</b> MINEDU (2017) la retroalimentación formativa no solo se enfoca en corregir los errores cometidos, sino que también permita que el estudiante tome conciencia de sus errores y logros en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que utilice estrategias y métodos que le permitan construir, de forma autónoma, sus aprendizajes significativos.	Retroalimentación Descriptiva	Es la capacidad que tiene el docente de brindar la información relevante y oportuna al estudiante sobre sus avances, aciertos, limitaciones y errores con el fin de que busque métodos y estrategias para mejorar sus niveles de aprendizajes (Minedu, 2017).
	Retroalimentación reflexiva	Es el proceso donde se fomenta el pensamiento crítico y reflexivo por medio de un diálogo abierto y fluido donde las preguntas del docente promueven el pensamiento divergente del estudiante para identificar sus fortalezas y debilidades en desarrollo de las sesiones de aprendizaje (Minedu, 2017).
	Retroalimentación valorativa	Es la habilidad del docente para reconocer los logros alcanzados de los estudiantes y motivarlos por medio de frases afirmativas (Minedu, 2017).

#### 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de **RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023**. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

*Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente*

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

### Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Retroalimentación descriptiva
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión retroalimentación descriptiva en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho,2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Propone nuevos ejemplos	1.El docente propone muchos ejemplos y/o ejercicios para que los estudiantes comprendan los temas estudiados	4	4	4	
	2.El docente propone ejemplos elaborados o los construyen con la participación de los estudiantes.	4	4	4	
Nuevas formas de hacer un trabajo	3.El docente apoya a que los estudiantes culminen las tareas encomendadas.	4	4	4	
	4.El docente ofrece otras actividades personalizadas para que el estudiante termine su trabajo asignado.	4	4	4	
Realizar comentarios	5.El docente escribe comentarios o sugerencias de mejorar para próximos trabajos.	4	4	4	
	6.El docente devuelve los trabajos corregidos con comentarios o marcas en rojo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Retroalimentación reflexiva
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión Retroalimentación reflexiva en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Guía a través de preguntas	7.El docente repregunta varias veces a sus estudiantes hasta que llegue a la respuesta adecuada.	4	4	4	
	8.El docente plantea pistas (explicaciones o aclaraciones) para que el estudiante se dé cuenta del origen de su error.	4	4	4	
Aprendizaje por medio del error	9.El docente permite que su estudiante sea capaz de revisar y reflexionar sobre el paso que dejó de hacer o que no realizó correctamente.	4	4	4	
	10.El docente subraya el error, lo rodea con un círculo, escribe signos de exclamación o interrogación, pero permite que el estudiante corrija el error.	4	4	4	

Diálogo dentro del proceso de enseñanza	11.El docente dialoga con sus estudiantes las veces que sean necesarias para reflexionar sobre sus errores.	4	4	4	
	12.El docente brinda un clima de confianza utilizando una comunicación fluida e intercambiando ideas, preguntas y dudas.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Retroalimentación valorativa
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión Retroalimentación valorativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho,2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivación por medio frases afirmativas	13.El docente estimula a sus estudiantes por medio de frases emotivas (“te felicito”, “muy bien”, “tú puedes”).	4	4	4	
	14.El docente utiliza las frases emotivas para estimular la autoconfianza en el aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	

Reconocimiento de los logros alcanzados	15.El docente brinda a sus estudiantes la respuesta sin explicar el procedimiento que tiene que realizar.	4	4	4	
	16.El docente pregunta a sus estudiantes si están seguros de su respuesta y le brinda más elementos de información.	4	4	4	



Dr. Raúl Delgado Arenas

DNI 10366449

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "INSTRUMENTO PARA MEDIR LA RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de este sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Julca Vera Noemi Teresa
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )                      Doctor ( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )                      Social ( ) Educativa ( X )                      Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad César Vallejo
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Adaptación del cuestionario de Retroalimentación formativa
<b>Autora:</b>	Lizardo Cutipa Santos
<b>Procedencia:</b>	Lima-Perú (2020)

Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución educativa
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

#### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<b>RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA:</b> MINEDU (2017) la retroalimentación formativa no solo se enfoca en corregir los errores cometidos, sino que también permita que el estudiante tome conciencia de sus errores y logros en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que utilice estrategias y métodos que le permitan construir, de forma autónoma, sus aprendizajes significativos.	Retroalimentación Descriptiva	Es la capacidad que tiene el docente de brindar la información relevante y oportuna al estudiante sobre sus avances, aciertos, limitaciones y errores con el fin de que busque métodos y estrategias para mejorar sus niveles de aprendizajes (Minedu, 2017).
	Retroalimentación reflexiva	Es el proceso donde se fomenta el pensamiento crítico y reflexivo por medio de un diálogo abierto y fluido donde las preguntas del docente promueven el pensamiento divergente del estudiante para identificar sus fortalezas y debilidades en desarrollo de las sesiones de aprendizaje (Minedu, 2017).
	Retroalimentación valorativa	Es la habilidad del docente para reconocer los logros alcanzados de los estudiantes y motivarlos por medio de frases afirmativas (Minedu, 2017).

#### 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de **RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023**. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

*Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente*

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

### Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Retroalimentación descriptiva
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión retroalimentación descriptiva en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho,2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Propone nuevos ejemplos	1.El docente propone muchos ejemplos y/o ejercicios para que los estudiantes comprendan los temas estudiados	4	4	4	
	2.El docente propone ejemplos elaborados o los construyen con la participación de los estudiantes.	4	4	4	
Nuevas formas de hacer un trabajo	3.El docente apoya a que los estudiantes culminen las tareas encomendadas.	4	4	4	
	4.El docente ofrece otras actividades personalizadas para que el estudiante termine su trabajo asignado.	4	4	4	
Realizar comentarios	5.El docente escribe comentarios o sugerencias de mejorar para próximos trabajos.	4	4	4	
	6.El docente devuelve los trabajos corregidos con comentarios o marcas en rojo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Retroalimentación reflexiva
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión Retroalimentación reflexiva en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Guía a través de preguntas	7.El docente repregunta varias veces a sus estudiantes hasta que llegue a la respuesta adecuada.	4	4	4	
	8.El docente plantea pistas (explicaciones o aclaraciones) para que el estudiante se dé cuenta del origen de su error.	4	4	4	
Aprendizaje por medio del error	9.El docente permite que su estudiante sea capaz de revisar y reflexionar sobre el paso que dejó de hacer o que no realizó correctamente.	4	4	4	
	10.El docente subraya el error, lo rodea con un círculo, escribe signos de exclamación o interrogación, pero permite que el estudiante corrija el error.	4	4	4	

Diálogo dentro del proceso de enseñanza	11.El docente dialoga con sus estudiantes las veces que sean necesarias para reflexionar sobre sus errores.	4	4	4	
	12.El docente brinda un clima de confianza utilizando una comunicación fluida e intercambiando ideas, preguntas y dudas.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Retroalimentación valorativa
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión Retroalimentación valorativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho,2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivación por medio frases afirmativas	13.El docente estimula a sus estudiantes por medio de frases emotivas (“te felicito”, “muy bien”, “tú puedes”).	4	4	4	
	14.El docente utiliza las frases emotivas para estimular la autoconfianza en el aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	

Reconocimiento de los logros alcanzados	15.El docente brinda a sus estudiantes la respuesta sin explicar el procedimiento que tiene que realizar.	4	4	4	
	16.El docente pregunta a sus estudiantes si están seguros de su respuesta y le brinda más elementos de información.	4	4	4	

*Noemi Julca V.*

Dra. Julca Vera Noemi Teresa  
DNI 18837377

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento **“INSTRUMENTO PARA MEDIR LA RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023**. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de este sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Edith Silva Rubio
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )                      Doctor ( X )
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )                      Social ( ) Educativa ( X )                      Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Investigación
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad César Vallejo
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( X )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Adaptación del cuestionario de Retroalimentación formativa
<b>Autora:</b>	Lizardo Cutipa Santos
<b>Procedencia:</b>	Lima-Perú (2020)

Administración:	Directa
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución educativa
Significación:	El Cuestionario de Retroalimentación formativa está compuesto de tres dimensiones (Retroalimentación Descriptiva, Retroalimentación reflexiva, Retroalimentación valorativa), 16 reactivos o ítems, con cinco opciones de respuestas: 1) Nunca, 2) Muy pocas veces, 3) A veces, 4) Muchas veces y 5) Siempre, con valores que van desde 16 a 80 puntos

#### 4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
<b>RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA:</b> MINEDU (2017) la retroalimentación formativa no solo se enfoca en corregir los errores cometidos, sino que también permita que el estudiante tome conciencia de sus errores y logros en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que utilice estrategias y métodos que le permitan construir, de forma autónoma, sus aprendizajes significativos.	Retroalimentación Descriptiva	Es la capacidad que tiene el docente de brindar la información relevante y oportuna al estudiante sobre sus avances, aciertos, limitaciones y errores con el fin de que busque métodos y estrategias para mejorar sus niveles de aprendizajes (Minedu, 2017).
	Retroalimentación reflexiva	Es el proceso donde se fomenta el pensamiento crítico y reflexivo por medio de un diálogo abierto y fluido donde las preguntas del docente promueven el pensamiento divergente del estudiante para identificar sus fortalezas y debilidades en desarrollo de las sesiones de aprendizaje (Minedu, 2017).
	Retroalimentación valorativa	Es la habilidad del docente para reconocer los logros alcanzados de los estudiantes y motivarlos por medio de frases afirmativas (Minedu, 2017).

#### 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de **RETROALIMENTACIÓN FORMATIVA EN LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023**. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

*Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente*

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

### Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Retroalimentación descriptiva
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión retroalimentación descriptiva en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho,2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Propone nuevos ejemplos	1.El docente propone muchos ejemplos y/o ejercicios para que los estudiantes comprendan los temas estudiados	4	4	4	
	2.El docente propone ejemplos elaborados o los construyen con la participación de los estudiantes.	4	4	4	
Nuevas formas de hacer un trabajo	3.El docente apoya a que los estudiantes culminen las tareas encomendadas.	4	4	4	
	4.El docente ofrece otras actividades personalizadas para que el estudiante termine su trabajo asignado.	4	4	4	
Realizar comentarios	5.El docente escribe comentarios o sugerencias de mejorar para próximos trabajos.	4	4	4	
	6.El docente devuelve los trabajos corregidos con comentarios o marcas en rojo.	4	4	4	

- Segunda dimensión: Retroalimentación reflexiva
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión Retroalimentación reflexiva en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Guía a través de preguntas	7.El docente repregunta varias veces a sus estudiantes hasta que llegue a la respuesta adecuada.	4	4	4	
	8.El docente plantea pistas (explicaciones o aclaraciones) para que el estudiante se dé cuenta del origen de su error.	4	4	4	
Aprendizaje por medio del error	9.El docente permite que su estudiante sea capaz de revisar y reflexionar sobre el paso que dejó de hacer o que no realizó correctamente.	4	4	4	
	10.El docente subraya el error, lo rodea con un círculo, escribe signos de exclamación o interrogación, pero permite que el estudiante corrija el error.	4	4	4	

Diálogo dentro del proceso de enseñanza	11.El docente dialoga con sus estudiantes las veces que sean necesarias para reflexionar sobre sus errores.	4	4	4	
	12.El docente brinda un clima de confianza utilizando una comunicación fluida e intercambiando ideas, preguntas y dudas.	4	4	4	

- Tercera dimensión: Retroalimentación valorativa
- Objetivos de la Dimensión: Medir el nivel de la dimensión Retroalimentación valorativa en la enseñanza- aprendizaje en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023.
- 

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Motivación por medio frases afirmativas	13.El docente estimula a sus estudiantes por medio de frases emotivas (“te felicito”, “muy bien”, “tú puedes”).	4	4	4	
	14.El docente utiliza las frases emotivas para estimular la autoconfianza en el aprendizaje de los estudiantes.	4	4	4	

Reconocimiento de los logros alcanzados	15.El docente brinda a sus estudiantes la respuesta sin explicar el procedimiento que tiene que realizar.	4	4	4	
	16.El docente pregunta a sus estudiantes si están seguros de su respuesta y le brinda más elementos de información.	4	4	4	



Dra. Edith Silva Rubio

DNI. 0370164

**Anexo 6:** Consentimiento informado del apoderado.

**Consentimiento Informado del Apoderado\*\***

Título de la investigación: -----

Investigador (a): -----

**Propósito del estudio**

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “-----

-----  
cuyo objetivo es -----

Esta investigación es desarrollada por estudiantes -----, de la carrera profesional ----- o programa -----

de la Universidad César Vallejo del campus -----, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución -----

-----

Describir el impacto del problema de la investigación.

-----

-----

**Procedimiento**

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación

1. Se realizará una encuesta donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: “-----” .

2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado ----- minutos y se realizará en el ambiente ----- de la institución .

Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

\* \* Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (Apellidos y Nombres) \_\_\_\_\_ email: \_\_\_\_\_  
y docente asesor: \_\_\_\_\_ email: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_

Fecha y hora: \_\_\_\_\_