



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

La gamificación como estrategia para el engagement en el
aprendizaje de los estudiantes de una institución educativa Mocache,
2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Litardo Chacon, Erika Daniela (orcid.org/0000-0003-1507-1453)

ASESORA:

Mg. Merino Flores, Irene (orcid.org/0000-0003-3026-5766)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA – PERÚ
2023

DEDICATORIA

Con profundo agradecimiento y humildad, dedico esta tesis a Dios, quien ha sido mi guía, mi luz y mi fortaleza a lo largo de este camino académico. Sin Su divina presencia, nada de esto habría sido posible. Dedicado también con cariño y gratitud a mis padres, familiares y amigos, quienes siempre han sido mi mayor apoyo y fuente de inspiración a lo largo de esta ardua travesía académica. ¡Gracias a todos aquellos que, de una u otra manera han sido parte fundamental!

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que contribuyeron de manera significativa a la realización de este trabajo. En primer lugar, quiero agradecer a mis asesores de tesis por su guía, paciencia y valiosos consejos a lo largo de todo el proceso de investigación. Su experiencia y dedicación fueron fundamentales. También expreso mi agradecimiento a mis padres y familiares, quienes siempre han creído en mí y me han brindado su apoyo incondicional en cada etapa de mi formación académica. Sus palabras de aliento y amor incondicional han sido mi mayor fortaleza. A mis amigos y compañeros de estudio, gracias por estar siempre presentes y por compartir momentos inolvidables. Finalmente, mi agradecimiento se dirige a la comunidad académica en UCV, que proporcionó un ambiente enriquecedor y propicio para el desarrollo de mis habilidades y conocimientos. ¡Gracias a todos!

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL ENGAGEMENT EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MOCACHE, 2023", cuyo autor es LITARDO CHACON ERIKA DANIELA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, 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.

PIURA, 11 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 11-01- 2024 17:14:20

Código documento Trilce: TRI - 0730692



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, LITARDO CHACON ERIKA DANIELA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL ENGAGEMENT EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MOCACHE, 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
ERIKA DANIELA LITARDO CHACON CARNET EXT.: A8443469 ORCID: 0000-0003-1507-1453	Firmado electrónicamente por: ELITARDOC el 11-01- 2024 21:21:29

Código documento Trilce: TRI - 0730765

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1 Tipo y diseño de investigación	14
3.1.1 Tipo de investigación	14
3.1.2 Diseño de investigación	14
3.2 Variables y operacionalización	15
3.3 Población, muestra y muestreo	17
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5 Procedimientos	19
3.6 Método de análisis de datos	20
3.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	31
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS	40
ANEXOS	45
Anexo 1: Tabla de matriz de operacionalización de variables	45
Anexo 2: Instrumento recolección de datos	46
Anexo 3: Evaluación por juicio de expertos	51
Anexo 4: Modelo del consentimiento o asentimiento informado	71
Anexo 5: Resultado de reporte de similitud de Turnitin	75
Anexo 6: Autorización de aplicación de instrumentos	76

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Descriptivo del engagement en el aprendizaje</i>	21
Tabla 2 <i>Prueba de normalidad</i>	22
Tabla 3 <i>Resultados del engagement en el aprendizaje (EeA)</i>	23
Tabla 4 <i>Significancia del engagement en el aprendizaje (EeA).</i>	23
Tabla 5 <i>Resultados de la dimensión del vigor en los estudiantes (VeE)</i>	25
Tabla 6 <i>Significancia del vigor en los estudiantes</i>	25
Tabla 7 <i>Resultados de la dimensión la dedicación de los estudiantes (DeE)</i>	27
Tabla 8 <i>Significancia de la dedicación de los estudiantes (DeE)</i>	27
Tabla 9 <i>Resultados de la dimensión la absorción en estudiantes (AeE)</i>	29
Tabla 10 <i>Significancia de la absorción en estudiantes</i>	29

RESUMEN

El estudio realizado en la Institución Educativa Mocache, 2023, se centró en evaluar la influencia de la gamificación en el engagement en el aprendizaje de los estudiantes. Adoptando un enfoque cuantitativo y pre-experimental, la investigación evaluó cómo las técnicas de gamificación afectan las dimensiones de vigor, dedicación y absorción en el aprendizaje, utilizando cuestionarios específicos y análisis estadísticos. Los resultados indicaron mejoras significativas en estas tres dimensiones, con valores de p que demostraron un impacto estadísticamente relevante por debajo del umbral del 5%. Teóricamente, el estudio se apoyó en los conceptos de gamificación y engagement académico de autores como Schaufeli & Bakker (2004) y Werbach & Hunter (2014), resaltando la importancia de estrategias lúdicas y participativas en la educación. La conclusión principal es que la gamificación es una estrategia efectiva para aumentar el compromiso y la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Se recomienda la integración de la gamificación en las prácticas pedagógicas, la capacitación de docentes en técnicas de gamificación y la promoción de un ambiente educativo más interactivo y estimulante.

Palabras clave: Gamificación, engagement en el aprendizaje, vigor.

ABSTRACT

The study conducted at the Mocache Educational Institution, 2023, focused on evaluating the influence of gamification on students' learning engagement. Adopting a quantitative and pre-experimental approach, the research evaluated how gamification techniques affect the dimensions of vigor, dedication and absorption in learning, using specific questionnaires and statistical analysis. The results indicated significant improvements in these three dimensions, with p-values demonstrating a statistically relevant impact below the 5% threshold. Theoretically, the study was supported by the concepts of gamification and academic engagement of authors such as Schaufeli & Bakker (2004) and Werbach & Hunter (2014), highlighting the importance of playful and participatory strategies in education. The main conclusion is that gamification is an effective strategy to increase students' engagement and active participation in their learning process. The integration of gamification in pedagogical practices, the training of teachers in gamification techniques and the promotion of a more interactive and stimulating educational environment are recommended.

Keywords: Gamification, engagement in learning, vigor.

I. INTRODUCCIÓN

El engagement en el aprendizaje en estudiantes se define como su nivel de compromiso, interés y motivación hacia el proceso educativo, especialmente durante la transición de primaria a secundaria (Tortosa et al., 2020). Este compromiso es evidente cuando participan activamente, demuestran curiosidad y enfrentan retos académicos. Influenciado tanto por factores internos como la autoeficacia, como por externos como el apoyo docente, un elevado engagement se asocia con logros académicos superiores y bienestar estudiantil (Florencio & Hospinal, 2022).

En la pandemia por COVID-19, Indonesia, siendo el cuarto país con mayor población mundial, evidenció claras discrepancias educativas y socioeconómicas. En regiones como Kalimantan occidental, individuos como Sutil, residentes de áreas rurales, enfrentan adversidades educativas agravadas por la falta de recursos básicos como electricidad e Internet. Esta carencia, sumada a la ocupación laboral en zonas agrícolas, genera condiciones desfavorables para el compromiso educativo de los estudiantes, ya que la interacción pedagógica se ve interrumpida. Adicionalmente, en localidades urbanas como Bekasi, aunque existe acceso a la educación privada, persisten desafíos (Banco Mundial, 2021).

En un estudio colaborativo con el Banco Mundial sobre las estrategias necesarias para mitigar las dificultades en la educación a causa del COVID-19, se encontró que, en Chile, pese a que muchos centros educativos ofrecen opciones de aprendizaje en línea, la educación a distancia solamente logra compensar entre un 12% y 30% de las pérdidas educativas causadas por el cierre de escuelas. A pesar de la disponibilidad de recursos y estrategias de apoyo, mantener la motivación, participación y compromiso de los estudiantes en esta modalidad es un desafío (Centro de estudios MINEDU Chile, 2020).

El escenario educativo en Ecuador presenta desafíos multifacéticos que impactan el engagement o compromiso del estudiante hacia su aprendizaje. La educación está caracterizada por una marcada estratificación social, económica y cultural. Si bien se estima que el 78% de los estudiantes de instituciones públicas tienen acceso a internet, la calidad de esta conectividad y la disponibilidad de dispositivos adecuados son problemáticas. Solo 20% de los estudiantes poseen

equipos para uso personal, lo que puede impactar negativamente en su compromiso con el aprendizaje. Antes del brote del COVID-19, el 15% informa no haber mantenido contacto regular con sus docentes recientemente, lo que puede reducir aún más su engagement académico (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF-Ecuador], 2021).

El engagement o compromiso estudiantil es crucial en el proceso de aprendizaje. Se describe como una amalgama de compromiso, interés y motivación que los estudiantes muestran durante su proceso educativo. Zonas rurales como Kalimantan occidental carecían de herramientas básicas como electricidad e Internet. La falta de estos recursos, aunada a responsabilidades laborales en regiones agrícolas, limitaba significativamente la capacidad de los estudiantes para comprometerse en su educación. El caso de Chile se resalta que la educación en línea solo puede compensar entre un 12% y 30% de la brecha educativa, su calidad y la falta de dispositivos propios impactan negativamente su compromiso lo que subraya la complejidad de mantener un alto nivel de engagement en el aprendizaje a distancia.

En la era actual, caracterizada por rápidos avances tecnológicos y una constante evolución de las modalidades educativas, mantener a los estudiantes comprometidos y activamente involucrados en su aprendizaje. En la Institución Educativa Mocache, 2023, esta problemática se hace aún más palpable, donde se ha observado una disminución notable en el engagement de los alumnos con respecto a sus estudios. A pesar de los esfuerzos del cuerpo docente por implementar metodologías tradicionales y recursos didácticos, muchos estudiantes parecen desconectarse, mostrando falta de interés, participación pasiva y, en casos más severos, un aumento en el abandono escolar. Esta falta de compromiso no solo afecta su rendimiento académico, sino que también limita su desarrollo integral y potencial a futuro. Se formula la pregunta de investigación ¿Cómo puede la gamificación influir en el engagement para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023?

Justificación teórica: La gamificación, respaldado por teorías actuales, fue reconocida como una estrategia clave para potenciar el engagement estudiantil en contextos educativos. Schaufeli & Bakker (2004) subrayando la esencialidad del engagement, caracterizado por su vigor, dedicación y absorción. A su vez,

Werbach y Hunter (2014) describió la gamificación como la aplicación de mecánicas de juego en contextos educativos, sugiriendo su capacidad para fortalecer la motivación y compromiso estudiantil. Justificación Metodológica: Desde una perspectiva metodológica, la exploración de la gamificación como estrategia educativa fue esencial para identificar y desarrollar prácticas pedagógicas efectivas. La obra de Werbach y Hunter (2014) proporciona un marco conceptual y práctico sobre cómo se lograron incorporar técnicas de gamificación en contextos educativos. Implementar y evaluar estas técnicas en la Institución Educativa de Mocache. Justificación Práctica: Werbach y Hunter (2014) proporciono un marco conceptual y práctico sobre cómo se pudieron incorporar técnicas de gamificación en contextos educativos. Implementar y evaluar estas técnicas en la Institución Educativa de Mocache, considerando las especificidades y necesidades de sus estudiantes, permitiendo adaptar dichas técnicas, sino también contribuir a la literatura existente sobre gamificación en educación. Justificación social: La implementación de la gamificación en la Institución Educativa de Mocache pudo ofrecer soluciones prácticas para estos desafíos, permitiendo a los educadores adaptar y personalizar el proceso educativo basándose en las necesidades y preferencias de los estudiantes, maximizando así su potencial de aprendizaje. Desde una perspectiva social, el engagement educativo fue fundamental para el crecimiento individual y comunitario. Al fortalecer el compromiso de aprendizaje a través de la gamificación en la Institución Educativa de Mocache, no solo beneficio a los estudiantes, sino que también impulso el desarrollo integral de la comunidad de Mocache. Objetivo general: determinar si la gamificación influye en el engagement para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023. objetivos específicos: determinar si la gamificación influye en el vigor para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023; determinar si la gamificación influye en la dedicación para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023; determinar si la gamificación influye en la absorción para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023. Hipótesis general: la gamificación influye significativamente en el engagement para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional Lima, Arambulu (2020) el objetivo principal de esta investigación fue encontrar, comprender y conectar dos o más variables de ideas distintas. Este tipo de estudio suele tener como objetivo investigar la naturaleza de la relación entre dos fenómenos y cómo un fenómeno influye en el otro. En este contexto se destaca que se fundamentó en la observación de las relaciones o interacciones entre variables (correlación) en un solo momento en el tiempo (transversal). de manera similar se concentró en recopilar y analizar datos numéricos sin realizar tratamientos experimentales intencionales sin ningún sesgo intencional estas decisiones metodológicas nos ayudan a comprender mejor la relación entre las variables relevantes, 182 estudiantes conformaron la muestra del estudio, de los cuales 105 fueron seleccionados se recopiló información sobre las variables "compromiso académico" y "gestión del servicio de tutoría" mediante dos encuestas de 20 preguntas cada una, este fragmento destaca que después de analizar los datos con una herramienta estadística se obtuvieron coeficientes alfa de Cronbach que son indicadores de la consistencia y fiabilidad de las mediciones, los valores altos (0,916 y 0,886) sugieren que las conclusiones basadas en estos datos son muy confiables y sólidas. Las variables de "Compromiso Académico" y "gestión del servicio de tutoría" en estudiantes limeños que asisten a un colegio privado en el año 2022 se encontraron moderadamente correlacionados y estadísticamente significativos ($p=0,000-0,05$).

Lima, Cajas et al. (2020) en la investigación académica, el estudio del "compromiso" ha adquirido una importancia significativa. Este estudio específico tenía como objetivo establecer la conexión entre el desempeño académico y el nivel de compromiso de los estudiantes. La población muestral estuvo conformada por 298 estudiantes de la. El "compromiso académico" se midió utilizando la escala UWES, mientras que el rendimiento académico se evaluó utilizando promedios agregados a lo largo de tres vidas profesionales. Los resultados muestran que los factores investigados no se correlacionan significativamente entre sí. Con un valor de p de 0,33 y un nivel de significancia de 0.05 (dos colas), el vínculo no fue significativo. Con un coeficiente de 0,123, el coeficiente de correlación de Spearman reveló que no hay concordancia entre

estas dos variables. Los hallazgos muestran que, a pesar de los desafíos y la falta de deseo, los estudiantes son capaces de mantener un nivel de motivación interna y un nivel equilibrado de rendimiento académico. En conclusión, este estudio no descubrió una conexión entre el éxito académico y el compromiso entre los estudiantes evaluados. Los niños mostraron fuertes niveles de impulso intrínseco, lo que les permitió continuar con un buen desempeño académico a pesar de los desafíos y la falta de entusiasmo.

Puno, Medina et al. (2020) en este contexto, se expone de manera clara el objetivo fundamental de la investigación que se centró en entender y describir cómo los estudiantes manifiestan diferentes aspectos de su compromiso, como su energía (vigor) su dedicación (devoción) su absorción en sus actividades académicas y su resiliencia en el marco de la COVID-19 en 2020. La metodología de investigación empleó un diseño descriptivo, una perspectiva correlacional transversal y un procedimiento deductivo hipotético, 70 alumnos constituyeron la población del estudio se demostró que la correlación de resiliencia y compromiso determinada por la rho de Spearman era significativamente de 0,693. En conclusión, se puede decir que el compromiso de los estudiantes y la resiliencia están correlacionados favorablemente, el propósito de esta investigación consistía en identificar o establecer el compromiso de los estudiantes y su capacidad para recuperarse de situaciones adversas como la pandemia de COVID-19 están relacionados o conectados entre sí. Los hallazgos apuntan a una fuerte correlación entre estos dos factores, lo que significa que los estudiantes resilientes tienen más probabilidades de participar activamente en su trabajo académico.

A nivel nacional, Alvarado & Rosado (2023) el propósito central de esta investigación se centró en analizar el efecto de implementar la gamificación como táctica didáctica en la asimilación de los estudiantes en el abordaje de situaciones problemáticas que involucran números racionales, así como en su motivación durante el proceso de aprendizaje. Mediante la combinación de enfoques cuantitativos y cualitativos, se buscó comprender en qué medida la gamificación contribuye al desempeño y la implicación de los estudiantes en contextos educativos. La muestra de estudio comprendió a un total de 198 participantes, cuyas respuestas y desempeño fueron analizados exhaustivamente. Los

hallazgos obtenidos a partir del análisis de datos revelaron que la aplicación de la gamificación resultó en una comprensión más profunda del contenido, así como en una mejora significativa en las habilidades individuales y de trabajo en equipo de los estudiantes. Asimismo, los estudiantes demostraron un mayor nivel de satisfacción y motivación hacia la adquisición de conocimientos matemáticos mediante este enfoque novedoso.

Ortiz-Colón & Míriam (2018) el propósito de este análisis consistió en realizar una evaluación exhaustiva que destaque las utilidades inherentes del enfoque de gamificación y que permita una comprensión más profunda de su aplicación en un contexto educativo específico. Para lograr este objetivo, se examinó un conjunto de documentos académicos provenientes de bases de datos internacionales publicados en un período de cinco años, comprendido entre 2011 y 2016, que abordaban temáticas relacionadas con la gamificación en el ámbito educativo, en términos de motivación, inmersión y otros componentes esenciales. La selección de este rango temporal fue deliberada, con la intención de brindar a los lectores una visión abarcadora de la evolución del tema a lo largo del tiempo. Se empleó un enfoque cualitativo, se exploraron la dinámica, la mecánica y los componentes vinculados a la gamificación según lo propuesto por Werbach y Hunter (2012). Los hallazgos obtenidos demostraron que, a pesar de ciertos desafíos identificados en ciertos trabajos analizados, la integración de procesos de gamificación en el entorno educativo conlleva beneficios significativos para los estudiantes. Basándose en esta justificación, el documento respalda los beneficios vinculados a la introducción de la gamificación en el ámbito educativo, incluyendo elementos motivadores, oportunidades de inmersión para el fomento de la anticipación y la planificación, el aumento del compromiso estudiantil y la promoción de la interacción social, así como la diversidad de factores que contribuyen a hacer de la experiencia educativa un proceso más atractivo y enriquecedor para los alumnos.

Morales (2022) el objetivo principal de este análisis fue examinar exhaustivamente la satisfacción de los estudiantes en relación con la integración de la gamificación como instrumento de evaluación en el contexto del enfoque flipped learning. Durante el primer semestre de 2021, se desarrolló un curso que buscaba evaluar la eficacia de la gamificación en términos de aumentar el

compromiso y la implicación activa de los alumnos durante el desarrollo del conocimiento. Utilizando un enfoque mixto y un muestreo no probabilístico por conveniencia, se implementó un cuestionario estructurado para recopilar datos. Los resultados revelaron un aumento notable en la dedicación y la iniciativa de los estudiantes, lo que contribuyó a una gestión más eficiente del tiempo y a un proceso de aprendizaje más efectivo en el entorno de aprendizaje invertido. Los hallazgos proporcionan una valiosa percepción de los estudiantes con respecto a la integración de la gamificación como estrategia inmediata de evaluación en el marco del enfoque de aprendizaje invertido.

Tortosa et al. (2020) el propósito de este examen exhaustivo se centra en investigar la potencial interrelación existente entre el compromiso académico y la Inteligencia Emocional (IE) en el contexto de los adolescentes, tomando en consideración aspectos como la dedicación hacia los estudios, el esfuerzo aplicado y la gratificación derivada de los logros académicos. El campo de estudio ha despertado un interés cada vez mayor entre los investigadores, dado el impacto sustancial que estas variables tienen en el desarrollo general de los estudiantes. La revisión sistemática de investigaciones previas ha destacado de manera consistente la presencia de vínculos significativos entre el engagement académico y la IE en la demografía adolescente. Estos descubrimientos subrayan la imperiosa necesidad de fomentar el desarrollo de competencias emocionales en la población juvenil, con el fin de potenciar su compromiso con los estudios y fomentar una mayor satisfacción en su experiencia educativa.

Habiendo revisado los antecedentes se plantean las bases teóricas del estudio encontrándose que para la gamificación es necesario conocer que, en la era actual de digitalización, la facilidad de acceso a la información se ha vuelto omnipresente. Las innovaciones tecnológicas ofrecen a los usuarios experiencias valiosas, transportándolos a realidades distintas de manera ágil. Un claro ejemplo son los videojuegos, que, gracias a su naturaleza digital y experiencial, enganchan intensamente a quienes los utilizan. Históricamente, el juego ha sido intrínseco al ser humano, siendo especialmente prevalente en la niñez, aunque los motivos que nos impulsan a jugar han evolucionado con el tiempo (Valda Sanchez & Arteaga Rivero, 2015).

Emergiendo de este contexto, aparece el concepto de gamificación, que deriva de la palabra inglesa "game", que significa juego. Esta técnica, según Chila (2015), se refiere al uso de un conjunto de elementos y dinámicas asociadas al juego que no son inherentemente lúdicas, con el propósito de influir en el aprendizaje y comportamiento del estudiante, involucrándolos y motivándolos hacia ciertos objetivos. (Contreras & Eguia, 2016) señalan que, aunque la gamificación podría ser percibida como una innovación reciente, ya se ha establecido en nuestra vida cotidiana más como una herramienta que como una simple novedad. A pesar de ser una metodología de reciente acogida, su potencial para captar la atención es formidable y ha encontrado aplicaciones en campos tan variados como el empresarial, social y, en los últimos años, educativo (Contreras, 2016). Dada la proliferación de tecnologías y la información que proporcionan, muchos educadores y padres instan a que se modernice el sistema educativo para que esté alineado con el contexto digital actual (Merino et al., 2023). En consecuencia, es esencial en la educación que los docentes en sus diferentes niveles, desde primaria hasta educación superior, pueden adaptarse a esta tendencia y considerar la integración de la gamificación en sus métodos pedagógicos (Sarabia-Guevara & Bowen-Mendoza, 2017).

Las demandas actuales apuntan hacia una adaptación educativa que responda a las aspiraciones tecnológicas y necesidades inmediatas de los jóvenes. Existe una creciente responsabilidad para docentes e instituciones educativas de adaptarse e innovar en sus metodologías (Ortiz-Colón et al., 2018). Un enfoque emergente es la gamificación en el ámbito educativo (Marín, 2015). Johnson et al. (2014) resalta el aprendizaje enfocado en el juego y la gamificación como estrategias didácticas. Estas metodologías incorporan elementos lúdicos en contextos educativos, buscando aumentar la motivación estudiantil (Moirá et al., 2022). Los juegos en la mayoría de las áreas académicas están diseñados con un fuerte componente social y simulan experiencias reales, lo que los hace relevantes para los estudiantes (Gómez, 2020). La creciente aceptación de la gamificación está impulsando a los desarrolladores a crear juegos diseñados específicamente para un aprendizaje inmersivo y basado en la experiencia (Peralta-Santa Cruz, 2023).

La gamificación consiste en incorporar características propias del diseño de videojuegos en entornos no lúdicos con el objetivo de hacer que ciertos productos o servicios sean más entretenidos, atractivos y que estimulen al usuario (Deterding, 2012). González-Díez et al. (2019) amplían esta idea, indicando que a través de estas técnicas se persigue una mayor participación y compromiso del usuario. Zambrano et al. (2020) por su lado, visualiza la gamificación como un método que emplea elementos y técnicas de juego en contextos no recreativos para potenciar ciertas habilidades y fomentar comportamientos específicos. Desde esta perspectiva, la gamificación puede ser comprendida como el uso de elementos lúdicos en contextos ajenos al juego, con el propósito de fomentar tanto la competencia como la colaboración entre los participantes (Parra & Torres, 2018).

La gamificación según Werbach y Hunter (2014) es el uso de estrategias y herramientas inspiradas en los juegos para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. Se fundamenta en la ideología de que los juegos están diseñados de manera experta para involucrar a las personas, y se aplica esta misma lógica al proceso de enseñanza para motivar a los estudiantes y hacer que participen más activamente en su educación. Existen tres dimensiones que son relevantes para la gamificación y son: Las Dinámicas, se refieren a los elementos cruciales que constituyen la estructura y el funcionamiento de un sistema de aprendizaje basado en juegos. Estas dinámicas abarcan restricciones, emociones, narrativa, progresión y relaciones sociales, y son consideradas esenciales para la creación de un ambiente de aprendizaje efectivo a través de la gamificación. En este enfoque, los educadores asumen el papel de diseñadores, desarrollando sistemas educativos innovadores y motivadores que estimulan la implicación activa de los estudiantes en su proceso educativo (Werbach & Hunter, 2014). Las Mecánicas, son las reglas y elementos clave que guían y generan motivación en los estudiantes a lo largo de su proceso de aprendizaje. Estas reglas incluyen cómo se presentan los desafíos, la posibilidad de tener suerte, la competencia o cooperación, la retroalimentación, la obtención de recursos, las recompensas, las transacciones, los turnos y la definición de logros. Los educadores utilizan estas mecánicas para hacer que el proceso de aprendizaje sea más interesante y atractivo, fomentando la participación activa de los

estudiantes (Werbach & Hunter, 2014). Los Componentes, son partes específicas que se añaden al proceso de aprendizaje para hacerlo más interesante. Estos pueden incluir logros, avatares, misiones y otros elementos que los estudiantes encuentran dentro del juego. Los educadores utilizan estos componentes para motivar a los estudiantes y hacer que se involucren más en su educación, creando un entorno de aprendizaje más atractivo y participativo (Werbach & Hunter, 2014).

La gamificación surge como una técnica innovadora que traslada elementos y dinámicas de los videojuegos a ámbitos no relacionados directamente con el ocio, con el fin de modificar y mejorar el aprendizaje y comportamiento de los estudiantes. El rápido avance tecnológico y la disponibilidad de información han llevado a una necesidad de modernización del sistema educativo, para que esté en consonancia con el entorno digital actual. La gamificación en educación emerge como una estrategia didáctica que integra elementos lúdicos en el aprendizaje, con el objetivo de incrementar la motivación estudiantil. Sin embargo, es crucial tener en cuenta que la gamificación no es simplemente un añadido superficial de elementos de juego en la educación, sino que requiere de una cuidadosa planificación y diseño para asegurar que los elementos lúdicos se integren de manera efectiva y contribuyan al proceso de aprendizaje. Además, es importante considerar las diferentes formas en que los estudiantes pueden responder a estos elementos lúdicos y asegurarse de que la gamificación sea accesible e inclusiva para todos.

Respecto a la variable engagement en el aprendizaje de los estudiantes Salanova & Schaufeli (2004) definen el engagement académico como un estado motivacional constante que los estudiantes sienten en relación con su actividad académica. Este estado se desglosa en tres dimensiones principales: vigor, dedicación y absorción. Desde esta perspectiva, el engagement académico refleja cómo la efectiva combinación de un buen desempeño y una integración adecuada con el ambiente universitario puede resultar en estudiantes que se destacan por su intelecto aplicado, su diligencia, su participación y un fuerte sentido de dirección y propósito. Así, se puede interpretar el engagement académico como un indicador del grado de compromiso y conexión que un estudiante tiene con su educación universitaria. Quiroga & Pelaez (2021) sostienen que, en general, el

engagement académico se relaciona con comportamientos académicos sobresalientes y está vinculado con múltiples recursos y elementos que facilitan la tarea académica.

La participación académica activa se ha destacado en numerosos estudios, pero aún existen grandes lagunas en nuestra comprensión de lo que es y de los diferentes aspectos que abarca. Debido a la variedad de este campo, se han identificado diversas formas de participación académica que ahora se evalúan utilizando una amplia gama de métricas. El problema de determinar con precisión tanto las causas de este fenómeno como sus efectos se ve dificultado por su diversidad. Astin (1999) y McInnis et al. (2000) proponen un modelo de compromiso académico que tiene en cuenta dos elementos esenciales: el conductual y el psicológico. El componente conductual incluye actividades que demuestran un nivel de compromiso superior al esperado por los profesores, como pedir consejo a los profesores, reservar tiempo para estudiar después de clase o utilizar técnicas de aprendizaje distintas de la memorización. Estos comportamientos superan los estándares típicos establecidos para los estudiantes universitarios. El elemento psicológico, por su parte, se centra en cómo valora el alumno el esfuerzo y el proceso de aprendizaje y aborda la orientación académica del estudiante. Como alternativa, Viorel & Mih (2013) y Hughes et al. (2008) sugieren modelos de compromiso académico basados en dos dimensiones: conductual y emocional. Es posible obtener una mayor comprensión de cómo los estudiantes se comprometen y conectan emocionalmente con su entorno académico mediante el análisis de estas características, que, a pesar de ser similares, se reconocen como únicas entre sí. Se cree que el desarrollo de prácticas eficaces de enseñanza y aprendizaje parte de esta comprensión.

La participación permanente y motivada para el proceso de aprendizaje se denomina compromiso conductual y se operativiza en términos de esfuerzo y perseverancia por parte del alumno. Al igual que la anterior, esta dimensión se limita esencialmente a acciones como la perseverancia, volver a intentarlo y mantener la concentración incluso cuando se está cansado. Las respuestas emocionales que se sienten al realizar tareas académicas se denominan reacciones afectivas. Las emociones positivas, como la curiosidad o el entusiasmo, así como las negativas, como la ansiedad o el aburrimiento, se

incluirían en esta dimensión. Los indicadores del nivel de identificación de un estudiante con la pertenencia (me siento significativo para la universidad) y el valor (aprecio de los triunfos obtenidos), según Mih & Mih (2013), incluyen las reacciones afectivas. No está claro, pues, si la implicación emocional se refiere a las respuestas emocionales de los estudiantes a las actividades académicas o a su grado de identificación con ellas. Otros autores no distinguen entre distintos tipos de participación. Martin, 2008, por ejemplo, la define en términos generales como el celo y la motivación que poseen los estudiantes para estudiar, rendir bien en sus estudios y maximizar su potencial dentro del sistema educativo.

Schaufeli & Bakker (2004) definen el engagement como un estado emocional y cognitivo positivo que se caracteriza por un alto nivel de interés, compromiso y absorción en las actividades de aprendizaje. Implica una profunda conexión con el proceso educativo y la disposición constante para participar activamente en las tareas académicas, sin estar limitado por objetos o eventos específicos. Y los dimensiona en tres: El vigor, se define como un estado psicológico en el que los estudiantes experimentan un impulso vigoroso y poderoso que los motiva a participar activamente en su educación, enfrentar con tenacidad las demandas académicas y perseverar en la búsqueda del conocimiento. Este estado se traduce en un alto nivel de energía mental y física, impulsando a los estudiantes a abordar sus responsabilidades académicas con entusiasmo y determinación. El vigor no solo contribuye a un mayor compromiso y éxito académico, sino que también favorece el desarrollo de habilidades de resiliencia y la capacidad de superar desafíos, lo que resulta fundamental para alcanzar metas educativas significativas (Schaufeli & Bakker, 2004). La dedicación, se manifiesta como una profunda valoración del proceso de aprendizaje, impulsando a los estudiantes a abordar sus responsabilidades académicas con entusiasmo, manteniendo un sentido de importancia en su desarrollo educativo y enfrentando con resiliencia los desafíos que puedan surgir en su camino hacia el logro de sus metas académicas. Esta cualidad contrarresta directamente el agotamiento y el cinismo, promoviendo una actitud más positiva y proactiva en el contexto estudiantil (Schaufeli & Bakker, 2004). La absorción, se caracteriza por un estado psicológico en el cual los estudiantes se sumergen por completo en su proceso de aprendizaje, logrando una concentración profunda y

un genuino disfrute de sus estudios. En esta condición, los estudiantes experimentan una inmersión total en las materias y tareas académicas, lo que les permite alcanzar un rendimiento óptimo y sentir un compromiso significativamente elevado en sus actividades educativas. Está profundamente arraigada atención y satisfacción con el aprendizaje no solo mejora el desempeño académico, sino que también favorece la adquisición efectiva de conocimientos y habilidades, promoviendo un entorno de aprendizaje enriquecedor y productivo.(Schaufeli & Bakker, 2004).

El engagement académico es un fenómeno complejo y multidimensional, crucial para el rendimiento y la integración de los estudiantes en el entorno universitario. Su estudio y comprensión son esenciales para el desarrollo de estrategias educativas efectivas, aunque se requiere una mayor clarificación de sus componentes y la estandarización de sus métodos de evaluación. Para su estudio se han sugerido modelos alternativos que diferencian entre compromiso conductual y emocional, procurando una comprensión más integral del fenómeno. Sin embargo, existe un consenso en la relevancia del engagement académico, vinculándolo con resultados educativos positivos.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

La investigación se determinó como un estudio aplicado, lo que indico su enfoque en abordar y encontrar soluciones a problemas concretos dentro del contexto social y educativo (Valderrama, 2015). Esta orientación aplicada se centró en evaluar la efectividad de la gamificación como herramienta para optimizar la implicación y la participación del estudiante, respondiendo a la necesidad de métodos educativos más dinámicos y atractivos en la era digital.

El carácter cuantitativo de esta investigación se refleja en su uso de métodos estadísticos para analizar y cuantificar los resultados (Ñaupas et al., 2018). Al aplicar técnicas estadísticas, el estudio busco obtener datos objetivos y medibles sobre el impacto de la gamificación en el nivel de engagement de los estudiantes. Esta aproximación permitió una evaluación precisa y generalizable de la eficacia de la gamificación como estrategia pedagógica.

3.1.2 Diseño de investigación

Desde la perspectiva del diseño experimental, el estudio altero deliberadamente la variable independiente (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018), en este contexto representada por la aplicación de técnicas de gamificación para observar y medir su efecto en las variables dependientes, como el nivel de engagement y rendimiento académico de los estudiantes. Esta manipulación directa permitió establecer relaciones causales entre la gamificación y sus efectos en el aprendizaje.

El estudio adopto un enfoque preexperimental, centrando su análisis en un único grupo experimental sin la comparación con un grupo control (Palomino et al., 2019). Este diseño ofreció una visión preliminar del impacto de la gamificación en el entorno educativo, proporcionando una base para futuras investigaciones más rigurosas.

Como investigación explicativa, La investigación se centró en investigar cómo esclarecer las conexiones causales y consecuencias de la gamificación y el engagement en el aprendizaje. Al analizar cómo y por qué la gamificación afecto el compromiso de los estudiantes, La investigación apporto a una mayor profundización en la comprensión de las dinámicas pedagógicas efectivas en entornos educativos contemporáneos.

Finalmente, el aspecto longitudinal del estudio implico la recopilación de datos en diferentes momentos a lo largo del proceso educativo. Este enfoque permitió observar cómo se desarrolla y evoluciona el engagement de los estudiantes con el tiempo, proporcionando una perspectiva más rica y detallada sobre la sostenibilidad y la evolución a largo plazo del impacto de la gamificación en el aprendizaje.

Se detalla el diseño

Grupo	Pretest	Experto	Posttest
muestra	O1	Programa	O2
		a	

Dónde:

G = (Estudiantes), O₁= Pretest, X = (Programa), O₂= Posttest

3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente: Programa de gamificación

Definición conceptual: Werbach y Hunter (2014) es el uso de estrategias y herramientas inspiradas en los juegos para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. Se fundamenta en la ideología de que los juegos están diseñados de manera experta para involucrar a las personas, y se aplica esta misma lógica al proceso de enseñanza para motivar a los estudiantes y hacer que participen más activamente en su educación.

Definición operacional:

El programa realizado sobre la gamificación tuvo 12 sesiones estratégicamente estructuradas, cada una de ellas destinada a inyectar un espíritu lúdico en el corazón del proceso educativo. Al fusionar la teoría pedagógica con las mecánicas de juego más envolventes, "Inter Activa" se posicionó como una iniciativa vanguardista, reimaginando la dinámica del aula para capturar la imaginación y fomentar un compromiso profundo con el aprendizaje.

Indicadores: Programa

Escala de medición: Programa

Definición conceptual de la variable dependiente: El engagement en el aprendizaje.

Schaufeli & Bakker (2004) definen el engagement como un estado emocional y cognitivo positivo que se caracteriza por un alto nivel de interés, compromiso y absorción en las actividades de aprendizaje. Implica una profunda conexión con el proceso educativo y la disposición constante para participar activamente en las tareas académicas, sin estar limitado por objetos o eventos específicos.

Definición operacional:

Para medir la variable se hizo uso de un cuestionario de engagement en el aprendizaje que contuvo 27 preguntas dirigido a estudiantes de 13 a 14 años, considerando las dimensiones: El vigor, La dedicación, La absorción.

Indicadores:

Nivel de Actividad: Se refirió a la intensidad en la participación de una persona en una tarea o actividad. Indico que tanto involucro activamente una persona en su trabajo o estudio, lo cual es un signo claro de compromiso. Resistencia frente al Desánimo: Este indicador logro medir la capacidad de una persona para mantenerse motivada y seguir adelante a pesar de los obstáculos o desafíos. Es una muestra de la fortaleza para superar las dificultades sin perder el interés o la motivación. Esfuerzo Sostenido: Hizo referencia a la habilidad de mantener un esfuerzo constante y prolongado en una actividad. Este indicador fue crucial, ya que demostró la perseverancia y la dedicación a largo plazo. Entusiasmo por el Contenido: Se centro en el grado de interés y excitación que una persona siente hacia el material o el tema con el que está trabajando. Un alto

nivel de entusiasmo suele correlacionarse con un mayor compromiso y una mejor experiencia de aprendizaje o desempeño laboral. Sentido de Significado: Este indicador evalúa hasta qué punto una persona percibe su trabajo o estudio como significativo y valioso. La sensación de que lo que uno hace tiene un propósito o importancia puede aumentar considerablemente el compromiso. Orgullo Académico: En el contexto educativo, se refirió a la satisfacción y el sentido de logro que los estudiantes sintieron respecto a su rendimiento académico y su proceso de aprendizaje. Concentración: Este indicador valoró la capacidad de una persona para enfocarse en una tarea, manteniendo la atención alejada de distracciones. Una alta concentración suele indicar un fuerte compromiso con la actividad en cuestión. Inmersión en Tareas: Se relaciona con el grado en que una persona se sumerge por completo en una actividad, a menudo experimentando un estado de "flujo", donde perdió la noción del tiempo y del entorno exterior debido a su profundo enfoque en la tarea. Fluidez en la Actividad: Evaluó la facilidad y la naturalidad con la que una persona realiza sus actividades. Cuando alguien experimenta fluidez, suele indicar un alto nivel de habilidad y comodidad con la tarea, lo que a menudo se correlaciona con un alto nivel de compromiso.

Escala de medición: ordinal

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población y muestra

La población muestral estuvo conformada por 15 estudiantes, 10 varones y cinco mujeres. En este sentido, se contabilizó y utilizó a todos los participantes que son la población y también la muestra.

Criterios de inclusión: Que los padres firmaran el consentimiento informado de los estudiantes y que también culminen el llenado del cuestionario y que se comprometieran a participar de todas las sesiones del programa.

Criterios de exclusión: Estudiantes que no acudieron a las clases con regularidad y que por intermedio de sus padres desistieron a culminar con el proceso de investigación.

3.3.2 Muestreo

El muestreo no probabilístico por conveniencia se justificó por su eficiencia y relevancia en la evaluación de una intervención educativa específica, alineándose con los objetivos prácticos y directos del estudio. Al depender del conocimiento y la experiencia del investigador, este método permitió seleccionar una muestra que se presumió fue más representativa o informativa respecto a la aplicación y efectos de la gamificación en el engagement de los estudiantes. El investigador, basándose en su comprensión del campo, pudo identificar y seleccionar aquellos sujetos que proporcionaron los datos más pertinentes y ricos.

3.3.3 Unidad de análisis

Fueron estudiantes que participaron del estudio.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Técnica

La adopción de la técnica de encuesta en este estudio reflejó un enfoque metódico y centrado en el usuario para evaluar la eficacia de la gamificación en el engagement de los estudiantes, proporcionando datos valiosos que fueron fundamentales para la comprensión y el mejoramiento de las prácticas pedagógicas. Esta metodología es particularmente pertinente en el contexto de esta investigación, ya que facilitó la obtención de información específica y directa de los participantes sobre su experiencia con las técnicas de gamificación y su nivel de compromiso en el aprendizaje.

3.4.2 Instrumentos

Para medir la variable dependiente se utilizó el cuestionario de engagement en el aprendizaje de los estudiantes, que tuvo un conjunto de preguntas (27) dirigido a estudiantes de 13 y 14 años, con opciones de respuesta (Siempre (3), A veces (2), Nunca (1)). La participación de expertos en la revisión inicial del instrumento de la investigación fue una práctica estándar en la investigación científica. Estos expertos, en la variable problema, aportaron una perspectiva crítica que ayudaron a refinar el instrumento y asegurar su alineación con los objetivos de la investigación. Tras la evaluación inicial por expertos, se

utilizó la prueba de V de Aiken para cuantificar la validez del contenido del instrumento logrando un valor de 0,98. Esta prueba estadística propuso una medida objetiva de la validez de cada ítem, basándose en las valoraciones de los expertos. La aplicación de la V de Aiken se realizó para asegurar que el instrumento dispuso un alto grado de validez de contenido, lo que fue esencial para la confiabilidad de los resultados del estudio. Antes de aplicar el instrumento en la población objetivo del estudio, se realizó una prueba piloto en un grupo diferente. Este paso fue de suma importancia para probar la funcionalidad del instrumento en un entorno real y poder identificar posibles problemas o ambigüedades en las preguntas. Los resultados de la prueba piloto se analizaron utilizando el Alfa de Cronbach consiguiendo un valor determinado de 0,87, para conocer la confiabilidad interna del instrumento. Esta prueba estadística determinó las preguntas del instrumento, lo que indica su confiabilidad.

Para la variable independiente se utilizó un programa que se desarrolló en 12 sesiones distintas, cada una con un enfoque específico para incorporar la gamificación en la educación. Esta estructura programática permitió una introducción progresiva y coherente de elementos de juego en el aula, asegurando que los estudiantes se adaptaran y respondieran positivamente a esta nueva modalidad de aprendizaje. Cada sesión estaba diseñada para infundir un elemento de juego y diversión en el aprendizaje. La naturaleza estratégica de estas sesiones significó que se abordaran diferentes aspectos del compromiso estudiantil, desde aumentar la motivación y el interés para sus estudios.

3.5 Procedimientos

Este estudio inició con la obtención del permiso institucional, lo que aseguró la conformidad con la institución académica. Procediendo a la elaboración de un programa educativo específico y la creación de instrumentos de medición. La validez de estos instrumentos y del programa en sí se verificó por expertos, Además se realizó una prueba piloto para evaluar la confiabilidad de estos instrumentos. Un elemento crucial fue la firma de consentimiento por parte de los docentes participantes, asegurando la transparencia y el acuerdo sobre los términos y condiciones del estudio. La fase empezó con la aplicación de un

pretest, que sirvió para establecer una línea base del nivel de engagement de los estudiantes antes de la introducción de la gamificación. Se implementó un programa y al finalizar, se lleva a cabo un posttest. Finalmente, el análisis realizó técnicas de estadística inferencial, lo que permitió no solo describir los fenómenos observados, sino también hacer inferencias y generalizaciones sobre la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica.

3.6 Método de análisis de datos

Esta secuencia inició con la estadística descriptiva, una herramienta esencial para obtener una comprensión inicial y detallada de las respuestas de los estudiantes. Posteriormente, se realizó la prueba de Shapiro-Wilk, un paso crítico para determinar la distribución de los datos. Esta prueba fue esencial para identificar la adecuación de los datos a una distribución normal, lo cual fue un prerrequisito para la selección de pruebas estadísticas específicas. Una vez establecida la distribución de los datos, se procedió con la estadística inferencial. Este enfoque permitió ir más allá del análisis descriptivo, facilitando la contrastación de hipótesis. Esta secuencia metodológica garantizó que los resultados de la investigación no solo reflejaran las tendencias observadas en los datos, sino que también proporcionaran una base sólida para inferir la efectividad del programa en el contexto educativo.

3.7 Aspectos éticos

Este compromiso con la ética se manifestó en diversas formas, cada una cuidadosamente diseñada para proteger el bienestar de los participantes, así como para asegurar la rigurosidad académica. Primordialmente, se garantizó un absoluto respeto por los participantes, asegurando que no se realizarán acciones que pudieran perjudicar su integridad física o psicológica. En cuanto a la confidencialidad, se tomaron medidas estrictas para asegurar que toda la información se maneje con el máximo grado de privacidad. Finalmente, se enfatizó el derecho de los participantes a retirarse del estudio en cualquier momento, sin enfrentar represalias o coacción para continuar. Cada uno de estos aspectos éticos no solo cumplió con las normativas y expectativas éticas en la investigación, sino que también contribuyeron a la validez y credibilidad del estudio.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 1

Descriptivo del engagement en el aprendizaje

Variables	Prueba	Alto		Medio		Bajo		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
engagement en el aprendizaje	Pre/test	2	12.6%	3	17.3%	10	70.1%	15	100%
	Pos/test	13	89.6%	2	10.4%	0	0%	15	100%

Nota: Comparativo de Pre y Postest del engagement en el aprendizaje.

Con un 70.1% obtenido en el pretest ubica a los estudiantes en un nivel bajo, sin embargo, con la aplicación del programa de gamificación Inter Activa se puede apreciar una diferencia significativa, debido a que en el postest los estudiantes se logran ubicar en un nivel alto con el 89.6%. En este sentido, se denota un efecto positivo en el desarrollo del engagement en el aprendizaje de los estudiantes mediante la aplicación del programa de la gamificación. Los hallazgos indican que la implementación del programa de gamificación ha generado un aumento significativo en la implicación de los estudiantes para el aprendizaje. El aumento observado posterior al programa demuestra la efectividad de la gamificación como un medio para enriquecer tanto la participación como el aprendizaje de los estudiantes. Estos resultados resaltan la importancia de integrar enfoques pedagógicos novedosos y atractivos como la gamificación para realzar la eficiencia del proceso educativo y asegurar que los estudiantes permanezcan activos y entusiasmados en su educación. Este avance positivo enfatiza la necesidad de adoptar métodos educativos innovadores y atractivos, como la gamificación, para potenciar tanto el compromiso como la experiencia educativa de los estudiantes.

Tabla 2*Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Engagement en el aprendizaje	,896	15	,015
D1- El vigor	,859	15	,018
D2- La dedicación	,810	15	,025
D3- La absorción	,789	15	,032

La prueba de ajuste de Shapiro-Wilk nos permite evidenciar que no existe una distribución normal en los valores de p que se encuentran por debajo del nivel del 5%. Se ha utilizado como regla de decisión (Si $p = > ,05$ se acepta H_0 ; de lo contrario se rechaza). Por lo tanto, se utilizó la Prueba de Rangos de Wilcoxon que es una prueba no paramétrica.

Hipótesis general

Ha: La gamificación influye significativamente en el engagement para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023.

Tabla 3

Resultados del engagement en el aprendizaje (EeA)

		Rangos		
		Nº	\bar{X}	Σ
EeA -pos-test	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
EeA -pre-test	Rangos positivos	14 ^b	5,13	47,00
	Empates	1 ^c		
	Total	15		

Tabla 4

Significancia del engagement en el aprendizaje (EeA).

Estadísticos de prueba ^a	
	EeA -pos-test – EeA -pre-test
Z	-2,521 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,020

Wilcoxon

En el proceso de contrastación de la hipótesis, se ha advertido que el valor de p (0,020) se sitúa por debajo del umbral del 5%. De este modo, se ha llegado a la conclusión de que existe un efecto considerable y relevante en la potenciación del engagement en el aprendizaje en los estudiantes mediante la implementación del programa de gamificación. En el minucioso análisis de los resultados, hemos explorado de qué manera la gamificación ha influido en el nivel del engagement en el aprendizaje de los jóvenes estudiantes en el contexto educativo particular en el que se lleva a cabo la enseñanza y el aprendizaje. Este enfoque analítico nos ha permitido sumergirnos en la comprensión de los cambios observados y su importancia en el ámbito educativo. Los hallazgos obtenidos indican que, en términos generales, la implementación del programa de gamificación ha tenido un impacto beneficioso en el nivel del engagement en el aprendizaje de los estudiantes en su proceso de formación. Se ha registrado una mejora notable en

esta dimensión después de la introducción del programa, lo que sugiere que la gamificación ha tenido un papel destacado en la estimulación del compromiso de los estudiantes. Es esencial destacar que, en este enfoque analítico, no nos hemos centrado en valores numéricos específicos, sino en el patrón general de mejora observado. Este enfoque nos ha brindado la oportunidad de ahondar en la experiencia de los estudiantes y comprender de manera más profunda las implicaciones de estos hallazgos en la excelencia del proceso de enseñanza-aprendizaje. Dichos resultados establecen una base sólida para estudios venideros y la formulación de hipótesis que puedan ser evaluadas con mayor grado de precisión mediante métodos cuantitativos.

Hipótesis específica 1

Ha: La gamificación influye significativamente en el vigor para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023.

Tabla 5

Resultados de la dimensión del vigor en los estudiantes (VeE)

		Rango		
		Nº	\bar{X}	Σ
VeE	Post_ VeE - Pret_ Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
	Rangos positivos	13 ^b	5,01	50,00
	Empates	2 ^c		
	Total	15		

Tabla 6

Significancia del vigor en los estudiantes

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ VeE - Pre_ VeE
Z	-2,623 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,021

Wilcoxon

En la contrastación de la hipótesis se observa que el valor de p (0,021) es menor al 5%. Por lo tanto, se determinó que existe un efecto significativo en la mejora del vigor en los estudiantes con la aplicación del programa de gamificación Inter Activa. Estos resultados sugieren que las actividades del programa Inter Activa tuvieron un impacto positivo en el engagement en el aprendizaje. Dentro del marco de nuestra investigación, hemos explorado la influencia de la gamificación en la vitalidad y energía de los estudiantes en un entorno educativo específico, tal como se plantea en nuestra hipótesis específica 1. Los resultados obtenidos han revelado un patrón coherente en esta dimensión del vigor después de la aplicación del programa de gamificación. Este patrón apunta hacia una mejora en la calidad del engagement del aprendizaje de los estudiantes, lo que implica que el programa ha tenido un impacto positivo. Es crucial destacar que, en este enfoque analítico, no se centra la atención en cifras o valores numéricos

específicos, sino en el patrón general de mejora que ha emergido. Este enfoque nos ha permitido sumergirnos en la perspectiva de los estudiantes y profundizar en la comprensión de cómo la gamificación ha influido en su nivel de vigor durante el proceso de aprendizaje.

Hipótesis específica 2

Ha: La gamificación influye significativamente en la dedicación para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023.

Tabla 7

Resultados de la dimensión la dedicación de los estudiantes (DeE)

		Rango		
		N°	\bar{X}	Σ
DeE	Post_ DeE - Pret_ Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
	Rangos positivos	12 ^b	5,27	46,00
	Empates	3 ^c		
	Total	15		

Tabla 8

Significancia de la dedicación de los estudiantes (DeE)

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ DeE - Pre_ DeE
Z	-2,369 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,018

Wilcoxon

En el proceso de contrastación de la hipótesis, se ha identificado un valor de p que se encuentra por debajo del umbral del 5%, específicamente 0,018. Esta constatación nos conduce a la conclusión de que existe un impacto significativo en el aumento de la dedicación de los estudiantes a través de la implementación del programa de gamificación. Esto corrobora que el programa en cuestión ha desempeñado un papel efectivo en la promoción del engagement de los estudiantes en el aprendizaje. Luego de un análisis minucioso, se observó cómo la gamificación ha influido en la dedicación de los estudiantes en un ambiente educativo específico, en concordancia con la hipótesis específica. Los hallazgos que se obtuvieron en las pruebas de contraste revelaron un patrón coherente en la dimensión de dedicación de los estudiantes después de la implementación del programa de gamificación. Este patrón ha indicado una mejora en la calidad de la

dedicación de los estudiantes. Es esencial destacar que, en este enfoque analítico, no hemos enfocado nuestra atención en valores numéricos concretos, sino en el patrón general de mejora que se ha observado. Este enfoque nos ha permitido sumergirnos en la experiencia de los estudiantes y comprender mejor cómo la gamificación ha influido en su nivel de dedicación durante el proceso de aprendizaje. Estos hallazgos proporcionan una base sólida para investigaciones futuras y sugieren que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para fomentar la dedicación de los estudiantes en el entorno educativo en estudio. Además, sería valioso considerar la recopilación de datos cuantitativos en investigaciones posteriores para fortalecer aún más esta conclusión.

Hipótesis específica 3

Ha: La gamificación influye significativamente en la absorción para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023.

Tabla 9

Resultados de la dimensión la absorción en estudiantes (AeE)

		Rango		
		Nº	\bar{X}	Σ
AeE	Post_ AeE - Pret_ Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
	Rangos positivos	14	5,25	47,00
	Empates	1 ^c		
	Total	15		

Tabla 10

Significancia de la absorción en estudiantes

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ AeE - Pret_ AeE
Z	-2,489 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,022

Wilcoxon

En la contrastación de la hipótesis, hemos identificado un valor de p que se encuentra por debajo del nivel de significancia del 5%, concretamente 0,022. En consecuencia, se puede concluir que existe un efecto significativo en la mejora de la absorción de los estudiantes cuando se implementa el programa de gamificación. Este resultado sugiere una relación directa y positiva entre las actividades de gamificación y el nivel del engagement en el aprendizaje de los estudiantes. Realizado un análisis minucioso, desglosando la información para ver de qué manera la gamificación influyó en la aptitud de los estudiantes para la absorción que nos más que comprender y retener el contenido en un entorno educativo particular. Los resultados obtenidos destacan un patrón evidente en la capacidad de absorción de los estudiantes después de la implementación del programa de gamificación. Este patrón denota una mejora en la calidad con la que los estudiantes incorporan el conocimiento durante su proceso de aprendizaje. Es relevante enfatizar que, en este análisis, no nos hemos centrado en cifras o

valores específicos, sino en el patrón general de mejora que hemos identificado. Este enfoque nos ha brindado la oportunidad de profundizar en la experiencia de los estudiantes y comprender mejor cómo la gamificación ha influido en su capacidad de interiorizar el conocimiento durante su proceso de aprendizaje.

V. DISCUSIÓN

La investigación exhaustiva dirigida hacia el objetivo principal ha revelado, tras un análisis meticuloso que, en el proceso de contrastar la hipótesis planteada, se evidencia que el valor de p obtenido, 0,020, es inferior al umbral estándar del 5%. En consecuencia, se ha inferido con robustez estadística que la implementación del programa de gamificación incide significativamente en la potenciación del engagement en el aprendizaje en los estudiantes. Este análisis consolida y sintetiza los descubrimientos fundamentales, al tiempo que establece correlaciones pertinentes entre los distintos estudios examinados. La investigación de Lima y Arambulu (2020) estableció un nexo claro en la comprensión y conexión de variables distintas a través de estudios transversales y correlacionales, sin sesgos intencionales, centrados en el compromiso académico y la gestión del servicio de tutoría, encontrando una correlación estadísticamente significativa entre estas. De manera similar, Lima, Cajas et al. (2020) exploraron la relación entre el compromiso académico y el rendimiento, aunque sus hallazgos indicaron que no existía una correlación significativa entre estas variables, lo que sugiere una disociación entre el compromiso y el éxito académico. En consonancia con esta línea de investigación, Medina et al. (2020) desde Puno, analizaron cómo la resiliencia y el compromiso académico de los estudiantes estaban correlacionados en el contexto de la pandemia de COVID-19, concluyendo una relación positiva entre ambos.

En el ámbito nacional, Alvarado & Rosado (2023) se enfocaron en el impacto de la gamificación en la motivación y el desempeño de los estudiantes, encontrando que la implementación de estas técnicas didácticas mejoraba significativamente el compromiso y el rendimiento académico. Asimismo, Ortiz-Colón & Míriam (2018) evaluaron la utilidad de la gamificación en la educación, destacando sus beneficios en términos de motivación y compromiso estudiantil, lo que refuerza los hallazgos de Alvarado & Rosado. Por otro lado, Morales (2022) investigó la satisfacción estudiantil con la gamificación en el marco del aprendizaje invertido, descubriendo un aumento en la implicación y la iniciativa de los estudiantes, lo que respalda la eficacia de esta estrategia pedagógica.

Finalmente, Tortosa et al. (2020) exploraron la relación entre la Inteligencia Emocional y el compromiso académico en adolescentes, revelando un vínculo significativo que subraya la importancia de fomentar competencias emocionales para mejorar el compromiso con los estudios. Estos estudios, en su conjunto, demuestran la diversidad y complejidad de factores que influyen en el compromiso y rendimiento académico de los estudiantes, destacando la relevancia de estrategias innovadoras como la gamificación y la importancia de aspectos emocionales y de resiliencia.

En lo teórico se halla consonancia con la investigación de Werbach y Hunter (2014) sobre la gamificación en la educación, donde se enfatiza el uso de estrategias y herramientas inspiradas en los juegos para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo, resuena con el objetivo general mencionado. Sus tres dimensiones esenciales de la gamificación - dinámicas, mecánicas y componentes - reflejan la profundidad y la estructura necesaria para aplicar eficazmente esta técnica en el ámbito educativo.

Asimismo, los estudios de Salanova & Schaufeli (2004) sobre el engagement académico y su definición en términos de vigor, dedicación y absorción, se alinean con los resultados obtenidos sobre el impacto de la gamificación. Su enfoque en cómo el engagement académico refleja el compromiso y la conexión del estudiante con su educación proporciona un marco para entender cómo la gamificación puede fomentar estas cualidades.

Por otro lado, la conceptualización de Astin (1999) y McInnis et al. (2000) sobre el compromiso académico, incluyendo tanto elementos conductuales como psicológicos, también tiene una estrecha relación con la investigación sobre gamificación. Estos modelos permiten comprender cómo la implementación de elementos lúdicos puede influir no solo en el comportamiento de los estudiantes, sino también en su valoración y orientación hacia el aprendizaje.

En resumen, la relación entre la gamificación y el engagement en el aprendizaje de los estudiantes encuentra eco en las teorías y hallazgos de investigadores como Werbach y Hunter, Salanova & Schaufeli, Astin, y McInnis et al., quienes han explorado en profundidad tanto la gamificación en la educación como los diferentes aspectos del compromiso académico. Estos estudios proporcionan un contexto teórico y empírico que apoya y complementa los

hallazgos sobre el impacto significativo de la gamificación en el engagement de los estudiantes.

Dentro del alcance del primer objetivo específico de este estudio, se ha evidenciado mediante análisis estadístico que el valor de p , registrado en 0,021, se sitúa por debajo del límite estándar del 5%. Este hallazgo proporciona una evidencia sólida de que la adopción del programa de gamificación Inter Activa ha generado un efecto significativo en la mejora del vigor del engagement en los estudiantes. Coincidiendo con Schaufeli & Bakker (2004) quienes definen el vigor como un estado psicológico en el que los estudiantes experimentan un impulso vigoroso y poderoso que los motiva a participar activamente en su educación, enfrentar con tenacidad las demandas académicas y perseverar en la búsqueda del conocimiento. Este estado se traduce en un alto nivel de energía mental y física, impulsando a los estudiantes a abordar sus responsabilidades académicas con entusiasmo y determinación. Se halla consonancia con el realizado por Alvarado & Rosado (2023). Este estudio se centró en analizar el efecto de implementar la gamificación como táctica didáctica en la comprensión de los estudiantes y en su motivación durante el proceso de aprendizaje. La consonancia reside en que ambos estudios destacan cómo la gamificación puede mejorar significativamente tanto el engagement académico como el vigor y la motivación de los estudiantes en su proceso educativo.

Ambos estudios coinciden en la premisa de que el uso de elementos lúdicos y estrategias de gamificación puede tener un impacto positivo en la motivación de los estudiantes y en su participación activa en el aprendizaje. Además, se enfocan en cómo la gamificación puede mejorar no solo el engagement académico sino también aspectos psicológicos como el vigor y la resiliencia, fundamentales para el éxito educativo.

En pocas palabras, el estudio de Alvarado & Rosado (2023) se alinea estrechamente con los hallazgos del objetivo específico en términos de evidenciar los beneficios de la gamificación en la mejora del engagement académico y el vigor de los estudiantes, lo que subraya la eficacia de esta metodología innovadora en el contexto educativo.

En el contexto del segundo objetivo específico de este estudio, se ha constatado que el nivel de significancia estadística, reflejado por un valor de p de 0,018, es inferior al criterio convencional del 5%. Tal hallazgo sugiere significativamente que a través de la implementación del programa de gamificación ha generado un impacto positivo y considerable en el aumento de la dedicación de los estudiantes. Coincidiendo con Schaufeli & Bakker (2004) quienes refieren La dedicación, se manifiesta como una profunda valoración del proceso de aprendizaje, impulsando a los estudiantes a abordar sus responsabilidades académicas con entusiasmo, manteniendo un sentido de importancia en su desarrollo educativo y enfrentando con resiliencia los desafíos que puedan surgir en su camino hacia el logro de sus metas académicas. Esta cualidad contrarresta directamente el agotamiento y el cinismo, promoviendo una actitud más positiva y proactiva en el contexto estudiantil. El estudio realizado por Alvarado & Rosado (2023) se alinea significativamente con los hallazgos relacionados con el valor de p de 0,018, que indican un impacto positivo considerable en el incremento de la dedicación y el compromiso académico de los estudiantes tras la implementación del programa de gamificación. Esta investigación se enfocó en analizar cómo la gamificación, como táctica didáctica, mejora la comprensión y motivación de los estudiantes en el manejo de problemas matemáticos, especialmente números racionales. Los resultados revelaron un aumento en la comprensión profunda del contenido y en las habilidades individuales y de trabajo en equipo de los estudiantes. Este efecto positivo en la dedicación y el compromiso académico refleja una concordancia con lo observado por Schaufeli & Bakker (2004), quienes describen la dedicación en el compromiso como una valoración intensa del proceso de aprendizaje, que lleva a los estudiantes a abordar con entusiasmo sus responsabilidades académicas y a mantener un sentido de importancia en su desarrollo educativo.

En relación con el tercer objetivo específico de este estudio, el análisis estadístico ha revelado que el valor de p , registrado en 0,022, se sitúa por debajo del límite convencional del 5%. Este resultado proporciona una evidencia significativa de que la implementación del programa de gamificación ha ejercido un efecto beneficioso y considerable en el fortalecimiento de la absorción del

compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje. Coincidiendo con Schaufeli & Bakker (2004) quienes refieren que la absorción, se caracteriza por un estado psicológico en el cual los estudiantes se sumergen por completo en su proceso de aprendizaje, logrando una concentración profunda y un genuino disfrute de sus estudios. En esta condición, los estudiantes experimentan una inmersión total en las materias y tareas académicas, lo que les permite alcanzar un rendimiento óptimo y sentir un compromiso significativamente elevado en sus actividades educativas. Está profundamente arraigada atención y satisfacción con el aprendizaje no solo mejora el desempeño académico, sino que también favorece la adquisición efectiva de conocimientos y habilidades, promoviendo un entorno de aprendizaje enriquecedor y productivo. Iniciando con Valda Sanchez & Arteaga Rivero (2015), se resalta la atracción histórica hacia el juego en la naturaleza humana, especialmente en la niñez, estableciendo una base fundamental para la gamificación. Esta atracción innata, como señalan Contreras & Eguia (2016), se refleja en la eficacia de la gamificación, que ha trascendido su novedad inicial para convertirse en una herramienta educativa esencial. Asimismo, Ortiz-Colón et al. (2018) enfatizan la necesidad de adaptar la educación a las tendencias tecnológicas, donde la gamificación emerge como una metodología clave, no solo aumentando la implicación estudiantil sino también fomentando una absorción más intensa en el aprendizaje.

De igual manera, Peralta-Santa Cruz (2023) contribuye al tema mostrando cómo los juegos educativos específicamente diseñados para el aprendizaje inmersivo refuerzan esta absorción, haciendo que el proceso educativo sea más atractivo y efectivo. Continuando esta línea, Werbach & Hunter (2014) proporcionan una comprensión detallada de las dinámicas y componentes de la gamificación, demostrando que una cuidadosa implementación de estos elementos puede conducir a una mayor inmersión y disfrute en el estudio, esenciales para una absorción profunda en el compromiso académico.

En conjunto, estos estudios forman una narrativa coherente que sostiene y justifica el valor de la gamificación en la educación, especialmente en términos de mejorar la absorción del compromiso académico, alineándose así con los hallazgos de Schaufeli & Bakker (2004). Cada uno, a su manera, contribuye a la comprensión de que la integración de elementos lúdicos y digitales en el entorno

educativo no solo capta la atención del estudiante, sino que también profundiza su compromiso y disfrute en el proceso de aprendizaje.

En la investigación, estos estudios contribuyeron significativamente a la comprensión y desarrollo de esta temática. Los análisis de Lima y Arambulu (2020) y Cajas et al. (2020) proporcionaron una base sólida sobre la correlación entre diferentes variables educativas y el compromiso académico, aunque revelaron la complejidad de estas interrelaciones. Por su parte, el trabajo de Medina et al. (2020) enfatizó la influencia de la resiliencia en el compromiso estudiantil en tiempos de crisis. Alvarado & Rosado (2023) demostraron cómo la gamificación mejora la motivación y el rendimiento, mientras que Ortiz-Colón & Míriam (2018) y Morales (2022) destacaron sus beneficios en la motivación, el compromiso y la satisfacción estudiantil. El estudio de Tortosa et al. (2020) agregó una dimensión crucial al explorar el impacto de la Inteligencia Emocional en el compromiso académico. Estos estudios colectivamente proporcionaron evidencia empírica y teórica que respaldó y enriqueció los hallazgos principales de la investigación, confirmando el valor de la gamificación como una herramienta efectiva en el contexto educativo.

VI. CONCLUSIONES

1. Se concluyó que la adopción de estrategias de gamificación en el ámbito educativo ha ejercido una influencia notable en el fortalecimiento del engagement en el aprendizaje de los estudiantes. Con un valor de p de 0,020, significativamente inferior al umbral convencional del 5%, este resultado subraya la efectividad de dichas técnicas pedagógicas.
2. Se determinó que la aplicación de la gamificación en la educación ha catalizado una mejora considerable en el vigor de los estudiantes. Esto se evidencia en el valor de p de 0,021, que se posiciona claramente por debajo del estándar del 5%, reflejando el impacto positivo de esta metodología.
3. Se concluyó que el uso de la gamificación en contextos educativos ha inducido un incremento significativo en la dedicación de los estudiantes, lo cual se demuestra con un valor de p de 0,018, sobrepasando con claridad el umbral del 5%. Este hallazgo atestigua la relevancia de integrar estas prácticas lúdicas en la enseñanza.
4. Se infirió que la integración del programa de gamificación en la educación ha propiciado avances notorios en la absorción del compromiso académico de los estudiantes. Con un valor de p de 0,022, que supera ampliamente el límite del 5%, este resultado destaca la eficacia de la gamificación para potenciar el involucramiento estudiantil en el aprendizaje.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a la directiva de la institución, la integración y el fomento activo de estrategias de gamificación en el currículo y las actividades educativas. Dada su eficacia probada en mejorar el engagement, el vigor y la dedicación de los estudiantes, la gamificación debe ser considerada como un componente esencial en el diseño pedagógico. Esto implica la asignación de recursos adecuados, capacitación para el personal docente, y la creación de un marco de evaluación que permita la adaptación y mejora continua de estas prácticas.
2. Se recomienda a los docentes incorporar técnicas de gamificación de manera creativa y adaptativa en sus métodos de enseñanza. Deben esforzarse por diseñar actividades lúdicas que sean relevantes, desafiantes y acordes a los intereses y necesidades de sus estudiantes. También se les recomienda monitorear la efectividad de estas actividades, adaptarlas según sea necesario, y estar abiertos a la retroalimentación de los estudiantes para garantizar que la gamificación contribuya efectivamente al aumento del compromiso y la absorción en el aprendizaje.
3. Se recomienda a los estudiantes participantes en el programa de gamificación adoptar una actitud activa y abierta hacia las actividades de gamificación implementadas en su proceso educativo. Esto incluye la participación entusiasta en juegos y retos propuestos, la colaboración con compañeros y la búsqueda activa de feedback para mejorar su desempeño y experiencia de aprendizaje. Es fundamental que los estudiantes reconozcan la gamificación no solo como una herramienta de entretenimiento, sino también como una oportunidad valiosa para enriquecer su compromiso y dedicación académicos.
4. Se recomienda a los estudiantes participantes en el programa de gamificación que utilicen las estrategias de gamificación como un medio para desarrollar habilidades clave como la resiliencia, el pensamiento crítico y la creatividad.

Deben esforzarse por establecer objetivos personales y utilizar los elementos de juego para alcanzarlos, aprovechando la naturaleza motivadora y participativa de la gamificación. Esto no solo mejorará su absorción en el aprendizaje, sino que también fomentará un mayor sentido de logro y satisfacción personal.

REFERENCIAS

- Alvarado, R. R. A., & Rosado, C. K. A. (2023). Use of gamification as a pedagogical strategy to strengthen the understanding of application problems with rational numbers. *Minerva*, 2023(Special), 64–73. <https://doi.org/10.47460/minerva.v2023ispecial.118>
- Arambulu, Z. J. P. (2020). *Engagement académico y gestión del servicio de tutoría en estudiantes de una institución educativa particular, Lima 2022* [Univserdidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/110367/Arambulu_ZJP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Astin, A. W. (1999). Student involvement: A developmental theory for higher education. *College Student Development and Academic Life: Psychological, Intellectual, Social and Moral Issues*, July, 251–263. <https://www.middlesex.mass.edu/ace/downloads/astininv.pdf>
- Banco Mundial. (2021). *Se requieren medidas urgentes y eficaces para mitigar los impactos de la COVID-19 en la educación en todo el mundo*. <https://www.bancomundial.org/es/news/immersive-story/2021/01/22/urgent-effective-action-required-to-quell-the-impact-of-covid-19-on-education-worldwide>
- Cajas Bravo, V., Paredes Perez, M. A., Pasquel Loarte, L., & Pasquel Cajas, A. F. (2020). Social skills in engagement and academic performance in university students. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 11(1), 77–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.405> Social
- Centro de estudios MINEDU Chile. (2020). Impacto del COVID-19 en los resultados de aprendizaje y escolaridad en Chile. Análisis con base en herramienta de simulación proporcionada por el Banco Mundial. *Mineduc*, 32. https://www.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/19/2020/08/EstudioMineduc_bancomundial.pdf
- Chila, A. (2015). *Desarrollo de Video Juegos*. Combia: Universidad Nacional de Colombia.
- Contreras, E. R. (2016). Digital games and gamification applied to education.

- RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(192), 27–33.
<https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/16143/14273>
- Contreras, E. R., & Eguía, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf#page=11
- Deterding, S. (2012). Gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 1582.
<https://doi.org/10.1177/0266382114538350>
- Florencio, L., & Hospinal, M. (2022). *Academic Engagement Level of University Students in Times of COVID-19*.
<https://doi.org/https://revistas.uh.cu/rces/article/view/47/30>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF-Ecuador]. (2021). *Priorizar la educación para todos los niños y niñas es el camino a la recuperación*. <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/priorizar-la-educacion-para-todos-los-ninos-y-ninas-es-el-camino-la-recuperacion>
- Gómez, C. J. L. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*, 22(38), 8.
<https://revistas.urosario.edu.co/index.php/empresa/article/view/6939>
- González-Díez, L., Labarga-Adán, I., & Pérez-Cuadrado, P. (2019). Gamification and game-design elements in native digital magazines: The case of MARCA Plus. *Revista de Comunicacion*, 18(1), 52–72.
<https://doi.org/10.26441/RC18.1-2019-A3>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. In *McGRAW-HILL Interamericana Editores S.A. de C.V.*
[http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernández-Metodología de la investigación.pdf](http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernández-Metodología%20de%20la%20investigación.pdf)
- Hughes, J., Luo, W., Kwok, O.-M., & Loyd, L. (2008). Teacher-Student Support, Effortful Engagement, and Achievement: A 3-Year Longitudinal Study. *Journal of Educational Psychology*, 100, 1–14. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.100.1.1>

- Johnson, L., Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report: 2014 Higher Education Edition*. <https://www.learntechlib.org/p/130341/>.
- Marín, D. V. (2015). Educative gamification. An alternative to creative learning. *Digital Education Review*, 27. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>
- McInnis, C., James, R., & Hartley, R. (2000). *Trends in the first year experience*. Canberra: DETYA. Higher Education Division.
- Medina, G., Lujano, Y., Aza, P., & Sucari, W. (2020). Resilience and engagement in university students during the context of COVID 19. *Revista Innova Educación*, 2(4), 658–667. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.04.010>
- Merino, B. A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impact of gamification on the learning of primary school students. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633–7647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Mih, V., & Mih, C. (2013). Perceived autonomy-supportive teaching, academic self-perceptions and engagement in learning: Toward a process model of academic achievement. *Cognition, Brain, Behavior*, 17(4), 289–313.
- Moira, K., Escalante, A., Sulay, L., Baca, R., Enrique, C., Cedeño, G., Alberto, M., & Díaz, A. (2022). Gamification As A Methodological Strategy In University Students. *Journal of Pharmaceutical Negative Results*, 13(SO2), 449–453. <https://doi.org/10.47750/pnr.2022.13.s02.66>
- Morales, S. R. E. (2022). Gamification as an Evaluation Strategy Under the Flipped Learning Approach. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 13(25). <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1296>
- Ñaupas, P. H., Mejía, M. E., Novoa, R. E., & Villagómez, P. A. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa, cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, 44, 1–17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Ortiz-Colón, A. M., & Míriam, A. J. J. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, 44, 1–17.

- <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Palomino, O. J. A., Peña, C. J. D., Zevallos, Y. G., & Orizano, Q. L. A. (2019). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. (S. Marcos (ed.)).
- Parra, E., & Torres, M. (2018). Gamification as a learning resource for design teaching. *Eari. Educación Artística. Revista De Investigación*, 9, 160. <https://doi.org/10.7203/eari.9.11473>
- Peralta-Santa Cruz, C. santa. (2023). *Gamification in education: application experiences*. 11(01), 102–111. <https://journals.continental.edu.pe/index.php/apuntes/article/view/804/742>
- Quiroga, G. G., & Pelaez, S. M. (2021). *Self-efficacy and Academic Engagement in students of La Salle University in the city of La Paz. A correlational study*. 21, 17–33. http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v21n21/v21n21_a03.pdf
- Salanova, S. M., & Schaufeli, W. B. (2004). El Engagement de los empleados: un reto emergente para la Dirección de los Recursos Humanos. In *Revista de Trabajo y Seguridad Social. CEF* (pp. 109–138). <https://doi.org/10.51302/rtss.2004.8859>
- Sarabia-Guevara, A., & Bowen-Mendoza, E. (2017). Use of gamification in the teaching-learning process in engineering careers: systematic review. *Journal of Psychiatric Research*, 94(3), 36–46. <https://ve.scielo.org/pdf/ek/v6n12/2665-0282-ek-6-12-20.pdf>
- Schaufeli, W. B., & Bakker, A. B. (2004). Job demands, job resources, and their relationship with burnout and engagement: A multi-sample study. *Journal of Organizational Behavior*, 25(3), 293–315. <https://doi.org/10.1002/job.248>
- Tortosa, B. M., Pérez-Fuentes, M., Molero, S. J. G., Oropesa, N. F., Simón, M. del M., Sisto, M., & Gázquez, J. J. (2020). Engagement académico e Inteligencia Emocional en adolescentes. *European Journal of Child Development, Education and Psychopathology*, 8(1), 111. <https://doi.org/10.30552/ejpad.v8i1.136>
- Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio - Revista de Difusión Cultural y Científica de La Universidad La Salle En Bolivia*, 9(9), 65–80. <http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071->

081X2015000100006&script=sci_abstract&tIng=en

Valderrama, M. S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica. Cuantitativa, cualitativa y mixta*. San Marcos.

Viorel, M., & Mih, C. (2013). Perceived autonomy-supportive teaching, academic self-perceptions and engagement in learning: Toward a process model of academic achievement. *Cognition, Brain, Behavior*, 17, 289–313.

Werbach, K., & Hunter, D. (2014). *Revoluciona Tu Negocio con Las Técnicas de los Juegos Gamificación* (J. Domínguez (ed.)). Pearson Educación, S.A.

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., & Lucas, A. (2020). Gamification: innovative tools to promote self-regulated learning. *Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 349–369.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1402/2501>

ANEXOS

Anexo 1: Tabla de matriz de operacionalización de variables

Variables de Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicador	Ítems	Escala De Medición
La gamificación	Werbach y Hunter (2014) es el uso de estrategias y herramientas inspiradas en los juegos para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. Se fundamenta en la ideología de que los juegos están diseñados de manera experta para involucrar a las personas, y se aplica esta misma lógica al proceso de enseñanza para motivar a los estudiantes y hacer que participen más activamente en su educación		Las Dinámicas		Programa	
			Las Mecánicas			
			Los Componentes			
El engagement en el aprendizaje	Schaufeli & Bakker (2004) definen el engagement como un estado emocional y cognitivo positivo que se caracteriza por un alto nivel de interés, compromiso y absorción en las actividades de aprendizaje. Implica una profunda conexión con el proceso educativo y la disposición constante para participar activamente en las tareas académicas, sin estar limitado por objetos o eventos específicos.		El vigor	Nivel de Actividad	1,2,3	Ordinal
				Resistencia frente al Desánimo	4,5,6	
			La dedicación	Esfuerzo Sostenido	7,8,9	
				Entusiasmo por el Contenido	10,11,12	
				Sentido de Significado	13,14,15	
				Orgullo Académico	16,17,18	
			La absorción	Concentración	19,20,21	
				Inmersión en Tareas	22,23,24	
				Fluidez en la Actividad	25,26,27	

Anexo 2: Instrumento recolección de datos

CUESTIONARIO ENGAGEMENT EN EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES				
Instrucciones: Por favor, indica tu nivel de acuerdo con cada afirmación marcando el número que mejor represente tu opinión.				
VARIABLE DEPENDIENTE		Escala de respuestas		
Engagement en el aprendizaje		Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
DIMENSIÓN 1: El vigor				
1	Incluso al final de un largo día de clases, todavía encuentro la energía para estudiar.			
2	Me siento activo/a y vital cuando realizo mis actividades académicas.			
3	Suelo ser el/la último/a en dejar de trabajar cuando tenemos una tarea en grupo.			
4	Aunque las asignaturas sean difíciles, no me doy por vencido/a fácilmente.			
5	Frente a los retos académicos, persisto hasta resolverlos.			
6	Me mantengo firme en mis estudios a pesar de los problemas que puedan surgir.			
7	Dedico un esfuerzo constante en mis estudios, aun cuando no tengo exámenes próximos.			
8	Incluso en asignaturas que no son de mi agrado, trabajo con empeño.			
9	Mi nivel de esfuerzo es igualmente alto tanto en tareas grupales como individuales.			
DIMENSIÓN 2: La dedicación				
10	Encuentro un verdadero placer en aprender y descubrir nuevos contenidos en mis cursos.			
11	Siento una gran emoción al enfrentarme a nuevos temas de estudio.			
12	Mis asignaturas preferidas me motivan a ser un/a estudiante más dedicado/a.			
13	Siento que lo que aprendo en la escuela tiene un propósito y un significado para mi futuro.			
14	A menudo reflexiono sobre cómo lo que aprendo en clase puede aplicarse en la vida real.			
15	Las asignaturas que estudio se sienten relevantes y valiosas para mi desarrollo personal.			
16	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.			
17	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.			
18	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.			
DIMENSIÓN 3: La absorción				
19	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.			
20	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.			
21	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.			
22	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.			
23	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.			
24	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.			
25	Me siento en "la zona" cuando estudio o trabajo en proyectos escolares.			
26	Las actividades de aprendizaje me enganchan hasta el punto de olvidar mis otras preocupaciones.			
27	Cuando las clases son interesantes, siento que estoy en un flujo constante de actividad y aprendizaje.			

FICHA TÉCNICA

Nombre del Cuestionario:	Cuestionario de Engagement en el aprendizaje
Fecha de Creación:	2023
Autor(es):	Litardo Chacón, Erika Daniela
Procedencia	Mocache – Ecuador
Administración	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación	10 minutos
Número de Ítems/Preguntas:	27 preguntas
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	El instrumento está diseñado en tales dimensiones: El vigor, La dedicación, La absorción.
Objetivo:	Medir el Engagement en el aprendizaje en estudiantes
Edades:	13 – 14 años
Escala de Respuestas:	Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)
Confiabilidad:	Prueba piloto - alfa de Cronbach
Validez contenida	Evaluación por juicios de cinco expertos, se utilizó la V Aiken para que sustente la validez

Estadísticas de fiabilidad

Alpha Cronbach	N de elementos
,870	27

Estadísticas de total de elemento

	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
1	46,60	52,489	,629	,787
2	47,00	59,556	,159	,814
3	46,90	55,211	,480	,797
4	46,90	58,100	,318	,806
5	46,50	59,167	,343	,805
6	46,80	52,844	,639	,787
7	47,00	59,556	,159	,814
8	46,90	55,211	,480	,797
9	46,90	58,100	,318	,806
10	46,50	59,167	,343	,805
11	46,80	52,844	,639	,787
12	46,90	55,211	,480	,797
13	46,80	52,844	,639	,787
14	47,00	59,556	,159	,814
15	46,90	58,100	,318	,806

16	46,50	59,167	,343	,805
17	46,80	52,844	,639	,787
18	47,00	59,556	,159	,814
19	46,80	52,844	,639	,787
20	47,00	59,556	,159	,814
21	46,90	55,211	,480	,797
22	46,80	52,844	,639	,787
23	47,00	59,556	,159	,814
24	46,90	55,211	,480	,797
25	46,80	52,844	,639	,787
26	46,80	52,844	,639	,787
27	47,00	55,111	,445	,799

V de Aiken

CUESTIONARIO ENGAGEMENT EN EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES																												
Dimensiones	N°	Claridad					Prom	V Aiken	Coherencia					Prom	V Aike	Relevancia					Prom	V Aike	Prom. Global	V Aiken				
		Juez N°1	Juez N° 2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5			Juez N°1	Juez N° 2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5			Juez N°1	Juez N° 2	Juez N°3	Juez N°4	Juez N°5								
D1	1	3	4	3	4	4	3.6	0.9	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.0	1.0	3.80	0.93		
	2	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	3	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	4	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	5	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	6	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	7	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	8	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	9	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
D2	10	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	11	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	12	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	13	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	14	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	15	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	16	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	3	3.8	0.9	3.87	0.96				
	17	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	18	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
D3	19	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	20	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	21	2	4	4	4	4	3.6	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.87	0.96				
	22	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	23	4	4	2	4	4	3.6	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.87	0.96				
	24	3	4	4	4	4	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98				
	25	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
	26	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	3	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.87	0.96				
	27	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00				
							3.93	0.98								3.99	1.00								3.99	1.00	3.97	0.99

El instrumento validado tiene una validez (V = 0,98) "muy buena" de lo a que existe concordancia entre las validaciones realizada por los jueces.

Fórmula V Aiken

$$V = \frac{\bar{X} - l}{k}$$

Tomado de:
Penfield, R.D. y Giacobbi, P.R. (2004). Applying a score confidence interval to Aiken's item content-relevance index. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 8 (4), 213-225.

X : Promedio de las calificaciones de los jueces
l : Valor mínimo en la escala de calificación del instrumento
K : Rango (diferencia entre el valor máximo y mínimo de la escala de calificación)

Escala de calificación

- 1 : No cumple con criterio
- 2 : Bajo nivel
- 3 : Moderado nivel
- 4 : Alto nivel

Rango (K) = (4 - 1) = 3

Anexo 3: Evaluación por juicio de expertos



Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Engagement en el aprendizaje". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dr. Higinio Wong Aitken	
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor (X)
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa ()	Organizacional (X)
Áreas de experiencia profesional:	Estadística, Educativa, Organizacional	
Institución donde labora:	Universidad Cesar Vallejo, Univ Privada del Norte, Univ católica de Trujillo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Si, tengo experiencia	

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 Engagement en el aprendizaje
Autora:	Litardo Chacón, Erika Daniela
Procedencia:	Ecuador
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Mocache
Significación:	El cuestionario tiene 27 ítems divididos en tres dimensiones: El vigor, La dedicación, La absorción. Las respuestas (Siempre, A veces, Nunca).



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
El engagement en el aprendizaje	El vigor	Se define como un estado psicológico en el que los estudiantes experimentan un impulso vigoroso y poderoso que los motiva a participar activamente en su educación, enfrentar con tenacidad las demandas académicas y perseverar en la búsqueda del conocimiento
	La dedicación	Se manifiesta como una profunda valoración del proceso de aprendizaje, impulsando a los estudiantes a abordar sus responsabilidades académicas con entusiasmo, manteniendo un sentido de importancia en su desarrollo educativo y enfrentando con resiliencia los desafíos que puedan surgir en su camino hacia el logro de sus metas académicas
	La absorción	Se caracteriza por un estado psicológico en el cual los estudiantes se sumergen por completo en su proceso de aprendizaje, logrando una concentración profunda y un genuino disfrute de sus estudios

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Engagement en el aprendizaje", elaborado por Litardo Chacón, Erika Daniela en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD 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.
COHERENCIA 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.
RELEVANCIA 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: Cuestionario de Engagement en el aprendizaje en estudiantes

- Primera dimensión: El vigor
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión vigor en estudiantes

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Nivel de Actividad	Incluso al final de un largo día de clases, todavía encuentro la energía para estudiar.	3	4	4	Borrar el "Incluso" y dejar solo Al final de un largo día
	Me siento activo/a y vital cuando realizo mis actividades académicas.	4	4	4	Ninguno
	Suelo ser el/la último/a en dejar de trabajar cuando tenemos una tarea en grupo.	4	4	4	Ninguno
Resistencia frente al Desánimo	Aunque las asignaturas sean difíciles, no me doy por vencido/a fácilmente.	4	4	4	Ninguno
	Frente a los retos académicos, persisto hasta resolverlos.	4	4	4	Ninguno
	Me mantengo firme en mis estudios a pesar de los problemas que puedan surgir.	4	4	4	Ninguno
Esfuerzo Sostenido	Dedico un esfuerzo constante en mis estudios, aun cuando no tengo exámenes próximos.	4	4	4	Ninguno
	Incluso en asignaturas que no son de mi agrado, trabajo con empeño.	4	4	4	Ninguno
	Mi nivel de esfuerzo es igualmente alto tanto en tareas grupales como individuales.	4	4	4	Ninguno

- Segunda dimensión: La dedicación
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión dedicación en estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Entusiasmo por el Contenido	Encuentro un verdadero placer en aprender y descubrir nuevos contenidos en mis cursos.	4	4	4	Ninguno
	Siento una gran emoción al enfrentarme a nuevos temas de estudio.	4	4	4	Ninguno
	Mis asignaturas preferidas me motivan a ser un/a estudiante más dedicado/a.	4	4	4	Ninguno
Sentido de Significado	Siento que lo que aprendo en la escuela tiene un propósito y un significado para mi futuro.	4	4	4	Ninguno
	A menudo reflexiono sobre cómo lo que aprendo en clase puede aplicarse en la vida real.	4	4	4	Ninguno
	Las asignaturas que estudio se sienten relevantes y valiosas para mi desarrollo personal.	4	4	4	Ninguno
Orgullo Académico	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	Ninguno
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	Ninguno
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	Ninguno



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: La absorción
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión absorción en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Concentración	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	Ninguno
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	Ninguno
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	2	4	4	Mejorar redacción
Inmersión en Tareas	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	Ninguno
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	Ninguno
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	3	4	4	Mejorar redacción, puede ser me siento satisfecho
Fluidez en la Actividad	Me siento en "la zona" cuando estudio o trabajo en proyectos escolares.	4	4	4	Ninguno
	Las actividades de aprendizaje me enganchan hasta el punto de olvidar <u>mis otras preocupaciones.</u>	4	4	4	Ninguno
	Cuando las clases son interesantes, siento que estoy en un flujo constante de actividad y aprendizaje.	4	4	4	Ninguno

Dr. Higinio Yllana A.
000 1230523

Firmado digitalmente por Firma HWA
Motivo: He revisado este documento
Fecha: 2023-11-14 16:47:05:00

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Engagement en el aprendizaje". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	JESSICA ERICKA VICUÑA VILLACORTA		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	EDUCATIVA, SOCIAL , SALUD		
Institución donde labora:	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica:	4 años		

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 Engagement en el aprendizaje
Autora:	Litardo Chacón, Erika Daniela
Procedencia:	Ecuador
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Mocache
Significación:	El cuestionario tiene 27 ítems divididos en tres dimensiones: El vigor, La dedicación, La absorción. Las respuestas (Siempre, A veces, Nunca).



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
El engagement en el aprendizaje	El vigor	Se define como un estado psicológico en el que los estudiantes experimentan un impulso vigoroso y poderoso que los motiva a participar activamente en su educación, enfrentar con tenacidad las demandas académicas y perseverar en la búsqueda del conocimiento
	La dedicación	Se manifiesta como una profunda valoración del proceso de aprendizaje, impulsando a los estudiantes a abordar sus responsabilidades académicas con entusiasmo, manteniendo un sentido de importancia en su desarrollo educativo y enfrentando con resiliencia los desafíos que puedan surgir en su camino hacia el logro de sus metas académicas
	La absorción	Se caracteriza por un estado psicológico en el cual los estudiantes se sumergen por completo en su proceso de aprendizaje, logrando una concentración profunda y un genuino disfrute de sus estudios

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Engagement en el aprendizaje", elaborado por Litardo Chacón, Erika Daniela en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD 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.
COHERENCIA 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.
RELEVANCIA 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 x
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de Engagement en el aprendizaje en estudiantes

- Primera dimensión: El vigor
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión vigor en estudiantes

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Nivel de Actividad	Al final de un largo día de clases, todavía encuentro la energía para estudiar.	3	4	4	
	Me siento activo/a y vital cuando realizo mis actividades académicas.	4	4	4	
	Suelo ser el/la último/a en dejar de trabajar cuando tenemos una tarea en grupo.	4	4	4	
Resistencia frente al Desánimo	Aunque las asignaturas sean difíciles, no me doy por vencido/a fácilmente.	4	4	4	
	Frente a los retos académicos, persisto hasta resolverlos.	4	4	4	
	Me mantengo firme en mis estudios a pesar de los problemas que puedan surgir.	4	4	4	
Esfuerzo Sostenido	Dedico un esfuerzo constante en mis estudios, aun cuando no tengo exámenes próximos.	4	4	4	
	Incluso en asignaturas que no son de mi agrado, trabajo con empeño.	4	4	4	
	Mi nivel de esfuerzo es igualmente alto tanto en tareas grupales como individuales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: La dedicación
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión dedicación en estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Entusiasmo por el Contenido	Encuentro un verdadero placer en aprender y descubrir nuevos contenidos en mis cursos.	4	4	4	
	Siento una gran emoción al enfrentarme a nuevos temas de estudio.	4	4	4	
	Mis asignaturas preferidas me motivan a ser un/a estudiante más dedicado/a.	4	4	4	
Sentido de Significado	Siento que lo que aprendo en la escuela tiene un propósito y un significado para mi futuro.	4	4	4	
	A menudo reflexiono sobre cómo lo que aprendo en clase puede aplicarse en la vida real.	4	4	4	
	Las asignaturas que estudio se sienten relevantes y valiosas para mi desarrollo personal.	4	4	4	
Orgullo Académico	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: La absorción
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión absorción en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Concentración	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	
Inmersión en Tareas	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	2	4	4	
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	
Fluidez en la Actividad	Me siento en "la zona" cuando estudio o trabajo en proyectos escolares.	4	4	4	
	Las actividades de aprendizaje me enganchan hasta el punto de olvidar <u>mis otras preocupaciones.</u>	4	4	4	
	Cuando las clases son interesantes, siento que estoy en un flujo constante de actividad y aprendizaje.	4	4	4	

Ewald

Firma del evaluador
DNI
40981411

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Engagement en el aprendizaje". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Julio Antonio Rodríguez Azabache	
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica ()	Social (<input checked="" type="checkbox"/>)
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Estadística	
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Si	

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 Engagement en el aprendizaje
Autora:	Litardo Chacón, Erika Daniela
Procedencia:	Ecuador
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Mocache
Significación:	El cuestionario tiene 27 ítems divididos en tres dimensiones: El vigor, La dedicación, La absorción. Las respuestas (Siempre, A veces, Nunca).



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
El engagement en el aprendizaje	El vigor	Se define como un estado psicológico en el que los estudiantes experimentan un impulso vigoroso y poderoso que los motiva a participar activamente en su educación, enfrentar con tenacidad las demandas académicas y perseverar en la búsqueda del conocimiento
	La dedicación	Se manifiesta como una profunda valoración del proceso de aprendizaje, impulsando a los estudiantes a abordar sus responsabilidades académicas con entusiasmo, manteniendo un sentido de importancia en su desarrollo educativo y enfrentando con resiliencia los desafíos que puedan surgir en su camino hacia el logro de sus metas académicas
	La absorción	Se caracteriza por un estado psicológico en el cual los estudiantes se sumergen por completo en su proceso de aprendizaje, logrando una concentración profunda y un genuino disfrute de sus estudios

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Engagement en el aprendizaje", elaborado por Litardo Chacón, Erika Daniela en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD 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.
COHERENCIA 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.
RELEVANCIA 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: Cuestionario de Engagement en el aprendizaje en estudiantes

- Primera dimensión: El vigor
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión vigor en estudiantes

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Nivel de Actividad	Incluso al final de un largo día de clases, todavía encuentro la energía para estudiar.	4	4	4	
	Me siento activo/a y vital cuando realizo mis actividades académicas.	4	4	4	
	Suelo ser el/la último/a en dejar de trabajar cuando tenemos una tarea en grupo.	4	4	4	
Resistencia frente al Desánimo	Aunque las asignaturas sean difíciles, no me doy por vencido/a fácilmente.	4	4	4	
	Frente a los retos académicos, persisto hasta resolverlos.	4	4	4	
	Me mantengo firme en mis estudios a pesar de los problemas que puedan surgir.	4	4	4	
Esfuerzo Sostenido	Dedico un esfuerzo constante en mis estudios, aun cuando no tengo exámenes próximos.	4	4	4	
	Incluso en asignaturas que no son de mi agrado, trabajo con empeño.	4	4	4	
	Mi nivel de esfuerzo es igualmente alto tanto en tareas grupales como individuales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: La dedicación
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión dedicación en estudiantes.


Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Entusiasmo por el Contenido	Encuentro un verdadero placer en aprender y descubrir nuevos contenidos en mis cursos.	4	4	4	
	Siento una gran emoción al enfrentarme a nuevos temas de estudio.	4	4	4	
	Mis asignaturas preferidas me motivan a ser un/a estudiante más dedicado/a.	4	4	4	
Sentido de Significado	Siento que lo que aprendo en la escuela tiene un propósito y un significado para mi futuro.	4	4	4	
	A menudo reflexiono sobre cómo lo que aprendo en clase puede aplicarse en la vida real.	4	4	4	
	Las asignaturas que estudio se sienten relevantes y valiosas para mi desarrollo personal.	4	4	4	
Orgullo Académico	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: La absorción
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión absorción en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Concentración	Me siento orgullosa/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	
Inmersión en Tareas	Me siento orgullosa/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	
Fluidez en la Actividad	Me siento en "la zona" cuando estudio o trabajo en proyectos escolares.	4	4	4	
	Las actividades de aprendizaje me enganchan hasta el punto de olvidar mis otras preocupaciones.	4	4	4	
	Cuando las clases son interesantes, siento que estoy en un flujo constante de actividad y aprendizaje.	4	4	4	


Julio Antonio Rodríguez Asencio
LICENCIADO EN ESTADÍSTICA
CORISPE Nº 547

Firma del evaluador
DNI: 18093328

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Engagement en el aprendizaje". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	MIRTHA MERCEDES FERNÁNDEZ MANTILLA
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica:	Clinica (X) Social (X) Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Investigación formativa
Institución donde labora:	Universidad Católica de Trujillo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Más de 6 años

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 Engagement en el aprendizaje
Autora:	Litardo Chacón, Erika Daniela
Procedencia:	Ecuador
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Mocache
Significación:	El cuestionario tiene 27 ítems divididos en tres dimensiones: El vigor, La dedicación, La absorción. Las respuestas (Siempre, A veces, Nunca).



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
El engagement en el aprendizaje	El vigor	Se define como un estado psicológico en el que los estudiantes experimentan un impulso vigoroso y poderoso que los motiva a participar activamente en su educación, enfrentar con tenacidad las demandas académicas y perseverar en la búsqueda del conocimiento
	La dedicación	Se manifiesta como una profunda valoración del proceso de aprendizaje, impulsando a los estudiantes a abordar sus responsabilidades académicas con entusiasmo, manteniendo un sentido de importancia en su desarrollo educativo y enfrentando con resiliencia los desafíos que puedan surgir en su camino hacia el logro de sus metas académicas
	La absorción	Se caracteriza por un estado psicológico en el cual los estudiantes se sumergen por completo en su proceso de aprendizaje, logrando una concentración profunda y un genuino disfrute de sus estudios

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Engagement en el aprendizaje", elaborado por Litardo Chacón, Erika Daniela en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD 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.
COHERENCIA 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.
RELEVANCIA 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: Cuestionario de Engagement en el aprendizaje en estudiantes

- Primera dimensión: El vigor
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión vigor en estudiantes

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Nivel de Actividad	Incluso al final de un largo día de clases, todavía encuentro la energía para estudiar.	4	3	4	
	Me siento activo/a y vital cuando realizo mis actividades académicas.	4	4	4	
	Suelo ser el/la último/a en dejar de trabajar cuando tenemos una tarea en grupo.	4	4	4	
Resistencia frente al Desánimo	Aunque las asignaturas sean difíciles, no me doy por vencido/a fácilmente.	4	4	4	
	Frente a los retos académicos, persisto hasta resolverlos.	4	4	4	
	Me mantengo firme en mis estudios a pesar de los problemas que puedan surgir.	4	4	4	
Esfuerzo Sostenido	Dedico un esfuerzo constante en mis estudios, aun cuando no tengo exámenes próximos.	4	4	4	
	Incluso en asignaturas que no son de mi agrado, trabajo con empeño.	4	4	4	
	Mi nivel de esfuerzo es igualmente alto tanto en tareas grupales como individuales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: La dedicación
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión dedicación en estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Entusiasmo por el Contenido	Encuentro un verdadero placer en aprender y descubrir nuevos contenidos en mis cursos.	4	4	4	
	Siento una gran emoción al enfrentarme a nuevos temas de estudio.	4	4	4	
	Mis asignaturas preferidas me motivan a ser un/a estudiante más dedicado/a.	4	4	4	
Sentido de Significado	Siento que lo que aprendo en la escuela tiene un propósito y un significado para mi futuro.	4	4	4	
	A menudo reflexiono sobre cómo lo que aprendo en clase puede aplicarse en la vida real.	4	4	4	
	Las asignaturas que estudio se sienten relevantes y valiosas para mi desarrollo personal.	4	4	4	
Orgullo Académico	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	3	4	3	
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: La absorción
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión absorción en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Concentración	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	
Inmersión en Tareas	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	
Fluidez en la Actividad	Me siento en "la zona" cuando estudio o trabajo en proyectos escolares.	4	4	4	
	Las actividades de aprendizaje me enganchan hasta el punto de olvidar <u>mis otras preocupaciones.</u>	3	3	4	
	Cuando las clases son interesantes, siento que estoy en un flujo constante de actividad y aprendizaje.	4	4	4	

Firma del evaluador
DNI 17927740

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Engagement en el aprendizaje". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Sandra Sofia Izquierdo Marin
Grado profesional:	Maestria () Doctor (X)
Area de formación académica:	Clinica (X) Social () Educativa (x) Organizacional ()
Areas de experiencia profesional:	Consultoría Privada en el Campo Clínico y Educativo. Docente Universitaria
Institución donde labora:	Universidad Privada Antenor Orrego
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Si, como docente investigadora del Programa de Estudio de Psicología – UPAO, estoy a cargo de las adaptaciones de instrumentos psicológicos para la evaluación de la Plana Docente de forma anual.

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 Engagement en el aprendizaje
Autora:	Litardo Chacón, Erika Daniela
Procedencia:	Ecuador
Administración:	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación:	10 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución Educativa Mocache
Significación:	El cuestionario tiene 27 ítems divididos en tres dimensiones: El vigor, La dedicación, La absorción. Las respuestas (Siempre, A veces, Nunca).



4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
El engagement en el aprendizaje	El vigor	Se define como un estado psicológico en el que los estudiantes experimentan un impulso vigoroso y poderoso que los motiva a participar activamente en su educación, enfrentar con tenacidad las demandas académicas y perseverar en la búsqueda del conocimiento
	La dedicación	Se manifiesta como una profunda valoración del proceso de aprendizaje, impulsando a los estudiantes a abordar sus responsabilidades académicas con entusiasmo, manteniendo un sentido de importancia en su desarrollo educativo y enfrentando con resiliencia los desafíos que puedan surgir en su camino hacia el logro de sus metas académicas
	La absorción	Se caracteriza por un estado psicológico en el cual los estudiantes se sumergen por completo en su proceso de aprendizaje, logrando una concentración profunda y un genuino disfrute de sus estudios

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario "Engagement en el aprendizaje", elaborado por Litardo Chacón, Erika Daniela en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD 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.
COHERENCIA 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.
RELEVANCIA 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: Cuestionario de Engagement en el aprendizaje en estudiantes

- Primera dimensión: El vigor
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión vigor en estudiantes

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Nivel de Actividad	Incluso al final de un largo día de clases, todavía encuentro la energía para estudiar.	4	4	4	
	Me siento activo/a y vital cuando realizo mis actividades académicas.	4	4	4	
	Suelo ser el/la último/a en dejar de trabajar cuando tenemos una tarea en grupo.	4	4	4	
Resistencia frente al Desánimo	Aunque las asignaturas sean difíciles, no me doy por vencido/a fácilmente.	4	4	4	
	Frente a los retos académicos, persisto hasta resolverlos.	4	4	4	
	Me mantengo firme en mis estudios a pesar de los problemas que puedan surgir.	4	4	4	
Esfuerzo Sostenido	Dedico un esfuerzo constante en mis estudios, aun cuando no tengo exámenes próximos.	4	4	4	
	Incluso en asignaturas que no son de mi agrado, trabajo con empeño.	4	4	4	
	Mi nivel de esfuerzo es igualmente alto tanto en tareas grupales como individuales.	4	4	4	

- Segunda dimensión: La dedicación
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión dedicación en estudiantes.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Entusiasmo por el Contenido	Encuentro un verdadero placer en aprender y descubrir nuevos contenidos en mis cursos.	4	4	4	
	Siento una gran emoción al enfrentarme a nuevos temas de estudio.	4	4	4	
	Mis asignaturas preferidas me motivan a ser un/a estudiante más dedicado/a.	4	4	4	
Sentido de Significado	Siento que lo que aprendo en la escuela tiene un propósito y un significado para mi futuro.	4	4	4	
	A menudo reflexiono sobre cómo lo que aprendo en clase puede aplicarse en la vida real.	4	4	4	
	Las asignaturas que estudio se sienten relevantes y valiosas para mi desarrollo personal.	4	4	4	
Orgullo Académico	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

- Tercera dimensión: La absorción
- Objetivos de la Dimensión: Medir la dimensión absorción en estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Concentración	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	
Inmersión en Tareas	Me siento orgulloso/a de los esfuerzos que hago en mi educación.	4	4	4	
	Hablar sobre mis logros académicos me resulta gratificante.	4	4	4	
	Siento un gran sentido de logro cuando comprendo completamente un tema complicado.	4	4	4	
Fluidez en la Actividad	Me siento en "la zona" cuando estudio o trabajo en proyectos escolares.	4	4	4	
	Las actividades de aprendizaje me enganchan hasta el punto de olvidar mis otras preocupaciones.	4	4	4	
	Cuando las clases son interesantes, siento que estoy en un flujo constante de actividad y aprendizaje.	4	4	4	


Dra. Sandra S. Espinoza Martín
Psicóloga
C.P.R. 1418

Firma del evaluador

DNI: 42796297

Anexo 4: Modelo del consentimiento o asentimiento informado



Anexo 4

Consentimiento Informado del docente

Título de la investigación: La gamificación como estrategia para el engagement en el aprendizaje de los estudiantes de una Institución Educativa Mocache, 2023.

Investigador: Erika Daniela Litardo Chacón.

Propósito del estudio

Estamos invitando al docente de una Institución educativa de Mocache a participar en la investigación titulada "La gamificación como estrategia para el engagement en el aprendizaje de los estudiantes de una Institución Educativa Mocache, 2023.", cuyo objetivo es determinar si la gamificación influye en el engagement para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante de posgrado, de la Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa de Mocache 2023.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cómo puede la gamificación influir en el engagement para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023?

Procedimiento

Si el docente acepta participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se va a realizar un Pre y Post test (cuestionario), donde se va a levantar información sobre el engagement en el aprendizaje de los estudiantes de una institución educativa Mocache, 2023 y algunas preguntas sobre la investigación: "La gamificación como estrategia para el engagement en el aprendizaje de los estudiantes de una Institución Educativa Mocache, 2023."
2. Este cuestionario tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente del patio de una institución educativa Mocache, 2023. Las respuestas del cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.
3. Se va a aplicar un programa con 12 sesiones.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

El docente 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 el docente haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación del docente en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad el docente 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 a la docente 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 contactarse con el Investigador (a) Litardo Chacón Erika Daniela a su email: elitardoc@ucvvirtual.edu.pe y los docentes asesores Mg. Merino Flores, Irene, y su email: imerinof@ucvvirtual.edu.pe y el Mg. Vélez Sancarranco, Miguel Alberto, y su email: mvelezs@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo mi participación en la investigación.

Nombre y apellidos: Luis Manuel Uchillo Muñoz

Fecha y hora: 24 de octubre de 2023, 10 AM.



FIRMA
DNI: 1204258212

Anexo 5

Asentimiento Informado

Título de la investigación: La gamificación como estrategia para el engagement en el aprendizaje de los estudiantes de una Institución Educativa Mocache, 2023.

Investigador (a) (es): Litardo Chacón Erika Daniela.

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "La gamificación como estrategia para el engagement en el aprendizaje de los estudiantes de una Institución Educativa Mocache, 2023", cuyo objetivo es: determinar si la gamificación influye en el engagement para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante de posgrado, de la carrera profesional de **Maestría en Administración de la Educación** de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa de Mocache 2023.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cómo puede la gamificación influir en el engagement para el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa de Mocache, 2023?

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "La gamificación como estrategia para el engagement en el aprendizaje de los estudiantes de una Institución Educativa Mocache, 2023".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 10 minutos y se realizará en el ambiente del patio de la institución educativa Mocache, 2023. Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.



Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará 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 deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde 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) Litardo Chacón Erika Daniela a su email: elitardoc@ucvvirtual.edu.pe y los docentes asesores Mg. Merino Flores, Irene, y su email: imerinof@ucvvirtual.edu.pe y el Mg. Vélez Sancarranco, Miguel Alberto, y su email: mvelezs@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

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

Nombre y apellidos: Ross Mery Anzules Botorque
Fecha y hora: 24 de octubre del 2023 a las 10:00 am

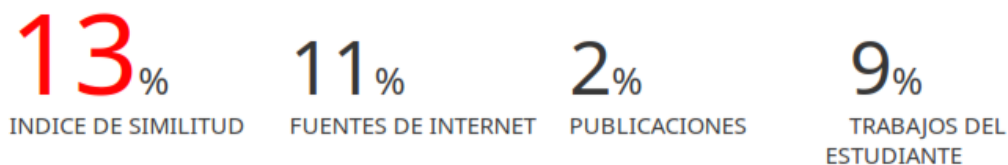
Ross Mery Anzules B



Anexo 5: Resultado de reporte de similitud de Turnitin

TURNITIN

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	8%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
4	pt.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%
6	www.urquilla.com Fuente de Internet	<1%
7	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	<1%
8	revistasdigitales.uniboyaca.edu.co Fuente de Internet	<1%
9	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1%

Anexo 6: Autorización de aplicación de instrumentos

POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la Unidad, la paz y el Desarrollo"

Plura, 22 De Octubre del 2023

SEÑORA

MARCIA SUSANA PAREDES RODRÍGUEZ

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "RÍO GUAYAS"

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación

REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 22 de Octubre del 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Plura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:


- 1) Apellidos y nombres de estudiante: LITARDO CHACÓN ERIKA DANIELA
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Administración de la Educación
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : " LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL ENGAGEMENT EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MOCACHE, 2023."

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar beneficiar al estudiante investigador como también a la Institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,




Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe UPG-UCV-Plura



Mocache, martes 24 de octubre del 2023.

SEÑOR : Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe Unidad de Posgrado – Piura

DE : MSc. Marcia Susana Paredes Rodríguez
Directora de la Escuela de Educación Básica "Río Guayas"

ASUNTO : DAR RESPUESTA A LO SOLICITADO

REFERENCIA: Solicitud del interesado de fecha: 22 de octubre de 2023

Es grato dirigirme a usted para saludarlo en nombre de quienes conformamos la Escuela de Educación Básica "Río Guayas", del Cantón Mocache, de la provincia de los Ríos, Ecuador y al mismo tiempo darle a conocer lo siguiente:

Que con fecha 22 de octubre del presente año, se apersono la estudiante de Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo filial Piura, Erika Daniela, Litardo Chacón, para alcanzar la carta de presentación en la cual solicitó realizar su investigación en nuestra Institución Educativa con el título "La gamificación como estrategia para el engagement en el aprendizaje de los estudiantes de una Institución Educativa Mocache, 2023."

Por tal motivo de acuerdo con lo solicitado por la maestrante, la directora y los docentes aceptamos participar de dicha investigación brindándole todas las facilidades en la recopilación de información sobre el problema acerca del engagement en el aprendizaje de los estudiantes, sabiendo que será de mucha importancia para nosotros y para nuestros estudiantes.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de aprecio y estima personal.

Atentamente,



MSc. Marcia Susana Paredes Rodríguez
DIRECTORA DE EEB "RÍO GUAYAS"



República
del Ecuador

Introducción

El programa "InterActiva: Despertando la Pasión por Aprender" es una travesía educativa diseñada meticulosamente para revitalizar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes a través de la gamificación. Este viaje didáctico se despliega a lo largo de 12 sesiones estratégicamente estructuradas, cada una de ellas destinada a inyectar un espíritu lúdico en el corazón del proceso educativo. Al fusionar la teoría pedagógica con las mecánicas de juego más envolventes, "Inter Activa" se posiciona como una iniciativa vanguardista, reimaginando la dinámica del aula para capturar la imaginación y fomentar un compromiso profundo con el aprendizaje.

Objetivos:

El programa "InterActiva" se propone alcanzar metas ambiciosas pero tangibles:

1. **Cultivar el Compromiso:** Encender la chispa del entusiasmo por el aprendizaje transformando las rutinas académicas en experiencias memorables.
2. **Promover la Colaboración:** Fortalecer las habilidades sociales y de trabajo en equipo a través de desafíos grupales y actividades de colaboración.
3. **Desarrollar la Autonomía:** Alentar a los estudiantes a tomar las riendas de su proceso educativo mediante sistemas de recompensas y metas personales.
4. **Fomentar la Creatividad:** Estimular la imaginación y la innovación permitiendo a los estudiantes explorar y crear dentro de un marco lúdico.
5. **Facilitar la Retención del Conocimiento:** Mejorar la retención y comprensión de contenidos a través de la repetición estratégica y la práctica en contextos de juego.

Metodología:

La metodología que fundamenta "InterActiva" transforma cada lección en una experiencia dinámica, incorporando elementos lúdicos como puntos, medallas e historias para trascender el aprendizaje convencional y convertirlo en una odisea estimulante y continua. Esta estrategia pedagógica no solo busca enseñar, sino involucrar activamente a los estudiantes en un viaje educativo donde el razonamiento analítico y la creatividad son la moneda de cambio para superar retos intelectuales diseñados para estimular una mentalidad proactiva. En este entorno interactivo, la retroalimentación es inmediata y adaptativa, sirviendo como un espejo que refleja las fortalezas y áreas de mejora, incentivando así la reflexión y el crecimiento personal continuo. Las lecciones se entretajan con narrativas absorbentes que proporcionan un contexto relatable y emocionante, sumergiendo a los estudiantes en mundos fascinantes que enriquecen la experiencia de aprendizaje. La integración de tecnologías avanzadas y plataformas interactivas no es un añadido superficial, sino un catalizador que potencia la gamificación, haciéndola accesible y atractiva. "InterActiva" se erige como una insurrección contra las metodologías educativas estancadas, no como un simple software, sino como un movimiento que promueve una educación transformadora. Al culminar este programa, los estudiantes no solo habrán acumulado conocimiento; habrán vivido sus estudios de manera profunda y transformadora, una experiencia que promete dejar una huella indeleble en su trayectoria educativa.

Sesión 1: Introducción a las Dinámicas de Juego

Objetivo: Introducir a los estudiantes en las dinámicas de juego y cómo se aplican en el aprendizaje.

Inicio:

- **Icebreaker:** Juego rápido de asociación de palabras relacionadas con juegos para activar conocimientos previos.
- **Exposición breve:** Presentación de las dinámicas de juego básicas y ejemplos en el contexto educativo.

Materiales:

- Diapositivas de presentación.
- Tarjetas de asociación de palabras.

Proceso:

- **Discusión grupal:** Reflexionar sobre experiencias previas con juegos y cómo se sintieron durante esas actividades.
- **Ejercicio de mapeo:** Los estudiantes trabajan en grupos para mapear cómo se podrían aplicar las dinámicas de juego en sus asignaturas actuales.

Materiales:

- Pizarrones o papelógrafos.
- Marcadores.

Cierre:

- **Compartir y reflexionar:** Cada grupo comparte sus ideas y recibe retroalimentación.
- **Diario de aprendizaje:** Los estudiantes anotan una dinámica de juego que les gustaría ver implementada en su clase.

Materiales:

- Cuadernos o diarios digitales.

Sesión 2: Puntos, Insignias y Tablas de Clasificación

Objetivo: Explorar cómo los sistemas de puntos, insignias y tablas de clasificación pueden aumentar la motivación.

Inicio:

- **Dinámica de motivación:** Actividad de clasificación rápida para experimentar la competencia amistosa.
- **Teoría:** Explicar cómo los puntos y las insignias pueden representar el logro y el progreso.

Materiales:

- Tablero de clasificación digital o físico.
- Insignias o stickers.

Proceso:

- **Diseño colaborativo:** Los estudiantes crean un sistema de recompensas para una unidad o proyecto, asignando puntos e insignias a diferentes tareas.
- **Prototipado:** Uso de una plataforma de gamificación para simular el sistema diseñado.

Materiales:

- Herramientas de diseño gráfico o dibujo.
- Acceso a una plataforma de gamificación (como ClassDojo, Kahoot, etc.).

Cierre:

- **Presentación de prototipos:** Cada grupo presenta su sistema y recibe comentarios.
- **Reflexión individual:** Los estudiantes reflexionan sobre cómo este sistema podría influir en su motivación.

Materiales:

- Formulario de retroalimentación o aplicación para notas.

Sesión 3: Narrativa y Personajes

Objetivo: Descubrir cómo una narrativa y personajes interesantes pueden hacer que el contenido del curso sea más atractivo.

Inicio:

- **Actividad de storytelling:** Crear una historia corta en grupo, donde cada miembro agrega una oración.
- **Discusión:** Cómo las historias y los personajes pueden hacer que el aprendizaje sea más inmersivo.

Materiales:

- Tarjetas con inicio de historias.
- Ejemplos de narrativas en la educación.

Proceso:

- **Creación de personajes:** Diseñar un personaje que guíe a los estudiantes a través de una unidad de aprendizaje.
- **Desarrollo de la historia:** Construir una narrativa alrededor de una próxima lección o unidad.

Materiales:

- Papel y lápices para dibujar.
- Plantillas de desarrollo de personajes y narrativas.

Cierre:

- **Exposición de personajes y narrativas:** Compartir los personajes y la historia con la clase.
- **Diario de aprendizaje:** Anotaciones sobre cómo la narrativa puede mejorar su compromiso con el curso.

Materiales:

- Diarios de aprendizaje.

Sesión 4: Retroalimentación y Progreso

Objetivo: Comprender la importancia de la retroalimentación inmediata y el seguimiento del progreso para el engagement.

Inicio:

- **Evaluación inicial:** Un cuestionario rápido para evaluar conocimientos previos sobre un tema.
- **Discusión:** Cómo la retroalimentación inmediata y el seguimiento del progreso en los juegos mantiene a los jugadores comprometidos.

Materiales:

- Cuestionarios impresos o digitales.
- Diapositivas con ejemplos de retroalimentación en juegos.

Proceso:

- **Actividad práctica:** Participar en una actividad de aprendizaje con retroalimentación inmediata.
- **Diseño de mecanismos de retroalimentación:** Crear un sistema de retroalimentación para una unidad de estudio.

Materiales:

- Actividades interactivas en línea con retroalimentación incorporada.
- Plantillas de diseño para sistemas de retroalimentación.

Cierre:

- **Pruebas de los mecanismos:** Intercambiar sistemas de retroalimentación con otro grupo y proporcionar comentarios.
- **Reflexión grupal:** Discutir cómo la retroalimentación y el progreso visible podrían influir en su propio aprendizaje.

Materiales:

- Hojas de comentarios para los sistemas de retroalimentación de otros grupos.

Sesión 5: Elementos Básicos de las Mecánicas de Juego

Objetivo: Introducir a los estudiantes en las mecánicas de juego y cómo se aplicarán para mejorar el engagement.

Inicio:

- **Dinámica inicial:** Realización de un juego sencillo como "Pictionary" o "Charadas" para ilustrar la idea de mecánicas de juego.
- **Breve presentación:** Explicación de las mecánicas de juego y su rol en la gamificación del aprendizaje.

Materiales:

- Tarjetas de "Pictionary" o "Charadas".
- Presentación de diapositivas sobre las mecánicas de juego.

Proceso:

- **Actividad en grupos:** Los estudiantes forman equipos y diseñan una mecánica de juego simple que podría aplicarse en el aula.
- **Presentación de grupos:** Cada grupo explica su mecánica de juego y cómo esta podría aumentar el engagement en el aprendizaje.

Materiales:

- Pizarras blancas o papelógrafos y marcadores.
- Hojas de trabajo para el diseño de mecánicas de juego.

Cierre:

- **Discusión:** Reflexión sobre cómo las mecánicas de juego pueden hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo.
- **Tarea:** Los estudiantes piensan en cómo aplicarían una mecánica de juego en su estudio personal.

Materiales:

- Diario de aprendizaje para anotaciones personales.

Sesión 6: Puntos, Insignias y Tablas de Liderazgo

Objetivo: Profundizar en las mecánicas de juego basadas en recompensas y su impacto en la motivación.

Inicio:

- **Ejercicio de reflexión:** Preguntar a los estudiantes qué los motiva a aprender y cómo se sienten al recibir recompensas.
- **Exposición teórica:** Introducción a puntos, insignias y tablas de liderazgo como herramientas de gamificación.

Materiales:

- Cuestionario de motivación.
- Diapositivas explicativas sobre puntos, insignias y tablas de liderazgo.

Proceso:

- **Diseño colaborativo:** En grupos, los estudiantes crean un sistema de puntos e insignias para una unidad de estudio ficticia.
- **Competencia amistosa:** Implementación de una tabla de liderazgo basada en un quiz rápido sobre la sesión anterior.

Materiales:

- Materiales para la creación de insignias (papel, marcadores, pegatinas).
- Quiz sobre la sesión anterior y tablero para la tabla de liderazgo.

Cierre:

- **Análisis grupal:** Discusión sobre cómo se sintieron con la tabla de liderazgo y la competencia.
- **Reflexión individual:** Los estudiantes escriben en su diario cómo podrían usar estas mecánicas para mejorar su propio aprendizaje.

Materiales:

- Diario de aprendizaje.

Sesión 7: Desafíos y Niveles

Objetivo: Explorar cómo los desafíos y niveles pueden estructurar el aprendizaje y aumentar la participación.

Inicio:

- **Actividad de energización:** Un juego rápido que implique superar niveles o desafíos (como un videojuego o juego de mesa simple).
- **Explicación teórica:** Descripción de cómo los desafíos y niveles funcionan en los juegos y su aplicabilidad en la educación.

Materiales:

- Juego con niveles (puede ser una app móvil o un juego de mesa).
- Presentación sobre la teoría de desafíos y niveles.

Proceso:

- **Brainstorming en grupo:** Diseño de un módulo de aprendizaje que incluya desafíos progresivos y niveles de dificultad.
- **Simulación de juego:** Juego de roles donde los estudiantes pasan por "niveles" de preguntas para alcanzar el siguiente tema de estudio.

Materiales:

- Materiales de brainstorming (papel, bolígrafos, post-its).
- Tarjetas de preguntas para la simulación de juego.

Cierre:

- **Discusión de grupo:** Compartir experiencias sobre cómo los desafíos incrementaron su engagement.
- **Tarea:** Los estudiantes idean un desafío personal para su próxima tarea académica.

Materiales:

- Diario de aprendizaje para planes y reflexiones.

Sesión 8: Feedback Inmediato y Sistemas de Avance

Objetivo: Discutir la importancia del feedback inmediato y cómo los sistemas de avance pueden ser utilizados para mejorar el aprendizaje autónomo.

Inicio:

- **Discusión inicial:** Preguntas dirigidas sobre experiencias previas de aprendizaje con feedback inmediato.
- **Presentación conceptual:** Explicación de cómo el feedback inmediato y los sistemas de avance funcionan en los juegos y su beneficio en el aprendizaje.

Materiales:

- Cuestionario sobre experiencias de feedback.
- Diapositivas sobre feedback inmediato y sistemas de avance.

Proceso:

- **Actividad práctica:** Creación de un pequeño quiz en línea que dé feedback inmediato tras cada respuesta.
- **Juego de avance:** Los estudiantes completan tareas de aprendizaje para "desbloquear" contenido adicional o privilegios en clase.

Materiales:

- Herramientas para crear quizzes en línea (como Google Forms o Kahoot).
- Lista de tareas y "recompensas" para el juego de avance.

Cierre:

- **Reflexión y discusión:** Intercambio de opiniones sobre cómo el feedback inmediato afectó su motivación y aprendizaje.
- **Planificación personal:** Los estudiantes establecen metas para implementar sistemas de avance en su estudio individual.

Materiales:

- Diario de aprendizaje para seguimiento de metas y progreso.

Sesión 9: Puntos y Sistema de Recompensas

Objetivo: Introducir a los estudiantes al sistema de puntos y recompensas, y cómo puede utilizarse para motivar y rastrear el progreso del aprendizaje.

Inicio:

- **Actividad de rompehielos:** Un breve juego de trivia para familiarizar a los estudiantes con la acumulación de puntos.
- **Introducción:** Explicar el concepto de puntos y sistemas de recompensas en la gamificación y su propósito.

Materiales:

- Juego de trivia preparado.
- Presentación de diapositivas sobre sistemas de puntos y recompensas.

Proceso:

- **Creación del sistema:** Los estudiantes colaboran para crear un sistema de puntos para el aula que incluya metas y recompensas.
- **Implementación:** Iniciar el sistema con una actividad de clase que permite a los estudiantes ganar sus primeros puntos.

Materiales:

- Papel y bolígrafos para el diseño del sistema de puntos.
- Lista de actividades y las recompensas correspondientes.

Cierre:

- **Reflexión:** Discutir cómo se sintieron los estudiantes al ganar puntos y qué los motiva.
- **Tarea:** Los estudiantes diseñan su propio sistema de puntos para sus tareas de estudio personales.

Materiales:

- Diario de aprendizaje o app de seguimiento para anotar los sistemas personales de puntos.

Sesión 10: Insignias y Logros

Objetivo: Explorar cómo las insignias y los logros pueden ser usados para reconocer y celebrar los éxitos educativos.

Inicio:

- **Compartir experiencias:** Dialogar sobre experiencias previas con sistemas de recompensas, como insignias en aplicaciones o videojuegos.
- **Presentación teórica:** Introducir los conceptos de insignias y logros, y su impacto en el engagement.

Materiales:

- Ejemplos de insignias y logros en plataformas digitales o juegos.
- Presentación sobre la teoría y el valor de las insignias y logros.

Proceso:

- **Diseño creativo:** Los estudiantes diseñan insignias para diferentes logros académicos en la clase.
- **Role-playing:** Ejercicio de role-play donde los estudiantes pueden "ganar" insignias por completar ciertas actividades.

Materiales:

- Materiales de arte para el diseño de insignias.
- Descripciones de actividades para el role-playing.

Cierre:

- **Exhibición y votación:** Presentar las insignias diseñadas y votar por las favoritas para usar en clase.
- **Diario de logros:** Los estudiantes empiezan un registro de los logros que desean alcanzar durante el curso.

Materiales:

- Pared o tablero para exhibir las insignias.
- Diarios o aplicaciones digitales para el registro de logros.

Sesión 11: Tableros de Líderes y Competencias Amistosas

Objetivo: Mostrar cómo los tableros de líderes pueden fomentar una competencia saludable y aumentar el engagement.

Inicio:

- **Discusión inicial:** Conversación sobre la competencia y cómo puede influenciar el aprendizaje.
- **Visualización:** Demostración de un tablero de líderes y discusión sobre su función.

Materiales:

- Tablero de líderes físico o digital.
- Presentación sobre los pros y contras de la competencia en entornos educativos.

Proceso:

- **Competencia de aprendizaje:** Actividad donde los estudiantes pueden ganar puntos para subir en el tablero de líderes.
- **Monitoreo y reflexión:** Observar las reacciones y adaptar la actividad para asegurar que se mantenga un clima positivo.

Materiales:

- Actividades de aprendizaje que se presten para la acumulación de puntos.
- Mecanismos para rastrear y actualizar el tablero de líderes.

Cierre:

- **Discusión grupal:** Análisis sobre cómo los tableros de líderes afectan la motivación y el aprendizaje.
- **Planes personales:** Los estudiantes establecen metas personales relacionadas con su posición en el tablero de líderes.

Materiales:

- Cuaderno de metas o planificadores.

Sesión 12: Narrativas y Aventuras Educativas

Objetivo: Integrar narrativas en el aprendizaje para aumentar el engagement a través de la conexión emocional y la curiosidad.

Inicio:

- **Historia inicial:** Contar una historia breve que esté relacionada con el tema de la clase para captar la atención.
- **Exploración de conceptos:** Discutir cómo las narrativas se utilizan en los juegos para mejorar la experiencia.

Materiales:

- Una historia preparada o un video que introduzca una narrativa educativa.
- Presentación sobre el uso de narrativas en la educación.

Proceso:

- **Creación de una aventura:** Los estudiantes trabajan en grupos para crear una narrativa corta que integre los contenidos del curso.
- **Simulación:** Los estudiantes participan en una actividad que sigue la narrativa creada, aplicando los conocimientos del curso.

Materiales:

- Materiales de escritura para la creación de historias.
- Guiones o escenarios para las simulaciones de las narrativas.

Cierre:

- **Presentación de historias:** Cada grupo comparte su narrativa y cómo esta puede ser aplicada para mejorar el aprendizaje.
- **Reflexión personal:** Los estudiantes reflexionan sobre cómo la inclusión de una narrativa cambió su perspectiva del aprendizaje.

Materiales:

- Plataforma de presentación para compartir historias (puede ser un blog de clase o un tablero de anuncios).

PRETEST-CUESTIONARIO ENGAGEMENT EN EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES																															
N°	VIGOR										DEDICACION										ABSORCION								TOTAL		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SUB_T	10	11	12	13	14	15	16	17	18	SUB_T	19	20	21	22	23	24	25	26		27	SUB_T
ESTUDIANTE 1	2	3	2	1	2	2	2	3	2	19	2	2	2	3	3	3	2	2	3	22	3	2	2	2	2	2	3	2	2	20	61
ESTUDIANTE 2	2	3	1	1	2	2	2	3	2	18	3	2	2	3	2	3	3	3	3	24	2	3	2	2	2	3	2	2	3	21	63
ESTUDIANTE 3	1	2	1	1	2	2	2	2	3	16	2	2	2	3	2	2	3	2	3	21	3	2	2	2	2	2	2	2	2	19	56
ESTUDIANTE 4	2	2	2	1	2	2	2	3	3	19	2	2	2	3	2	2	2	2	3	20	3	2	2	2	2	3	2	1	2	19	58
ESTUDIANTE 5	1	2	1	1	2	2	2	2	3	16	3	2	3	2	2	2	2	2	3	21	3	2	2	2	3	3	3	3	2	23	60
ESTUDIANTE 6	2	2	1	1	2	2	2	2	3	17	1	2	2	2	2	2	2	1	3	17	3	2	3	3	3	3	2	1	2	22	56
ESTUDIANTE 7	2	1	2	1	2	2	2	3	2	17	3	2	3	1	1	1	2	2	3	18	3	2	2	3	2	3	3	2	2	22	57
ESTUDIANTE 8	2	2	1	2	2	3	1	1	2	16	1	3	3	2	1	1	2	2	2	17	3	2	2	2	2	3	3	2	2	21	54
ESTUDIANTE 9	2	3	1	1	1	2	2	3	3	18	3	3	1	3	2	2	2	2	3	21	3	2	3	2	2	3	3	2	2	22	61
ESTUDIANTE 10	2	3	1	1	1	2	2	3	3	18	3	1	1	3	2	2	2	2	3	19	3	2	2	2	2	3	2	2	2	20	57
ESTUDIANTE 11	2	3	1	1	2	3	2	2	3	19	2	2	1	1	2	1	1	2	1	13	3	2	2	2	2	3	2	2	2	20	52
ESTUDIANTE 12	2	2	2	1	2	2	2	2	2	17	2	2	2	2	2	1	2	2	1	16	3	2	2	2	2	2	2	2	2	19	52
ESTUDIANTE 13	2	2	1	2	2	2	2	3	2	18	2	2	2	2	3	1	2	2	1	17	3	2	2	2	2	2	2	2	3	20	55
ESTUDIANTE 14	2	2	2	1	2	3	2	2	2	18	1	2	1	1	2	1	3	2	2	15	2	2	2	2	3	2	2	2	2	20	53
ESTUDIANTE 15	2	3	1	2	2	3	2	3	2	20	2	1	1	1	2	1	3	2	2	15	3	2	3	2	2	2	2	3	21	56	

POSTEST-CUESTIONARIO ENGAGEMENT EN EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES																															
N°	VIGOR										DEDICACION										ABSORCION								TOTAL		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SUB_T	10	11	12	13	14	15	16	17	18	SUB_T	19	20	21	22	23	24	25	26		27	SUB_T
ESTUDIANTE 1	3	3	2	2	2	3	2	3	3	23	3	3	2	3	3	3	3	2	3	25	3	2	2	3	3	3	3	2	3	24	72
ESTUDIANTE 2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	23	3	3	2	3	2	3	3	3	3	25	2	3	3	3	3	3	2	2	3	24	72
ESTUDIANTE 3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	22	3	3	3	3	2	2	3	2	3	24	3	2	3	3	2	3	3	3	3	25	71
ESTUDIANTE 4	2	2	2	2	3	2	2	3	3	21	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	73
ESTUDIANTE 5	3	3	3	3	2	3	2	2	3	24	3	2	3	3	3	3	3	2	3	25	3	3	3	3	3	3	3	3	2	26	75
ESTUDIANTE 6	3	3	3	3	3	3	3	2	3	26	3	3	3	3	3	3	3	2	3	26	3	2	3	3	3	3	2	3	3	25	77
ESTUDIANTE 7	3	2	2	3	3	2	2	3	3	23	3	3	3	3	3	3	2	2	3	25	3	2	3	3	3	3	3	3	3	26	74
ESTUDIANTE 8	3	2	2	3	2	3	3	2	2	22	2	3	3	2	3	3	3	3	2	24	3	3	3	2	3	3	3	3	2	25	71
ESTUDIANTE 9	2	3	3	3	3	2	2	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	2	3	3	3	3	3	3	3	26	77
ESTUDIANTE 10	2	3	2	2	3	3	2	3	3	23	3	2	3	3	2	2	3	3	3	24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	74
ESTUDIANTE 11	2	3	2	3	2	3	2	2	3	22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	2	3	3	3	3	26	75
ESTUDIANTE 12	3	2	2	3	3	3	2	2	3	23	3	2	3	3	3	3	3	3	3	26	3	3	2	3	3	2	3	3	3	25	74
ESTUDIANTE 13	3	2	3	2	3	2	2	3	2	22	3	3	3	3	3	3	2	3	3	26	3	3	3	3	3	2	3	2	3	25	73
ESTUDIANTE 14	2	3	3	3	2	3	3	3	3	25	3	3	3	3	2	3	3	3	3	26	3	3	3	3	3	3	2	3	3	26	77
ESTUDIANTE 15	2	3	3	3	3	3	3	3	3	26	2	3	3	3	3	3	3	2	3	25	3	3	3	3	3	3	2	3	3	26	77