



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
DOCENCIA UNIVERSITARIA**

**Influencia de la gamificación en la motivación académica de los  
estudiantes de una institución educativa superior de Sullana,  
2023**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Docencia Universitaria**

**AUTORA:**

Carmen Salinas, Britt Katherine (orcid.org/0009-0003-0338-5508)

**ASESORES:**

Dra. Leon More, Esperanza Ida (orcid.org/0000-0002-0978-9488)

Dr. Mendivez Espinoza, Yvan Alexander (orcid.org/0000-0002-7848-7002)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

PIURA – PERÚ

2023

## **Dedicatoria**

A mis padres, por brindarme su apoyo en todo momento y a mi hijo, Milan por ser mi fortaleza y mi inspiración para salir adelante.

### **Agradecimiento**

A Dios por su bondad conmigo, y a todas las personas que contribuyeron en el logro de una meta más para mi formación profesional.

De igual manera a mi asesora la Dra. Esperanza Ida León More, por su apoyo incondicional durante el desarrollo de mi estudio.

## Índice de contenidos

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	01
II. MARCO TEÓRICO	04
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	18
3.5. Procedimientos	20
3.6. Métodos de análisis de datos	20
3.7. Aspectos éticos	21
IV. RESULTADOS	22
V. DISCUSIÓN	32
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS	38
ANEXOS	45

## Índice de tablas

<b>Tabla 1:</b> Nivel de influencia de la gamificación en la motivación académica en estudiantes de primer ciclo en una Institución Educativa Superior de Sullana. ....	22
<b>Tabla 2:</b> Nivel de gamificación de los estudiantes de primer ciclo en la Institución Educativa Superior de Sullana,2023. ....	23
<b>Tabla 3:</b> Nivel de motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en la Institución Educativa Superior de Sullana, 2023. ....	24
<b>Tabla 4:</b> Nivel de influencia de la dimensión dinámica de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en la Institución Educativa de Sullana, 2023. ....	25
<b>Tabla 5:</b> Nivel de influencia de la dimensión mecánica de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en la Institución Educativa de Sullana, 2023. ....	26
<b>Tabla 6:</b> Nivel de influencia de la dimensión componente de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en la Institución Educativa de Sullana, 2023. ....	27
<b>Tabla 7:</b> Correlación y nivel de significancia entre la Gamificación y Motivación académica de los estudiantes de primer ciclo de una Institución Educativa Superior de Sullana. ....	28
<b>Tabla 8:</b> Correlación para la dimensión Dinámica y la variable Motivación académica en los estudiantes de los estudiantes de primer ciclo de una Institución Educativa Superior de Sullana. ....	29
<b>Tabla 9:</b> Correlación para la dimensión Mecánica y la variable Motivación académica en los estudiantes de los estudiantes de primer ciclo de una Institución Educativa Superior de Sullana. ....	30
<b>Tabla 10:</b> Correlación para la dimensión Componente y la variable Motivación académica en los estudiantes de los estudiantes de primer ciclo de una Institución Educativa Superior de Sullana. ....	31

## RESUMEN

El objetivo de la presente investigación ha sido determinar la relación de influencia entre gamificación y la motivación académica en estudiantes de primer ciclo de un instituto de educación superior de Sullana, 2023. La investigación fue de tipo básica, contó con un diseño no experimental, correlacional, transversal y se trabajó con una muestra censal de 80 estudiantes del programa de estudios de contabilidad.

Se planteó como hipótesis general influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo; teniendo en cuenta la no normalidad de los datos, se empleó el coeficiente de correlación Spearman como estadígrafo para determinar el grado de correlación. A nivel general se encontró que la correlación entre la gamificación y la motivación académica fue de 0.568\*\*. Del mismo modo se encontró que las dimensiones dinámica, mecánica y componente tiene una correlación de 0.544\*\*, 0.537\*\* y 0.684\*\* respectivamente.

Por consiguiente, los resultados conducen a aceptar la hipótesis de que existe una correlación positiva considerable, tomando en cuenta que  $\alpha=0,05$ , y el valor de Sig.=0,000, concluyendo que existe influencia entre las variables gamificación y la motivación académica en estudiantes de una institución de educación superior de Sullana.

*Palabras clave:* Gamificación, motivación académica, dinámica, mecánica y componente.

## ABSTRACT

The objective of this research has been to determine the relationship of influence between gamification and academic motivation in first cycle students of a higher education institute in Sullana, 2023. The research was basic, it had a non-experimental, correlational design, cross-sectional and we worked with a census sample of 80 students from the accounting study program.

The influence of gamification on the academic motivation of first cycle students was proposed as a general hypothesis; Taking into account the non-normality of the data, the Spearman correlation coefficient was used as a statistician to determine the degree of correlation. At a general level, it was found that the correlation between gamification and academic motivation was 0.568\*\*. In the same way, it was found that the dynamic, mechanical and component dimensions have a correlation of 0.544\*\*, 0.537\*\* and 0.684\*\* respectively.

Therefore, the results lead to accept the hypothesis that there is a considerable positive correlation, taking into account that  $\alpha=0.05$ , and the value of Sig.=0.000, concluding that there is an influence between the gamification variables and academic motivation in students of a higher education institution in Sullana.

*Keywords:* Gamification, academic motivation, dynamics, mechanics and component.

## I. INTRODUCCIÓN

Los estudiantes y docentes, han tenido que adaptarse a la virtualidad, ante los problemas ambientales y a las enfermedades que afectan al país y al mundo. Se ven obligados a aprender de manera independiente varias herramientas tecnológicas y así continuar con la educación. Por otro lado, en la educación superior, la comunidad estudiantil pierde el interés por la educación virtual, ocasionando bajo rendimiento académico y deserción, por ello es importante cambiar los métodos tradicionales de enseñanza, cuyo principal factor sea motivar a los estudiantes.

En el ámbito internacional, con la intención de motivar a los estudiantes ante la problemática de bajo rendimiento académico, diversos centros educativos en España, han decidido utilizar la gamificación como estrategia motivacional (Gil y Prieto, 2020), que permita mejorar la participación y aumentar la motivación en el aprendizaje de manera más interactiva. Según, la Universidad de Colorado realizó un estudio para simular la gamificación en un aula de clases, donde constató que esta técnica puede aumentar la retención de alumnos hasta el 10% ("Making Games: Learning Technology", 2023).

En Chile, la gamificación se ha utilizado en escuelas de bajo rendimiento académico, particularmente en matemáticas, incorporando un programa llamado ConectaIdeas, cuya aplicación contiene una serie de ejercicios matemáticos, los resultados comprobaron que la gamificación es un éxito debido a que aumenta la competitividad y la motivación estudiantil (Araya et al., 2019).

En el Perú, desde un enfoque por competencias, el desempeño universitario se vincula con la motivación y la formación profesional; incluye el desarrollo de destrezas, conocimientos y actitudes. En este sentido, la relación de los actores del proceso educativo, así como una eficiente planificación de clases podrán lograr los aprendizajes esperados (Quiroz y García, 2019).

En Lima, una encuesta realizada por Instructure a directores, docentes y alumnos de educación superior, el 86% señalan que utilizan plataformas de gamificación para impartir clases, cuyo propósito es captar la atención de los estudiantes, y mejorar la calidad educativa. De la misma forma, Mirta Yrivarrena, directora de la editorial Educa Grupo Santillana Perú, dijo al diario Gestión, que ha utilizado la gamificación en asignaturas como el inglés y ahora está incorporándose en otras áreas como comunicación, matemáticas, ciencias



sociales y naturales (Ríos, 2022), resultando una contribución al desempeño académico estudiantil.

A nivel local, en la ciudad de Sullana, en una institución de educación superior, se encontró entre el 30% y el 35% de educandos que reprobaron, cambiaron de carrera y fueron inhabilitados de cursos, teniendo en cuenta la información proporcionada por la oficina de registros académicos en el semestre 2022-II, que corresponde a diversas carreras técnicas que ofrece la institución. Esto nos lleva a suponer que los estudiantes tienen una baja motivación y poco interés en los cursos.

Ante esta situación, la gamificación surgió como una estrategia a incorporar en el aprendizaje en el aula para desarrollar un enfoque menos tradicional y más positivo que pudiera motivar académicamente y así garantizar mejores beneficios en el proceso de aprendizaje. Al respecto, Parra y Segura (2019), definen la gamificación como un nuevo enfoque que comprende el manejo de elementos gamificados en entornos no lúdicos para proporcionar motivación educativa. Como resultado de lo expuesto, surgió la siguiente interrogante: ¿En qué medida la gamificación influye en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en una Institución Educativa Superior de Sullana, 2023?

La justificación teórica permitió aclarar la gamificación como una técnica de motivación, sustentada desde el ámbito educativo por la teoría del conductismo propuesta por Jhon Watson, que explica las reacciones de las personas ante estímulos externos, y la teoría del cognitivismo, que estudia el porqué del comportamiento de las personas frente a determinados estímulos (Guamán et al., (2020). Así también, con los aportes de los teóricos Werbach y Hunter (2014), permitió conocer que, la utilización de mecánicas de juegos virtuales, logra motivar a los estudiantes.

La justificación metodológica, se basó en priorizar la motivación de los estudiantes optando por utilizar una estrategia innovadora como es la gamificación en el proceso de aprendizaje. Además, la herramienta y procedimientos, son válidos y confiables pudiendo ser empleados por otros investigadores aportando al conocimiento científico.

Desde un punto de vista práctico, este estudio tiene como propósito brindar recomendaciones en la educación superior con la intención de fomentar

la implementación de la gamificación y romper los paradigmas tradicionales de aprendizaje. Por consiguiente, es necesario fomentar aprendizajes dinámicos donde se coloque al estudiante como el actor principal y sea el motor del aprendizaje.

El objetivo general del estudio es: determinar la influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en una Institución Educativa Superior de Sullana 2023.

Los objetivos específicos son: 1) determinar el nivel de gamificación de los estudiantes de primer ciclo en la Institución Educativa Superior de Sullana, 2023, 2) determinar el nivel de motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en la Institución Educativa Superior de Sullana, 2023, 3) determinar el nivel de la dimensión dinámica de la gamificación y su influencia en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en la Institución Educativa Superior de Sullana, 2023, 4) determinar el nivel de la dimensión mecánica de la gamificación y su influencia en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en la Institución Educativa Superior de Sullana, 2023, 5) determinar el nivel de la dimensión componente de la gamificación y su influencia en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en la Institución Educativa Superior de Sullana, 2023.

Por último, se formuló la hipótesis principal del estudio H1: Existe influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo de una Institución Educativa Superior de Sullana, 2023, H0: No existe influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo de una Institución Educativa Superior de Sullana, 2023. Además, las hipótesis específicas: H1: La dimensión dinámica de la gamificación influye significativamente en la motivación académica de los alumnos de primer ciclo en la Institución Educativa Superior de Sullana, 2023, H2: La dimensión mecánica de la gamificación influye significativamente en la motivación académica de los alumnos de primer ciclo en la Institución Educativa Superior de Sullana, 2023, H3: La dimensión componente de la gamificación influye significativamente en la motivación académica de los alumnos de primer ciclo en la Institución Educativa Superior de Sullana, 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

Se desarrolló la verificación de diferentes fuentes teóricas referentes a la gamificación y su influjo en la motivación académica identificándose los siguientes casos internacionales y nacionales:

En el estudio internacional de Jadán et al. (2018), referente a la influencia de la plataforma de gamificación en un proyecto de postgrado de larga duración y la motivación de 62 estudiantes involucrados en la maestría en gestión educativa. Con un diseño cuasi-experimental y un nivel descriptivo exploratorio. El estudio confirmó los resultados donde el 85,2% de los encuestados consideraba la tecnología de gamificación como un factor motivador. Además, el 74,1% las consideró como útiles y el 63 % consideró apropiado para adultos. Así también, el 70,4% de los alumnos encontró motivación en los métodos utilizados. Por consecuencia, los estudiantes entrevistados expresaron los beneficios y aspectos favorables al usar esta herramienta tecnológica.

En España, (Campillo et al., 2020) un estudio sobre el impacto del uso de la gamificación en la motivación estudiantil. Se basó en el uso de la plataforma Kahoot, que atrae a los estudiantes por su interfaz atractiva, y además ayuda a desarrollar habilidades tanto laborales como interpersonales. Por ello, los autores aprueban el uso de la gamificación porque permite a los alumnos comprender la nueva información, hacer cuestionamientos, tomar decisiones y lograr objetivos de aprendizaje. Así mismo, se recomendó a los docentes y universitarios cultivar el uso de tecnologías digitales y capacitarse en el uso de estas herramientas, ya que los sistemas gamificados permiten adquirir nuevas habilidades, tener pensamiento crítico, y motivar a los estudiantes.

Así también, Saylor et al. (2020) en Alemania, en el ámbito educativo determinó el impacto del uso de sistemas de gamificación y el nivel de repercusión en la cognición, la motivación y el comportamiento, realizó un estudio donde se determinó que las técnicas de gamificación son más eficientes cuando se combinan estos tres aspectos. Además, el proceso de aprendizaje del grupo evidenció beneficios por la creatividad, la interacción interpersonal y la disciplina. A partir de estos criterios, podemos concluir que la herramienta de

gamificación en el área de educación parece ser más eficaz cuando están presentes la creatividad, la rivalidad y la interacción interpersonal.

En EE.UU., (Kim et al., 2021) en su investigación confirmó que la gamificación en el aprendizaje ayuda a lograr los objetivos de aprendizaje, porque aumenta el compromiso y la motivación de los educandos. Se determinó el vínculo entre la teoría de la autodeterminación y la gamificación, afirmando que la gamificación tiene efectos positivos en el aprendizaje cognitivo, motivacional y conductual de los estudiantes, permitiendo aumentar su compromiso y motivación mejorando la calidad educativa en los aprendizajes. Los investigadores sugieren que los juegos pueden satisfacer la motivación interna de los educandos al abordar la necesidad de competencia y autonomía.

Nemet et al. (2021) de México, llevaron a cabo una investigación para conocer información acerca del uso de la tecnología de gamificación en cursos de medicina y enfermería y comprendieron la disposición de los alumnos hacia su uso. El estudio involucró a 547 estudiantes de medicina y salud en siete universidades y evaluó su motivación en el aula. Cuando se utilizó la gamificación, se obtuvo un 53% de los estudiantes se sintieron motivados independientemente de la estrategia utilizada. Por otro lado, el 12,5 % encontró que el método no motivaba, mientras que alrededor del 35 % se motivó después de usar la estrategia. La principal conclusión radicó en cómo la experiencia de aprendizaje se vuelve divertida e interactiva a través del uso de juegos.

En un contexto nacional, Salazar (2019) explicó el impacto de la metodología de enseñanza del ciclo introductorio Geometría y Trigonometría de la Universidad de Piura en la satisfacción y motivación académica. Con una muestra de 360 estudiantes la investigación fue de tipo cuasi-experimental. Los resultados fueron; el 93% se mostraron satisfechos con la metodología que les permitió aprender a través de la generación de sentimientos, tal como sucede cuando se utiliza una aplicación de enfoque lúdico como herramienta de trabajo de desarrollo. Un 96% afirmó que la gamificación les fue de mucha utilidad y el aprendizaje fue más fácil. Finalmente, se obtuvieron beneficios emocionales del surgimiento de experiencias y sentimientos.

Saldarriaga (2021) realizó un estudio en Tumbes con la finalidad de encontrar la influencia en relación de la gamificación y la disposición hacia la matemática. La investigación es aplicada, descriptiva y pertinente. Con una correlación de  $r: 0,459$  y un nivel de  $0,01$  conducen aceptar la hipótesis, determinando una relación moderada y significativa entre ambas variables. Se concluyó, con respecto a la dimensión componentes de la gamificación que los estudiantes después de conocer la herramienta, el 90% se ubicó en un grado elevado, 10% como nivel moderado y ninguno obtuvo nivel bajo. Obteniendo que el 88% tenga una mejor actitud frente a las matemáticas. Por lo tanto, existe influencia significativa en ambas variables, gamificación y los estímulos académicos hacia las matemáticas.

En una investigación realizada por Sánchez (2021), realizó un estudio enfocado en el aprendizaje universitario para determinar los efectos de la gamificación y la lectura en la motivación académica. Empleó un diseño de investigación cuasi-experimental, mediante el método de contraste de los datos obtenidos de pre-test y post-test, confirmando con el 95 % de confianza una relación significativa entre los estudiantes antes y después de haber utilizado la herramienta gamificada. Se observó que el uso de la gamificación aumentó el interés de forma moderada por la lectura en un 40% de los encuestados. Por lo tanto, se evidenció resultados positivos en cuanto al fomento de la lectura entre los estudiantes de séptimo ciclo. Se ha demostrado que las iniciativas de gamificación son efectivas para impulsar la motivación intrínseca.

En el caso de Sosa (2021), realizó un estudio en una institución educativa en Piura para determinar si el uso de programas de juego aumenta la motivación y facilita el aprendizaje sobre ecuaciones lineales en un contexto educativo virtual. Utilizó un diseño cuantitativo, descriptivo, correlacional y casi experimental. Esta sesión presenta programas de capacitación gamificados relacionados con el aprendizaje en línea, especialmente en competencias de matemáticas. Se encontró que ayuda a crear experiencias educativas significativas y divertidas únicas para todos los estudiantes. Los autores proponen que el juego de la formación puede ser utilizado estratégica y pedagógicamente en diferentes currículos y cambiar la educación tradicional.

En Lima, Chávez (2022) en su estudio brindó recomendaciones a estudiantes del nivel superior con respecto a la influencia de las percepciones en el uso de herramientas gamificadas y el progreso de habilidades matemáticas. El estudio se realizó a 92 estudiantes y se consideró un cuestionario como una herramienta de medición. La comprensión de los estudiantes en el primer año académico sobre el uso de herramientas de juegos es la siguiente: 7%, 13% y 80%. El 7% de los encuestados se clasificó como bajo, medio y alto, respectivamente. Así, mostramos que cuando los estudiantes son más conscientes del uso de elementos de la gamificación, existe una relación positiva y significativa que predice un mejor rendimiento en matemáticas.

En el caso de Gómez (2022) investigó la utilización de la gamificación en el ámbito académico, para demostrar diferencias significativas en la educación e incrementar la motivación. Con la implementación de un programa de gamificación, con enfoque de tipo aplicado, cuasi-experimental, en estudiantes universitarios de odontología, se obtuvo que aumentó un 14,3% con respecto a la motivación intrínseca tras la introducción de las materias gamificadas, además también aumentó la tasa de asimilación e interiorización de los contenidos de la materia. En cuanto a la motivación extrínseca, se observó un aumento significativo a niveles superiores en el grupo experimental, hasta un 78,6% de aceptación. Por lo tanto, a medida que los estudiantes motivados enriquecen las sesiones de aprendizaje con dinamismo, se alienta a los profesores a implementar estrategias de gamificación para incrementar el interés en las lecciones teóricas, prácticas o experimentales.

Así también, Morón et al. (2022) llevaron a cabo un estudio con diseño preexperimental, con enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con una evidencia de 20 estudiantes de la ciudad de Ica. Llegaron a deducir que la herramienta de gamificación puede mejorar el aprendizaje divertido porque involucra a los estudiantes y los ayuda a resolver problemas. Por lo tanto, la gamificación ha cobrado especial importancia en la educación superior en muchos países, donde se ha aplicado con éxito y se han comprobado sus efectos positivos en el interés, la motivación y el desempeño colaborativo entre los educandos universitarios.

En Lima (Ossco, 2022) realizó un estudio en la educación universitaria en el campo de la nutrición, en el que investigó los efectos de la gamificación en la motivación de los estudiantes. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, cuasi-experimental. Lo que permitió determinar que la gamificación contribuye en la motivación estudiantil para aprender obtener mejoras significativas, el 71,41% aumentó su motivación con la utilización de herramientas de gamificación. Por otra parte, se deduce que el uso de juegos en psicoterapia puede mejorar el rendimiento medio de los estudiantes. Después de usar la gamificación, se observó un rendimiento significativamente mayor, mejorando la motivación en el aprendizaje.

En cuanto a la base epistemológica, Werbach y Hunter (2014) determinan la gamificación como el empleo de elementos y técnicas de diseño de juegos en un contexto no relacionado con el juego. En el caso de Teixes (2015), completa esta definición añadiendo la motivación como un factor importante que utiliza los recursos del juego (diseño, dinámica, elementos, etc.) para el comportamiento.

En relación a los fundamentos teóricos de la gamificación, Lee et al. (2021), lo define como el proceso de utilizar mecánicas de juego en contextos no lúdicos para promover el desarrollo de habilidades específicas; en otras palabras, la gamificación es una herramienta poderosa que utiliza estrategias de juego para involucrar a los estudiantes, desbloquear el mecanismo de participación y motivar a los estudiantes a aprender a voluntad.

Por otro lado, García et al. (2021), concluyeron que la gamificación no solo implica juegos, sino que la gamificación trata de utilizar los recursos del juego para aumentar la motivación, lo que puede ser muy útil en el aprendizaje. Porque la gamificación es una técnica que puede mejorar el proceso formativo generando un aprendizaje divertido alejándose de los métodos tradicionales. Por ello, es muy importante integrar los recursos didácticos en la educación superior e integrar las herramientas tecnológicas para innovar la práctica docente que contribuya a despertar el interés de los estudiantes y cambiar la impresión del proceso de aprendizaje universitario.

Los hallazgos de los teóricos, Zainuddin et al. (2020) firmaron que la gamificación es una estrategia didáctica que motiva y estimula el desarrollo de

contenidos en el aula. En este sentido, es necesario comprender la evolución en el ámbito académico, cambiar los cursos tradicionales de acuerdo con la realidad, sustituirlos por cursos donde se utilicen las tecnologías de la información y genere una conversión significativa en el comportamiento de los estudiantes.

En el ámbito de la educación, la gamificación se ha propuesto en dos teorías: la primera es el conductismo propuesto por John Watson (Posso et al., 2020), entendida como la respuesta a los estímulos, lo que significa que la persona recibe estímulos externos fuera del cerebro, pero la teoría no mira por qué ocurre esa respuesta. En este sentido, si la gamificación relaciona la observación, la retroalimentación y el refuerzo, podrá obtener determinados comportamientos mediante recompensas. Una segunda teoría se refiere al cognitivismo, según Guamán et al. (2020), que estudia e interpreta la razón del comportamiento de los individuos ante determinados estímulos, en otras palabras, trata de explicar qué ocurre en el cerebro. De esta forma, es posible identificar recompensas intrínsecas y extrínsecas.

Para la variable gamificación se emplearon tres dimensiones, propuestas en el estudio de Vásquez (2020), entre ellos pueden lograr mantener la motivación de los estudiantes, estos elementos son: dinámica, mecánica y componentes del juego que están estrechamente relacionados incluso tienden a compartir elementos, pero uno de ellos se basa en las partes visibles del juego, y los otros se basan en elementos internos para generar aprendizaje.

La dimensión Dinámica, según Epelbaum (2017) son estructuras implícitas y están en el nivel más alto de elementos conceptuales. Para Werbach y Hunter (2015), las dinámicas de juego aportan dirección y validez a seguir en la construcción de herramientas gamificadas. En consecuencia, la dinámica es la manera de comenzar las mecánicas de la gamificación. En esta categoría, los autores identifican los siguientes elementos, que servirán como indicadores de esta dimensión:

Interacción: Zichermann y Cunningham (2011) sostienen que los jugadores buscan interactuar con su entorno a través de la identificación de



patrones. Permite crear lazos sociales entre compañeros, sentimientos de altruismo, cooperación y validación.

Restricciones: de acuerdo a McGonigal (2011), otros autores lo denominan comportamiento, son las reglas que deben seguir los jugadores para lograr objetivos o retos. De esta forma motivar a explorar nuevas posibilidades.

Emociones: Fardo (2013) afirma que jugar genera variedad de emociones, como son la felicidad y la frustración. Por ende, este indicador permite obtener emociones como competitividad, felicidad que incrementan el nivel de interés de la comunidad estudiantil para alcanzar los propósitos de aprendizaje.

Progresión o retos: Stott et al. (2013) indica que la progresión la vemos en el diseño del juego, en los niveles o retos. Lo que significa, que los estudiantes organizan las tareas, y pueden comenzar en el nivel básico y avanzar hacia niveles más altos, detectando oportunidades de mejora.

La dimensión Mecánicas de la gamificación, es un conjunto de actividades, comportamientos, reglas y controles que gobiernan el ambiente de aprendizaje y los juegos. Cabe resaltar que son los elementos mismos, con los que el jugador interactúa directamente para lograr un objetivo (Vásquez, 2020). Las mecánicas, tiene los siguientes elementos considerados como indicadores para esta dimensión:

Los Logros, intentan hacer sentir al participante que el juego tiene una finalidad, una meta hacia un fin específico (Stott et al., 2013). Este indicador permite identificar a los jugadores que adquieren habilidades y que logran progresar en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, se considera el aspecto más poderoso para los participantes en el juego.

Recompensas, como señalan Werbach y Hunter (2015), son otorgadas a los jugadores cuando logran pasar un reto o cumplir un objetivo. Este indicador es muy importante, porque permite incentivar al estudiante a continuar en el cumplimiento de objetivos mediante estímulos.

La dimensión de "Componentes", Werbach y Hunter (2015) son expresiones de mecánicas concretas, que a su vez son expresiones de dinámicas. Estos componentes se derivan de la relación previa entre la mecánica

y dinámica, resultantes de la creación emocional del jugador. En esta categoría identificamos:

Los logros, según Fardo (2013), son metas que los estudiantes se plantean y alcanzan. Los avatares, son definidos por Teixes (2015), como representaciones visuales en línea de sus personajes que evolucionan a medida que suben de nivel con el cumplimiento de actividades. El nivel, como manifiestan Zichermann y Cunningham (2011), indica el avance del jugador en el juego, lográndose utilizar para organizar los niveles de habilidad de los estudiantes y mejorar el conocimiento del sistema.

Los puntos, son una representación numérica del progreso del juego y se refiere a los bienes virtuales o instrumentos que se cambian por valor real, pero normalmente se consiguen al permitir que los jugadores gasten puntos, monedas, u obtención de bienes virtuales mediante transacciones en línea.

Cabe señalar que el uso de la gamificación en el aula puede desarrollar una metodología activa, porque utiliza recursos digitales que posibilita que las actividades sean dinámicas en el aula, mejorando el compromiso de los estudiantes, incremento de la colaboración, motivación, el nivel de implicación y fomentar relaciones positivas entre grupos. De esta forma podrá incrementar el rendimiento académico.

Las diferentes definiciones de gamificación, en su mayoría coinciden en un punto en común; la motivación de los estudiantes, dependiendo de esta para instruir de modo efectivo y disfrutar de las actividades que realizan. Por ello, como segunda variable de investigación se expone la motivación académica.

Respecto a los fundamentos epistemológicos de la segunda variable, motivación académica, Pérez (2018) lo define como un procedimiento que se caracteriza por generar interés al rendimiento académico y fomenta entornos de aprendizaje óptimos para los alumnos. De acuerdo a los autores, Llanga et al. (2019), encuentra influencia estrecha entre el rendimiento académico y la motivación. Siendo la motivación, esencial para el éxito del alumno ya que genera una respuesta que afectará su desarrollo en la educación. En consecuencia, la motivación académica, es la agrupación de procesos relacionados en la activación, dirección y persistencia del comportamiento.

Dentro de la motivación académica se distinguen tres componentes, que son utilizados como las dimensiones de esta variable; el componente de valor, componente de expectativa y componente afectivo. El primero está relacionado con las causas, propósitos o motivos de involucrarse en la realización de una tarea. Estos factores se incluyen en el componente motivacional de valor, esto significa que una tarea se realizará o no según la persona que asigne importancia y relevancia a la tarea (Matos et al, 2019).

La dimensión motivacional de valor, se encuentra formado por el Valor asignado a las tareas, las Razones y metas académicas; a) Valor asignado a las tareas: Atkinson (1987) afirma que la posibilidad de éxito y el valor del estímulo son dos factores imprescindibles para la motivación final del logro. Es decir, las personas con diferentes valores encuentran diferentes objetivos más o menos atractivos, de ahí su motivación para alcanzarlos. b) Las razones y metas académicas: Referido a dos tipos de metas: metas de logro, que se centran en demostrar competencia en relación con los demás, y los objetivos de aprendizaje, basado en el tratamiento de destrezas y el desarrollo de actividades. Por consiguiente, los alumnos desarrollan objetivos de aprendizaje para mejorar sus habilidades, y demostrar sus capacidades.

La segunda dimensión de la motivación académica, llamada componente de expectativa, implica las percepciones y creencias de un individuo sobre su capacidad para realizar tareas. Lo que significa, que no sólo es suficiente tener la motivación y una razón convincente para realizar una acción, si no debe creer que tiene las habilidades y capacidades necesarias para realizar la acción.

En esta dimensión podemos encontrar dos enfoques, a) Las auto percepciones y creencias sobre uno mismo: Se refiere a la agrupación de ideas y creencias que un individuo tiene de sí mismo en varias áreas, la motivación utiliza la percepción y las creencias de un individuo sobre diferentes aspectos de su cognición. Por ello, el propio Weiner (1974) consideró la integración del autoconcepto en las principales corrientes teóricas vigentes en la investigación de la motivación actual como uno de los asuntos principales en la historia de la motivación.

b) Las creencias de eficacia y las percepciones de control: El componente deseado de la motivación académica de Beltrán (1998) ha sido conceptualizado sobre la reflexión del estudiante sobre su habilidad para realizar una tarea o aprender un tema y la confianza para asumir la responsabilidad de las propias acciones. Lo que significa que, el estudiante será capaz o no de desarrollar cualquier actividad sólo con pensarlo en que puede hacerlo o no.

La última dimensión, se denomina componente afectivo y emocional referido a los sentimientos y emociones a las respuestas afectivas que produce la realización de una tarea. En consecuencia, esta dimensión engloba las emociones que dan significado a nuestras acciones, orientando las conductas hacia las metas deseadas.

Considerando los tres componentes de la motivación académica, es comprensible que un estudiante no se sienta motivado para realizar una actividad si no tienen una razón para realizarla, o si no se siente capaz de realizar cierta actividad. Sin embargo, si los estudiantes no perciben estos tres componentes, no se puede suponer que no completarán una tarea, ello dependerá si logran un balance positivo entre estos tres componentes.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

##### **3.1.1 Tipo de investigación**

De acuerdo a lo que planteó Baena (2014) “La investigación básica es el estudio de un problema, específicamente con la finalidad de encontrar conocimiento”, el presente estudio es de tipo básica o pura, debido a que se limitó al razonamiento teórico sin tener en cuenta el propósito práctico. El propósito de la investigación básica es generar nuevos conocimientos, descubrir leyes, principios, profundizar temas y que a su vez sirvan como punto de partida para estudiar otros hechos.

##### **3.1.2 Diseño de investigación**

El diseño del estudio fue de tipo no experimental, porque no se manipularon las variables, fue transversal debido a que se recolectó los datos en un tiempo y espacio específico. Tiene una orientación cuantitativa, con alcance correlacional causal porque según Hernández et. al, (2014), este volumen revela el vínculo entre dos o más variables en un momento dado. En este estudio, se midió la relación entre una variable de gamificación y la variable de motivación académica de un estudiante. Se describió la relación entre estas variables a lo largo del tiempo.

## **3.2 Variables y operacionalización**

### **3.2.1 Variable independiente:**

#### **Gamificación (Anexo 1)**

##### **Definición Conceptual**

Teixes (2015) sostiene que la gamificación es la aplicación de diseño, dinámicas y elementos de juegos que permiten cambiar el comportamiento de las personas actuando sobre sus motivaciones en escenarios no lúdicos.

##### **Definición operacional**

La gamificación se midió con un cuestionario online de 24 ítems, utilizando el programa Google Form, permitiendo evaluar las 3 dimensiones: dinámica, mecánica y componente. Las cuales fueron valoradas mediante una escala de estimación de 5 niveles: siempre, casi siempre, a veces, casi nunca, y nunca.

##### **Indicadores**

Dinámica: Interacción, comportamiento, motivación, emoción, retos.

Mecánica: Logros, status, recompensas.

Componentes: Instrumentos y equipos.

##### **Escala de medición**

Nivel ordinal

### **3.2.2 Variable dependiente:**

#### **Motivación académica (Anexo 1)**

##### **Definición conceptual**

Llana et al. (2019), fundamentaron la motivación académica como un condicionante principal del rendimiento académico. Los autores afirman que la motivación en el ámbito académico es esencial para el éxito del alumno ya que genera una respuesta que afectará su desarrollo en la educación.

##### **Definición operacional**

La motivación académica se evaluó con un cuestionario online de 29 ítems, utilizando el programa Google Form, representado por 3 dimensiones, componente de valor, de expectativa y afectivo emocional. Las cuales fueron valoradas mediante una escala de estimación de 5 niveles: siempre, casi siempre, a veces, casi nunca, y nunca.

##### **Indicadores**

Componente de valor: Metas internas, Metas externas y Valor de la tarea.

Componente de expectativa: Autoconfianza para el aprendizaje y Creencias sobre el control del aprendizaje

Componente afectivo: Reacciones emocionales

##### **Escala de medición**

Ordinal, porque la variable se midió en base a la siguiente categorización por criterio de orden: Siempre (117 a 145 puntos), Casi siempre (88 a 116 puntos), A veces (59 a 87 puntos), Casi nunca (30 a 58 puntos) y Nunca (01 a 29 puntos).

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

#### **3.3.1 Población**

Se conformó por 80 alumnos de un instituto de educación superior, Sullana, del programa de contabilidad, primer ciclo. Por lo cual se trabajó con toda la población, debido a que tenemos un número reducido se logra manipular sin limitaciones (Hernández et. al, 2014).

El criterio de inclusión: Para ser tomados en cuenta en el marco poblacional, los alumnos deben estar matriculados en primer ciclo de Técnicos de contabilidad y que acepten participar de la investigación.

El criterio de exclusión: Se excluye a los estudiantes que no hayan participado del cuestionario, y los que no asistieron a aplicación de la herramienta.

#### **3.3.2 Muestra**

Constituye una porción de la población de una determinada investigación, y los individuos de la muestra tienen peculiaridades comunes que contribuyen al estudio de la población (Hernández et. al, 2014).

En el presente estudio, debido al número de elementos de la población, representa una cantidad que se puede manipular, se consideró a todos los 80 individuos, por ser una muestra manejable para la aplicación de los instrumentos.

#### **3.3.3 Muestreo**

Para la investigación, la muestra se seleccionó de acuerdo a la conveniencia de la investigadora, resultando un muestreo no probabilístico, teniendo en cuenta los objetivos establecidos inicialmente que poseen carácter representativo para poder analizar los datos (López y Fachelli, 2015).



### **3.3.4 Unidad de Análisis**

Corresponde a cada estudiante de primer ciclo del programa Técnicos de Contabilidad de un Instituto Superior de Sullana. Según Rodríguez et al. (2021), es la unidad primaria en la que el investigador explica sus hallazgos al final del estudio y es el elemento más pequeño que se puede observar naturalmente en relación con los otros elementos analizados.

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

### **3.4.1 Técnica de recolección de datos**

De acuerdo a Useche et al. (2019), una encuesta es un método de investigación que utiliza procedimientos de recopilación de datos estandarizados para una muestra representativa de un grupo específico para medir ciertas dimensiones de la información requerida. Por ello, esta técnica permitió recopilar información relevante y hacer cuestionamientos necesarios para el estudio.

### **3.4.2 Instrumento de recolección de datos**

Se empleó dos cuestionarios para medir ambas variables de estudio, con escala de medición tipo Likert (Ver Anexo 02), donde: 1 (Nunca), 2 (Casi nunca), 3 (A veces), 4 (Casi siempre) y 5 (Siempre), que permitió dar respuesta a la formulación de preguntas y probar las hipótesis de investigación que se han planteado inicialmente (Useche et al.,2019).

Con respecto a la variable independiente, gamificación, el cuestionario constó de 24 ítems, se ajustó a 3 dimensiones: 1) dinámica, 2) mecánica y 3) componente. La primera dimensión incluyó los criterios del ítem 1 al 12: aportan dirección y validez en la construcción de la herramienta gamificada. La segunda dimensión que enumera los ítems 13 al 19: muestra las actividades y comportamiento, reglas y controles del juego. La última dimensión del ítem 20 al 24: contiene el resultado de la creación emocional del jugador.

Para la variable dependiente, motivación académica, el cuestionario constó de 29 ítems, se ajustó a 3 dimensiones: 1) componente de valor, 2)

componente expectativa, 3) componente afectivo. La primera dimensión incluyó los criterios del ítem 1 al 14: contiene los propósitos o razones para implicarse en la realización de una determinada actividad. La segunda dimensión expresada en los ítems del 15 al 25: resalta las percepciones y creencias individuales sobre la capacidad para realizar una tarea. La última dimensión contenida en los ítems 26 al 29: mostró los sentimientos y reacciones afectivas que produce la realización de una actividad.

### **Validez de instrumentos**

La valoración de los cuestionarios estuvo evaluada por medio de la validez de contenido, basada en la razón de tres expertos, quienes son magísteres en educación con amplia experiencia, quienes realizaron la evaluación de cada ítem de la herramienta. La concordancia de los jueces fue evaluada por el coeficiente V de Aiken obteniéndose una validez de contenido de 0,84 promedio de los dos instrumentos (Ver anexo 7).

### **Confiabilidad de los instrumentos**

Hernández et al. (2014), constituye la calidad de una herramienta que se ha desarrollado por utilizar de manera sucesiva a un mismo individuo o a un conjunto de individuos permitiendo obtener el mismo resultado.

Por ello, se empleó la prueba de confiabilidad Alpha de Cronbach. De acuerdo a los índices de confiabilidad, el instrumento de la variable gamificación presenta un valor de alfa de cronbach igual a 0.723, mientras que el instrumento de la variable motivación académica tiene un coeficiente de 0.696 en ambos instrumentos son muy confiables, por ello, se sugiere utilizar la herramienta descrita para la recopilación de datos. (ver anexo 7).

### **3.5 Procedimientos**

Después de recibir la autorización por la Oficina Académica del instituto de educación superior de Sullana, se seleccionó el instrumento de recolección de datos para su procesamiento de información, luego se procedió a validar el instrumento, encontrando un nivel confiable.

Se empleó la encuesta como la técnica del estudio y se utilizó como herramienta un cuestionario aplicado de forma virtual a través de google Form, luego los datos se trasladaron en una hoja de cálculo de microsoft excel y finalmente se procesó las estadísticas utilizando el software IBM SPSS con el objetivo de construir resultados descriptivos e inferenciales.

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

Con la ayuda del programa IBM SPSS, se efectuó la estadística descriptiva e inferencial donde se obtuvieron las tablas de frecuencia y sus respectivas correlaciones según los objetivos del estudio, tanto general como específicos.

El análisis estadístico se caracteriza por el grado de precisión alcanzado, determinando las pruebas de normalidad de los datos de estudio, y obteniendo una distribución normal de las variables de estudio. Dado que los datos fueron mayores a 50, se escogió la prueba de Kolmogorov-Smirnov, y la significación alcanzada fue menor a 0.05, por lo que se decidió utilizar el estadístico Spearman para estadística inferencial para verificar la hipótesis de investigación. (Ver Anexo 8).

### 3.7 Aspectos éticos de la investigación

De acuerdo con el Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (2022), se elaboró este estudio, considerando los siguientes principios:

**Honestidad intelectual:** reflejado en todos los resultados obtenidos de la investigación científica.

**Transparencia:** Los resultados del estudio se publicarán con el fin de verificar la efectividad de los resultados tanto como sea posible.

**Autonomía:** Los participantes del estudio tuvieron la libertad de elegir participar o no, del estudio según lo consideren conveniente.

**Integridad humana:** las personas están por encima de los intereses científicos, independientemente de su condición social o económica, lugar de nacimiento, género, etc.

**Equidad:** Todos los participantes de la investigación son tratados con respeto e igualdad.

**Respeto a los derechos de propiedad intelectual:** se consideró respetuosamente los trabajos de otros investigadores y evitó la copia parcial o total.

Como señala Inguillay et al. (2019), una investigación debe satisfacer a una necesidad y buscar primero la verdad, utilizando los conocimientos adquiridos durante la investigación.

Finalmente, este estudio cumple con los porcentajes de similitud medidos por la universidad, validados por el software TURNITIN (Ver Anexo 6).

## IV. RESULTADOS

### Objetivo general

Determinar la influencia de la gamificación en la motivación académica en estudiantes de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana 2023.

**Tabla 1**

*Nivel de influencia de la gamificación en la motivación académica en estudiantes de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana.*

			MOTIVACIÓN ACADÉMICA			
			Bajo	Medio	Alto	Total
GAMIFICACIÓN	Bajo	Recuento % del total	61 76%	0 0%	0 0%	61 76%
	Medio	Recuento % del total	0 0%	7 9%	0 0%	7 9%
	Alto	Recuento % del total	0 0%	0 0%	12 15%	12 15%
Total		Recuento % del total	61 76%	7 9%	12 15%	80 100%

*Nota:* Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario.

En la tabla 1, se observó que el 76% de estudiantes califican el nivel de influencia de la gamificación en la motivación académica en el nivel bajo, por otra parte, el 9% se ubicó en el grado medio, en otras palabras, este grupo de estudiantes aplican ciertas herramientas de gamificación. Y sólo un 15% de estudiantes está en el nivel alto. Por lo tanto, cuando el nivel de gamificación está en un nivel bajo, la motivación académica también es baja.

## Objetivo específico 1

Determinar el nivel de gamificación de los estudiantes de primer ciclo de una institución educativa superior de Sullana, 2023.

**Tabla 2**

*Nivel de gamificación de los estudiantes de primer ciclo en la institución educativa superior de Sullana, 2023.*

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
GAMIFICACIÓN	Bajo	61	76%
	Medio	7	9%
	Alto	12	15%
Total		80	100%

*Nota:* Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario.

En la tabla 2, se observó que el 76% de estudiantes tienen un nivel de gamificación bajo, lo que demuestra que no utilizan herramientas de gamificación en las sesiones de clase.

Mientras que un 9% se ubicó en un nivel medio, indicando que utilizan la herramienta de gamificación, aunque no es con frecuencia, y sólo el 15% de estudiantes se ubicó en el nivel alto, lo que nos indica que conocen y utilizan herramientas de gamificación.

## Objetivo específico 2

Determinar el nivel de motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana, 2023.

**Tabla 3**

*Nivel de motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en la institución educativa superior de Sullana, 2023.*

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
MOTIVACIÓN ACADÉMICA	Bajo	61	76%
	Medio	7	9%
	Alto	12	15%
Total		80	100%

*Nota:* Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario.

En la tabla 3, se observó que el 76% de estudiantes tienen un nivel de motivación académica bajo, lo que refleja la falta de compromiso con las actividades académicas, mientras que un 9% se ubicó en un nivel medio, y sólo el 15% de estudiantes se ubicó en el nivel alto de motivación académica.

### Objetivo específico 3

Determinar el nivel de la dimensión dinámica de la gamificación y su influencia en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana, 2023.

**Tabla 4**

*Nivel de influencia de la dimensión dinámica de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en una institución educativa de Sullana, 2023.*

		MOTIVACIÓN ACADÉMICA				Total
		Bajo	Medio	Alto	Total	
DIMENSIÓN DINÁMICA	Bajo	Recuento % del total	49 61%	0 0%	0 0%	49 61%
	Medio	Recuento % del total	12 15%	7 9%	7 9%	26 33%
	Alto	Recuento % del total	0 0%	0 0%	5 6%	5 6%
Total		Recuento % del total	61 76%	7 9%	12 15%	80 100%

*Nota:* Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario.

En la tabla 4, se muestra que el 61% de estudiantes califican la dimensión dinámica y la motivación académica en el nivel bajo, lo que significa que no aplican herramientas dinámicas de gamificación.

Por otra parte, el 9% representa un grado medio, se entiende que este grupo estudiantil aplica ciertas herramientas de gamificación que les permite aumentar su motivación académica.

Finalmente, sólo el 6% aplican y dominan la dimensión dinámica permitiendo incrementar su nivel de motivación académica.



#### Objetivo específico 4

Determinar el nivel de la dimensión mecánica de la gamificación y su influencia en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana, 2023.

**Tabla 5**

*Nivel de influencia de la dimensión mecánica de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en una institución educativa de Sullana, 2023.*

		MOTIVACIÓN ACADÉMICA				Total
		Bajo	Medio	Alto	Total	
DIMENSIÓN MECÁNICA	Bajo	Recuento % del total	49 61%	0 0%	7 9%	56 70%
	Medio	Recuento % del total	7 9%	7 9%	0 0%	14 18%
	Alto	Recuento % del total	5 6%	0 0%	5 6%	10 12%
Total		Recuento % del total	61 76%	7 9%	12 15%	80 100%

*Nota:* Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario.

En la tabla 5, se observa que el 61% de estudiantes califican la dimensión mecánica y la motivación académica en el nivel bajo, representando a los estudiantes que no utilizan mecánicas de juego en sus clases magistrales.

Por otra parte, el 9% se ubica en el nivel medio, se deduce que este grupo de estudiantes aplican ciertas herramientas de gamificación que les permite interactuar de manera digital.

Finalmente, existe otro 6% de alumnos que aplican y dominan la dimensión mecánica de la gamificación permitiendo incrementar su nivel de motivación académica.

## Objetivo específico 5

Determinar el nivel de la dimensión componente de la gamificación y su influencia en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana, 2023

**Tabla 6**

*Nivel de influencia de la dimensión componente de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en una institución educativa de Sullana, 2023.*

			MOTIVACIÓN ACADÉMICA			
			Bajo	Medio	Alto	Total
DIMENSIÓN COMPONENTE	Bajo	Recuento % del total	49 61%	0 0%	7 9%	56 70%
	Medio	Recuento % del total	7 9%	7 9%	0 0%	14 18%
	Alto	Recuento % del total	5 6%	0 0%	5 6%	10 12%
Total		Recuento % del total	61 76%	7 9%	12 15%	80 100%

*Nota:* Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario.

En la tabla 6, se aprecia que el 61% califica la dimensión componente y la motivación académica en el nivel bajo, representando a los estudiantes que no conocen los componentes de un entorno gamificado, que logre motivarlos en las actividades académicas.

Por otra parte, el 9% se ubica en el nivel medio, comprendiendo a los estudiantes con conocimiento en los componentes del entorno gamificado logrando la motivación de los estudiantes.

Finalmente, existe otro 6% de estudiantes que aplican y dominan la dimensión componente permitiendo incrementar su nivel de motivación académica.

## Análisis Inferencial

### Contrastación de Hipótesis

#### Prueba de la hipótesis general

**H<sub>1</sub>**= Existe influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo de una institución educativa superior de Sullana, 2023.

**H<sub>0</sub>**= No existe influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo de una institución educativa superior de Sullana, 2023.

#### Tabla 7

*Correlación y nivel de significancia entre la Gamificación y Motivación académica de los estudiantes de primer ciclo de una institución educativa superior de Sullana.*

		Gamificación	MotivaciónAcadémica
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente Correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.568**
			.000
		N	80
MotivaciónAcadémica		Coeficiente Correlación	.568**
		Sig. (bilateral)	1,000
			.000
		N	80

\*\* La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo a la tabla 7, el coeficiente de correlación de Rho de spearman tiene un valor de 0.568, que se tipifica como una correlación positiva moderada (Hernández et al., 2014).

Así mismo, con un nivel de significancia de  $\alpha = 0.05$ , se estableció que  $p=0.000 < 0.05$  entonces, el grado de relación entre las variables Gamificación y Motivación académica es directa y significativa, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, es decir a mayor Gamificación mayor Motivación académica y viceversa.

## Prueba de la hipótesis específica 1

**H<sub>1</sub>**= La dimensión dinámica de la gamificación influye significativamente en la motivación académica de los alumnos de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana, 2023.

**H<sub>0</sub>**= La dimensión dinámica de la gamificación no influye significativamente en la motivación académica de los alumnos de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana, 2023.

**Tabla 8**

*Correlación para la dimensión Dinámica y la variable Motivación académica en los estudiantes de los estudiantes de primer ciclo de una institución educativa superior de Sullana.*

		Dinámica	Motivación Académica
Rho de Spearman	Dimensión Dinámica		
	Coeficiente Correlación	1,000	.544**
	Sig. (bilateral)		.000
	N	80	80
Motivación Académica			
	Coeficiente Correlación	.544**	1,000
	Sig. (bilateral)	.000	
	N	80	80

*Nota. Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario*

En la tabla 8 se muestra el valor de correlación entre la dimensión dinámica y la motivación académica obtenido mediante el estadístico Rho de Spearman, correspondiente a:  $r = 0.544$ , el cual tiene una correlación positiva moderada (Hernández et al., 2014).

Dados los valores de  $\alpha=0,05$  y  $\text{Sig.}=0,000$ , se puede concluir estadísticamente que  $\text{Sig.}=0,000$  es menor que  $\alpha=0,05$ . Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Esto determina que la dimensión dinámica se relaciona directa y significativamente con la variable de motivación académica.

## Prueba de la hipótesis específica 2

**H<sub>1</sub>**= La dimensión mecánica de la gamificación influye significativamente en la motivación académica de los alumnos de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana, 2023.

**H<sub>0</sub>**= La dimensión mecánica de la gamificación no influye significativamente en la motivación académica de los alumnos de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana, 2023.

**Tabla 9**

*Correlación para la dimensión Mecánica y la variable Motivación académica en los estudiantes de los estudiantes de primer ciclo de una institución educativa superior de Sullana.*

		Mecánica	Motivación Académica
Rho de Spearman	Dimensión Mecánica		
	Coefficiente Correlación	1,000	.537**
	Sig. (bilateral)		.000
	N	80	80
Motivación Académica	Coefficiente Correlación	.537**	1,000
	Sig. (bilateral)	.000	
	N	80	80

*Nota. Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario*

La dimensión mecánica y la variable motivación académica se relacionan directa y significativamente con los estudiantes de primer ciclo en las universidades de Sullana, así lo muestra la tabla 9, donde el valor de correlación entre ambas variables, según el estadístico Rho de Spearman, corresponde a:  $r = 0.537$ , lo cual es característico de una correlación positiva moderada (Hernández et al., 2014). Dado  $\alpha=0.05$ , y el valor de Sig.=0.000, las estadísticas muestran que la Sig.=0.000 es menor que  $\alpha=0.05$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

### Prueba de la hipótesis específica 3

**H<sub>1</sub>**= La dimensión componente de la gamificación influye significativamente en la motivación académica de los alumnos de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana, 2023.

**H<sub>0</sub>**= La dimensión componente de la gamificación no influye significativamente en la motivación académica de los alumnos de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana, 2023.

**Tabla 10**

*Correlación para la dimensión Componente y la variable Motivación académica en los estudiantes de primer ciclo de una institución educativa superior de Sullana.*

		Componente	MotivaciónAcadémica
Rho de Spearman	Dimensión Componente	Coefficiente Correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.684**
		N	80
	MotivaciónAcadémica	Coefficiente Correlación	.684**
	Sig. (bilateral)	.000	
	N	80	

*Nota. Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario*

La tabla 10, muestra el valor de relación entre dimensión componente y la motivación académica obtenida por medio del estadístico Rho de Spearman equivalente a:  $r = 0.684$ , que se tipifica como una correlación positiva moderada (Hernández et al., 2014).

Tomando en cuenta que  $\alpha=0,05$ , y valor de Sig.=0,000, (tabla 9), estadísticamente se concluye, que Sig.=0,000 es menor que  $\alpha=0,05$ , por consiguiente, se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna, esto determina que la dimensión componente y la variable motivación académica en los alumnos de primer ciclo en la Institución Educativa Superior de Sullana se relacionan directa y significativamente.

## V. DISCUSIÓN

En esta investigación, se realizó la discusión contrastando lo que determina las fuentes teóricas y los antecedentes del estudio:

Referente al objetivo general, determinar la influencia de la gamificación en la motivación académica en estudiantes de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana 2023, de acuerdo a la tabla 7, se demostró con la prueba Rho de Spearman influencia entre las variables Gamificación y Motivación académica, cuyo coeficiente de correlación fue de 0.568, que se tipifica como una correlación positiva considerable con un nivel de significancia de  $\alpha = 0.05$ , se estableció que  $p=0.000 < 0.05$ , por lo tanto, su relación es directa y significativa. Así también, en la investigación de Jadán et al. (2018), confirmó los resultados donde el 85,2% de los encuestados consideraba la tecnología de gamificación como un factor motivador.

El 86%, representa a los estudiantes con un nivel de motivación y gamificación bajo. Los resultados (Tabla 1) son consistentes con los teóricos García, Pedreira y Piattini (2021), quienes argumentan que la gamificación intenta utilizar los recursos del juego para aumentar la motivación. Si la motivación es baja, el nivel de juego también será bajo. Nuevamente, esto es consistente con el estudio de Gómez (2022), que utilizó la gamificación para aumentar la aceptación de la motivación intrínseca en un 14,3 %, mientras que la aceptación de la motivación extrínseca aumentó hasta el 78,6 %.

Como se aprecia en la tabla 2, el 76% de los estudiantes presenta un bajo nivel de gamificación, representando a quienes no utilizan herramientas de gamificación en el aula, el 9% se ubicó en un nivel medio, indicando que utilizan la herramienta de gamificación, aunque no es con frecuencia, y sólo el 15% de estudiantes se ubicó en el nivel alto, lo que nos indica que conocen y utilizan herramientas de gamificación. Los resultados se apoyan en los teóricos Lee et al. (2021), para indicar que la gamificación es una herramienta poderosa que utiliza estrategias de juego para involucrar a los estudiantes, despertar mecanismos participativos para motivarlos a aprender a voluntad.

Así también, se observó el 76% de estudiantes tienen un nivel de motivación académica bajo (tabla 3), lo que refleja la falta de compromiso con las actividades académicas, mientras que un 9% se ubicó en un nivel medio, y sólo el 15% de los educandos se ubicó en el nivel alto de motivación académica. Nuevamente, este resultado está respaldado por los teóricos Zainuddin et al., (2020) apuntan a la gamificación como una estrategia pedagógica que motiva y estimula el desarrollo de los contenidos del aula. Por lo tanto, es importante comprender que la educación pasa por una transición y necesita transformar las aulas tradicionales en aulas que utilicen las tecnologías de la información para generar cambios significativos en el comportamiento de los estudiantes.

Respecto al objetivo específico determinar el nivel de la dimensión dinámica de la gamificación y su impacto en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo de una institución educativa de Sullana en el año 2023, según la Tabla 8, se muestran los valores correspondientes por medio del estadístico Rho de Spearman con un valor de  $r = 0.544$  y un valor de  $\text{Sig.} = 0,000 < \alpha = 0,05$  que representa una correlación positiva moderada, aceptando la hipótesis con una relación positiva significativa entre ambas variables. De igual forma, en el estudio de Ossco (2022) se observó que la gamificación tiene un efecto significativo en la motivación académica de los estudiantes según la prueba U de Mann-Whitney.

En la tabla 4, los resultados muestran el 61% de estudiantes que calificó la dimensión dinámica y la motivación académica en el nivel bajo, lo que significa que no aplican herramientas dinámicas de gamificación. En contraste, el estudio de Salazar (2019) afirma que el 96% de estudiantes luego de participar del taller de gamificación les fue de mucha utilidad y experimentaron beneficios emocionales debido a la nueva experiencia de aprendizaje. Desde el enfoque teórico Vásquez (2020) propone tres elementos: dinámica, mecánica y componentes que pueden lograr mantener la motivación de los alumnos.

En relación al objetivo específico 3, se puede concluir que los elementos dinámicos de gamificación se deben utilizar para poder percibir un aumento de la motivación de los estudiantes, por ello, los docentes deben planificar en las sesiones de aprendizaje y elegir el juego adecuado de acuerdo con las herramientas situacionales existentes.



En cuanto al objetivo específico 4, determinar el nivel de la dimensión mecánica de la gamificación y su influencia en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana, 2023, según la tabla 9, muestra el valor de correlación por medio del estadístico Rho de Spearman equivalente a:  $r = 0.537$ , que se tipifica como una correlación positiva considerable, tomando en cuenta que  $\alpha=0,05$ , y el valor de  $\text{Sig.}=0,000$ , por lo tanto, existe influencia entre ambas variables con una relación directa y significativa. De igual forma, en la investigación de Sánchez (2021), se observó que existe una diferencia significativa entre los estudiantes antes y después de haber utilizado la herramienta de gamificación con un nivel de confianza del 95%.

Los resultados de la tabla 5, muestran el 61% de estudiantes que califican la dimensión mecánica y la motivación académica en el nivel bajo, representando a los estudiantes que no utilizan mecánicas de juego en sus clases magistrales. En contraste, el estudio de Sánchez (2021) afirma que el 40% de estudiantes luego de utilizar la herramienta de gamificación aumentó el interés de forma moderada por la lectura. Desde el enfoque teórico Vásquez (2020) menciona que las mecánicas son los elementos mismos, con los que el jugador interactúa directamente para lograr un objetivo.

En este marco, se puede concluir que los elementos mecánicos son beneficiosos para los estudiantes porque permite aumentar la motivación en las actividades académicas, debido a la adecuada selección de la herramienta de gamificación en la planificación, cuyas reglas y normas permitan la retroalimentación, atraer a los estudiantes, crear competencia y genere un mayor compromiso académico.

En cuanto al objetivo específico 5, determinar el nivel de la dimensión componente de la gamificación y su influencia en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en una institución educativa superior de Sullana, 2023, de acuerdo con la tabla 10, se encontró un valor de  $\text{Sig.}= 0,000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ , por lo que se aceptó la hipótesis alterna, determinando la correlación directa y significativa de ambas variables, según  $r= 0,684$ . De manera similar, el estudio de Saldarriaga (2021) reveló una correlación moderada directa entre la gamificación y la motivación estudiantil con una significancia 0,01 y un índice 0,459 en la prueba de Pearson.

Los resultados de la tabla 6, muestran el 61% de estudiantes que califican la dimensión componente y la motivación académica en el nivel bajo, representando a los estudiantes que no conocen los componentes de un entorno gamificado. En contraste, en el estudio de Saldarriaga (2021) en la dimensión Componentes de la gamificación, los estudiantes después de conocer la herramienta, el 90% se ubicó en el nivel alto, 10% como nivel moderado y ninguno obtuvo nivel bajo. Obteniendo que el 88% tenga una mejor actitud frente a las matemáticas. Desde el enfoque teórico Werbach y Hunter (2015) los componentes se derivan de la relación previa entre la mecánica y dinámica, resultantes de la creación emocional del jugador.

Se puede concluir que los elementos componentes utilizados en la gamificación son beneficiosos y generan en los estudiantes niveles altos de motivación, desarrollando emociones positivas, mayor predisposición y mejor actitud frente a las asignaturas.

Por todas estas razones, los juegos deben considerarse como un medio importante de motivación de los estudiantes, como sugiere este estudio. La gamificación sirve como una estrategia que promueve la participación de los estudiantes y mejora las habilidades y destrezas, es una herramienta que puede transformar los enfoques educativos tradicionales al influir en la experiencia del estudiante para mejorar la creatividad, la autonomía y el dominio en la resolución de los desafíos educativos.

## VI. CONCLUSIONES

Según los resultados obtenidos, se presentan las siguientes conclusiones, en base a los objetivos planteados de la investigación:

1. En cuanto al propósito general del estudio, los resultados muestran que la gamificación afecta significativamente la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo, tal como se aprecia en la Tabla 7, el valor del coeficiente de correlación de Rho Spearman es de 0.568, el cual tiene una correlación positiva considerable, y el nivel de significación es  $\alpha = 0.05$ , lo que confirma que  $p=0.000 < 0.05$ , lo que permite predecir que un mayor uso de la gamificación por parte de los estudiantes conducirá a un aumento en la motivación por aprender.

2. Con respecto al grado de influencia de los elementos dinámicos de la gamificación, se evidenció relación con la motivación académica. En la Tabla 8, se puede ver que el valor del coeficiente de correlación de Rho Spearman es 0,544, que pertenece a una correlación positiva considerable, y el nivel de significancia es  $\alpha=0,05$ ,  $p=0,000 < 0,05$ . Por lo tanto, se cree que un mayor uso de elementos dinámicos por parte de los estudiantes aumentará significativamente la motivación por el aprendizaje.

3. De igual manera, según la tabla 9, el componente mecánico de la gamificación incide en la motivación de aprendizaje, mostrado por el coeficiente de correlación de Spearman, de  $r= 0,537$ , característico de una correlación positiva considerable, con un nivel de significancia de  $\alpha = 0,05$ , fijado en  $p = 0,000 < 0,05$ . En resumen, se puede predecir que a medida que aumente el uso de elementos mecánicos en la gamificación por parte de los estudiantes, su motivación para aprender aumentará moderadamente.

4. De igual forma, según la tabla 10, los componentes de la gamificación tienen influencia en la motivación académica, como lo indica el coeficiente de correlación de Rho Spearman,  $r= 0.684$ , el cual tiene una correlación positiva considerable, el nivel de significación es  $\alpha=0.05$ , y determinado en  $p=0,000 < 0,05$ . Deja evidencia de una relación entre dos variables. Por lo tanto, se puede esperar que la motivación académica aumente con un mayor uso de los componentes de la gamificación.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Se sugiere a los estudiantes principalmente comprender los conceptos básicos de la gamificación antes de comenzar a usar la herramienta en el aula. Así mismo conocer cómo la gamificación contribuye a mejorar los aprendizajes. Este acompañamiento debe realizarse con ayuda de la docente del curso.

Se recomienda a los estudiantes conocer los elementos de la gamificación; como las mecánicas del juego, para descubrir la forma de cómo obtener recompensas académicas. Además, debe comprender las dinámicas del juego; lo que le permitirá conocer el manejo de la plataforma de gamificación y dominar los componentes del juego, para lograr sentirse motivado con los resultados obtenidos. Por ello, la docente debe explicar con detalle los elementos de la gamificación para que el estudiante conozca adecuadamente el funcionamiento de la estrategia de juego.

Se recomienda a los estudiantes mantener un orden adecuado en los laboratorios de cómputo donde se implementará las herramientas de gamificación, para un adecuado manejo de las prácticas académicas. Asimismo, se aconseja a los alumnos que utilicen correctamente las aplicaciones del juego para que la interacción con el docente se desarrolle sin problemas y no pierda la motivación por el aprendizaje.

Para finalizar, se sugiere a los directivos a cargo de la institución, proponer herramientas de gamificación para que sea empleada en todas las carreras profesionales en beneficio de la comunidad estudiantil, así mismo, capacitar a los docentes que utilizarán estas aplicaciones y considerar incentivos para aquellos profesores que utilicen con éxito la gamificación en su enseñanza.

## REFERENCIAS

- Araya, R., Arias, E., Bottan, N., y Cristia, J. (2019). *¿Funciona la gamificación en la educación? Evidencia experimental de Chile*. [Does gamification work in education? Experimental evidence from Chile]. <http://www.iadb.org>
- Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación*. México, D.F.: Grupo Editorial Patria
- Campillo, J., Miralles, P., Sanchez, R. (2020). *Gamification in Higher education: Impact on student motivation and the acquisition of social and civic key competencies*. *Revista Internacional Sustainability*, 17.
- Chávez, L. (2022). *Percepción sobre uso de herramientas de gamificación en el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de un instituto privado, Lima ,2022* [Tesis de postgrado Universidad César Vallejo, Lima]. Repositorio Digital Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/99732>
- Escudero, C. y Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14207/1/Cap.1-Introducci%C3%B3n%20a%20la%20investigaci%C3%B3n%20cient%C3%ADfica.pdf>
- Epelbaum, R., (11 de mayo de 2017). Los principales beneficios de la gamificación. Ellus Consultoría. <https://www.elluxconsultoria.com.br/beneficios-gamificacao/>
- Fardo, M. (2013). *La gamificación como método: Estudio de los elementos del juego aplicados a los procesos de enseñanza y aprendizaje* [Tesis de Maestría, Universidade de Caxias do Sul]. Repositório Institucional - Universidade de Caxias

Gamificación: La técnica de aprendizaje para niños y jóvenes en un entorno educativo (2023, abril 26). Perú 21. <https://peru21.pe/cheka/tecnologia/gamificacion-educacion-steam-gamificacion-la-tecnica-de-aprendizaje-para-ninos-y-jovenes-en-un-entorno-educativo-noticia/>

García, A. (2004). Una Nueva Teoría de Motivación: El Modelo Antropológico de Juan Antonio Pérez López. *Revista Puertorriqueña de Psicología*, 15(1), 123-163. <http://www.ojs.repsasppr.net/index.php/reps/article/download/135/527>

García, F., Pedreira, O. y Piattini M. (2021). *Gamificación y su aplicación a la Ingeniería del Software* <https://www.google.com.pe/books/edition/Gamificaci%C3%B3n/V824EAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=la+gamificacion&printsec=frontcover>

García, S., Martínez, J., Berral, B. y De la Cruz, J. (2021). *Gamificación en educación superior*. *Revista científica de Educación y Comunicación*. <https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/26043/7799-Texto%20del%20art%20adculo-37841-1-10-20211009.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gil, J., y Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria [The reality of gamification in primary education]. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107-123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>

Gómez, J. (2020). *Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública*. *Revista Universidad & Empresa*. Volumen (22).

- Gómez, S. (2022). *Programa sobre gamificación para mejorar la motivación académica en estudiantes de odontología de una Universidad Pública de Tacna*. [Tesis de Maestro en Docencia Universitaria, Universidad Cesar Vallejo, Lima]. Repositorio Digital Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77925>
- Guamán, V., Espinoza, E. y Herrera, L. (2020). Fundamentos psicológicos de la actividad pedagógica. *Revista Conrado*, 16(73), 303-311. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-644202000020030](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-644202000020030)
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill Editores.
- Herrera, A. (1998). *Notas sobre Psicometría*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Inguillay, L., Tercero, S. y López, J. (2019). *Ética en la investigación científica. Imaginario Social*, 10. <http://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/10/19>
- Jadán, J., y Ramos, C. (2018). *Metodología de Aprendizaje Basada en Metáforas Narrativas y Gamificación: Un caso de estudio en un Programa de Posgrado Semipresencial*. *Revista semestral de divulgación científica Hamutay*, 5(1), 84-104. doi: <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v5i1.1560>
- Juarez, R. (2021). *Propuesta de gamificación para la formación profesional de grado medio en sistemas microinformáticos y redes*.
- Kim, J., Castelli, D. (2021). *Effects of gamification on Behavioral change in education: A`Meta-Analysis*. *International Journal of Environmental research and public health*. Volumen (18),13.

- Llanga, E., Murillo, J., Panchi, K., Paucar, M., Quintanilla, D. (2019). *Motivación como factor en el aprendizaje*. Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (junio 2019). <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje>
- López, P. y Fachelli, S. (2015). *Metología de la Investigación Social Cuantitativa*. Universidad. Creative Commons Autónoma de Barcelona. Edición digital <https://ddd.uab.cat/record/129382>
- Matos, A. (2019). *Validación de la Escala de Motivación Académica y Atribuciones Causales, en estudiantes de la Universidad de Camaguey "Ignacio Agramonte Loynaz" (Tesis de Máster)*, Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas, Santa Clara-Cuba.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. The Penguin Press McGonigal, J. Los juegos online pueden crear un mundo mejor.
- Morón, J., Romani, G. y Macedo, K. (2022). *Efecto de la Gamificación como estrategia para la educación híbrida en estudiantes universitarios*. Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades. Volumen(13).
- Nemeth, T., Csongor, A., Marek, E., y Hild, G. (2021). *Gamification in Languages for Medical and Healthcare Purposes Classes: The Outcomes of a European Survey*. *Journal of Languages for Specific Purposes*, 8(1), 7-
- Ossco, V. (2022). *Influencia de la gamificación en la motivación académica de estudiantes de nutrición de un instituto superior de Lima, 2022*. [Tesis de Maestro en Docencia Universitaria, Universidad Cesar Vallejo, Lima]. Repositorio Digital Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/109173>
- Pérez, M. (2018). *Motivación y valores de la educación, un desafío para México*. México: Ariel. ISBN: 978-607-747-500-2.



Posso, R., Barba, L. y Otáñez, N. (2020). El conductismo en la formación de los estudiantes universitarios. *Revista Educare*, 24 (1)117-133. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.122>

Prieto, J. (2020). *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), pp. 73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>

Quiroz C., y García, D. (2019). *Relación entre la formación docente y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios*. *Educación*, XXVIII(55), 166–181. <https://doi.org/10.18800/educacion.201902.008>

Ríos, M. (2022, setiembre 9). Gamificación en las matemática e historia, la nueva forma de enseñar en primaria. *Diario Gestión*. <https://gestion.pe/tecnologia/gamificacion-en-las-matematica-e-historia-el-nuevo-metodo-para-ensenar-en-educacion-primaria-educacion-en-el-peru-skillmapper-santillana-noticia/?ref=gesr>

Rodríguez, Y. (2020). *Metodología de la Investigación* (C. García). Soluciones Educativas [https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n/x9s6EAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=investigacion+tipo+aplicada&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n/x9s6EAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=investigacion+tipo+aplicada&printsec=frontcover)

Rodríguez, C., Breña J. y Esenarro, D. (2021). *Las variables en la metodología de la investigación científica*. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5jFJEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=unidad+de+an%C3%A1lisis+metodolog%C3%ADa&ots=3dqrzEym6U&sig=TmPHeoUN\\_HxCUuXm6ycB3x1nJEw#v=onepage&q=unidad%20de%20an%C3%A1lisis%20metodolog%C3%ADa&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5jFJEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=unidad+de+an%C3%A1lisis+metodolog%C3%ADa&ots=3dqrzEym6U&sig=TmPHeoUN_HxCUuXm6ycB3x1nJEw#v=onepage&q=unidad%20de%20an%C3%A1lisis%20metodolog%C3%ADa&f=false)

Salazar, D. (2019). *Influencia de la metodología de enseñanza en el rendimiento académico y motivación de los estudiantes del curso de Geometría y*

*Trigonometría del ciclo Introductorio de la facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Piura, 2019.* [Tesis de maestro en Psicopedagogía, Universidad de Piura]. Repositorio Institucional Pirhua. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/5045>

Saldarriaga, Y. (2021). *Gamificación y actitud hacia la matemática en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Max Planck, Tumbes, 2021.* [Tesis de Maestro en Docencia Universitaria, Universidad Cesar Vallejo, Piura]. Repositorio Digital UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67759>

Sánchez, P. (2021). *Gamificación personalizada para fortalecer aprendizajes significativos de la asignatura Matemática, en estudiantes de bachillerato de la ciudad de Guayaquil.* [Tesis de Maestro en Docencia Universitaria, Universidad Cesar Vallejo, Lima]. Repositorio Digital Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/54862>

Sayler, M., Homner, L. (2020). *The gamification of learning: A meta-analysis.* Educational Psychology Review, (32), 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Sosa Tocto, R. (2021). *Propuesta de gamificación para motivar y mejorar el nivel de logro en el aprendizaje de ecuaciones lineales con estudiantes.* [Tesis para título de Educación, Universidad de Piura, Piura]. Repositorio Institucional Pirhua. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/5354>

Stott, A. y Neustaedter, C. (2013). Analysis of Gamification in Education [Archivo PDF]. <http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamification.pdf>

Teixes, F. (2015). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. Barcelona: Editorial UOC. e-ISBN: 978-84-9064-669-4

- Useche, M., Artigas, W., Queipo, B. y Perozo, E. (2019). *Técnicas e Instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos*. <https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/bitstream/handle/uniguajira/467/88.%20Tecnicas%20e%20instrumentos%20recolecci%c3%b3n%20de%20datos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vázquez, F. (2020). *A proposal to gamify step by step without forgetting the curriculum: Edu-Game model*. *Revista Retos*, 39(1), 811-819. doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.76808>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2014). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics and Components for the Win*. Wharton Digital Press
- Zainuddin, Z., Wah, S., Shujahat, M. and Perera C. (2020). *The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence*. *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>.
- Zichermann G. y Cunningham C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.

## **ANEXOS**

### Anexo 01: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>GAMIFICACIÓN</b>	Teixes (2015) sostiene que la gamificación es la aplicación de diseño, dinámicas y elementos de juegos que permiten cambiar el comportamiento de las personas actuando sobre sus motivaciones en escenarios no lúdicos.	La gamificación se midió con un cuestionario online de 24 preguntas, utilizando el programa Google Form, permitiendo evaluar las 3 dimensiones: dinámica, mecánica y componente. Las cuales fueron valoradas mediante una escala de estimación de 5 niveles: siempre, casi siempre, a veces, casi nunca, y nunca.	- Dinámica	- Interacción	Cuestionario tipo Likert
				- Comportamiento	
				- Motivación	
				- Emoción	
			- Mecánicas	- Retos.	
				- Logros	
				- Status	
			- Componentes	- Recompensas	
				- Instrumentos	
				- Equipos	

<b>MOTIVACIÓN ACADÉMICA</b>	Llanga et al. (2019), la motivación académica se evaluó con un cuestionario online de 29 preguntas, utilizando el programa Google Form, representado por 3 dimensiones, componente de valor, de expectativa y afectivo emocional. Las cuales fueron valoradas mediante una escala de estimación de 5 niveles: siempre, casi siempre, a veces, casi nunca, y nunca.	La motivación académica se evaluó con un cuestionario online de 29 preguntas, utilizando el programa Google Form, representado por 3 dimensiones, componente de valor, de expectativa y afectivo emocional. Las cuales fueron valoradas mediante una escala de estimación de 5 niveles: siempre, casi siempre, a veces, casi nunca, y nunca.	- Componente de valor	- Metas internas	Cuestionario tipo Likert
				- Metas externas	
				- Valor de la tarea	
			- Componente de expectativa	- Autoconfianza para el aprendizaje - Creencias sobre el control de aprendizaje	
		- Componente afectivo	- Reacciones emocionales		

## ANEXO 2: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### CUESTIONARIO DE GAMIFICACIÓN

Instrucciones Generales: Estimados estudiantes a continuación se les presenta un cuestionario de 24 preguntas con la finalidad de recoger información sobre la gamificación en los estudiantes de educación superior. Marca con un aspa (X) la respuesta correcta que identifique su opinión, teniendo en cuenta la siguiente escala.

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

VARIABLE GAMIFICACIÓN	1	2	3	4	5
<b>PRIMERA DIMENSIÓN: DINÁMICA</b>					
<b><i>Indicador: Interacción</i></b>					
1. ¿Utilizas alguna herramienta de gamificación cuando desarrollas la sesión de clases de contabilidad?					
2. ¿Es frecuente la utilización de la herramienta de gamificación que empleas durante la sesión de clases?					
<b><i>Indicador: Comportamiento</i></b>					
3. ¿Siento interés por aprender las herramientas de gamificación para el desarrollo de las clases de contabilidad, aunque no conozco bien el tema?					
4. ¿Demuestras seguridad al emplear las herramientas tecnológicas?					
5. ¿Demuestras disposición para la ayuda de la herramienta de tecnológicas con tus compañeros?					
<b><i>Indicador: Motivación</i></b>					
6. ¿Las herramientas de gamificación que empleas te motivan al empleo de las mismas en el desarrollo de la sesión de clase?					
7. ¿Empleas con entusiasmo actividades tipo juego mediante el uso de recursos tecnológicos?					
<b><i>Indicador: Emoción</i></b>					
8. ¿Coloco a prueba el conocimiento que poseo en las plataformas de gamificación, como experiencia de mi aprendizaje?					
9. ¿Incrementa tu comunicación interpersonal en las sesiones de aprendizaje de contabilidad cuando empleas recursos tecnológicos?					

<b>Indicador: Retos</b>					
10. ¿Consideras que el empleo de juegos te ayudaría a la mejora de tu aprendizaje en los cursos?					
11. ¿Consideras que empleando juegos evidenciarás un mejor aprendizaje en los cursos de la carrera profesional?					
12. ¿Trabajar con tus compañeros para completar un reto te motiva a aprender más?					
<b>SEGUNDA DIMENSION: MECÁNICA</b>					
<b>Indicador: Logros</b>					
13. ¿Cuándo resuelves algún reto de forma virtual durante la sesión de aprendizaje el docente te asigna algún puntaje?					
14. ¿Cuándo sobresales en una actividad te satisface personalmente ese logro?					
15. ¿La retroalimentación al final de la actividad de gamificación permite darte cuenta cómo lo estas haciendo y te estimula a seguir aprendiendo?					
<b>Indicador: Estatus</b>					
16. ¿El ascenso de nivel para ti es motivante?					
17. ¿Cuándo vences algún obstáculo ante un reto percibes del resto que has adquirido posición de reconocimiento?					
<b>Indicador: Recompensas</b>					
18. Ante una recompensa ¿Te entusiasmas cuando logras hallar alguna respuesta a situaciones reales?					
19. ¿Te es fácil obtener recompensas cuando empleas algún recurso tecnológico?					
<b>TERCERA DIMENSION: COMPONENTES</b>					
<b>Indicador: Instrumentos</b>					
20. ¿Juegas en línea con tus compañeros de clase para la resolución de algún problema de tus clases?					
21. ¿Te es fácil compartir recursos virtuales con tus compañeros de clase?					
22. ¿Los componentes del juego me ayudan en el proceso de aprendizaje: pensar, repasar y aprender?					
<b>Indicador: Equipos</b>					
23. ¿Colocas en práctica algún juego en forma grupal para desarrollar alguna actividad?					
24. ¿Los juegos que utilizas permiten obtener el bien común al grupo de trabajo?					



## CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN ACADÉMICA

INDICACIONES: La presente encuesta trata de recoger datos para realizar el proyecto de investigación "Influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de una Institución Educativa Superior de Sullana, 2023"

INSTRUCCIONES: Marca con un aspa (x) la respuesta correcta que identifique su opinión, teniendo en cuenta la siguiente escala

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

N °	VARIABLE MOTIVACIÓN ACADÉMICA	Escala				
	<i>Dimensión 1: Componente de valor</i>	1	2	3	4	5
	<b><i>Indicador: Metas internas</i></b>					
01	Prefiero que el tema de la clase sea un reto para mí, pues así aprendo cosas nuevas.					
02	Mi meta es esforzarme más para mejorar mi promedio de calificaciones.					
03	Mi meta es entregar mis trabajos y tareas completas en el tiempo establecido.					
04	Cuando estudio los temas siento curiosidad y deseos de saber más.					
05	Es importante para mí aprender los cursos porque me ayudará a formarme mejor.					
	<b><i>Indicador: Metas externas</i></b>					
06	Es importante que saque buenas notas para que mi familia y amigos hablen bien de mí.					
07	Quiero sobresalir en los estudios para demostrar mi capacidad a mis padres, profesores y amigos.					
08	Si quiero, puedo conseguir las mejores calificaciones y superar a mis compañeros					
09	Prefiero entender bien los temas que estudio aunque para ello necesite más tiempo.					
10	Deseo sacarme calificaciones que me permitan ganar premios.					
	<b><i>Indicador: Valor de la tarea</i></b>					
11	Pienso que al terminar la carrera profesional, me servirá todo lo que he aprendido.					
12	Pienso que lo que aprenda ahora me será útil cuando esté en otros ciclos.					

13	Mi meta es obtener buenas calificaciones por eso quiero realizar todas las actividades académicas.					
14	Prefiero realizar actividades difíciles, pues así aprendo mejor el curso.					
<b>Dimensión 2: Componente de expectativa</b>						
<b>Indicador: Autoconfianza para el aprendizaje</b>						
15	Tengo confianza en que puedo hacer muy bien las tareas y exámenes.					
16	Estoy seguro (a) que puedo comprender los temas más difíciles					
17	Se qué puedo entender los temas más difíciles que expliquen los docentes.					
18	Confío en que mi rendimiento en los cursos es óptimo.					
19	Estoy seguro (a) que puedo hacer bien las actividades de los diferentes cursos.					
20	Confío en que puedo aprenderme las ideas principales que se enseñan en el curso de tributación.					
<b>Indicador: Creencias sobre el control del aprendizaje</b>						
21	Cuando desapruebo los exámenes es porque no me he esforzado lo suficiente.					
22	Creo que puedo resolver los problemas y ejercicios que tenga como tarea.					
23	Creo que al final del año recibiré excelentes notas en el curso de tributación.					
24	Si no aprendo algún tema es por mi culpa.					
25	Si no entiendo algún tema es porque no me esfuerzo lo suficiente.					
<b>Dimensión 3: Componente afectivo</b>						
<b>Indicador: Reacciones emocionales</b>						
26	Me siento contento(a) cuando al estudiar descubro algo nuevo.					
27	Mientras doy un examen pienso qué podría pasar si salgo desaprobado.					
28	Me gusta que el profesor (a) me felicite cuando mejoro en mis calificaciones.					
29	En un examen estoy tan nervioso (a) que olvido los temas que estoy seguro que sé.					

## ANEXO 3: MODELO DE CONSENTIMIENTO Y/O ASENTIMIENTO INFORMADO

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PIURA  
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO  
"JUAN JOSÉ FARFÁN CÉSPEDES"  
SULLANA



R.E.R. Nº 231-90 (Creación)

RM Nº 297-94-ED. (Ratificación)

R.D. Nº 212.2005-ED (Revalidación)

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Sullana, 26 de mayo de 2023.

**SEÑORES:**

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO - PIURA

**Presente.**

**ASUNTO:** Autoriza ejecución de trabajo de investigación y aplicación de instrumentos de recolección de datos.

Por el presente documento, AUTORIZO a BRITT KATHERINE CARMEN SALINAS, identificada con DNI N° 44804981, con domicilio en Asoc. Pedro Silva Arévalo Mz. A lote 9 - Sullana, estudiante de posgrado con código: 6000011926 del programa académico de maestría en Docencia Universitaria de la Universidad César Vallejo – Piura para que recopile la información necesaria para su trabajo de Investigación titulada: “INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SUPERIOR DE SULLANA, 2023”.

Aprovecho la oportunidad de expresarle mi estima personal.

Atentamente

WFCM/DG.IESTPP"JJFC"

Rlqv.



## **Consentimiento Informado (\*)**

Título de la investigación: **Influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de una Institución Educativa Superior de Sullana, 2023**. Investigadora: Britt Katherine Carmen Salinas.

### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de una Institución Educativa Superior de Sullana, 2023", cuyo objetivo es Determinar la influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de primer ciclo en una Institución Educativa Superior de Sullana 2023.

Esta investigación es desarrollada por una estudiante de posgrado del programa académico de maestría en Docencia Universitaria, de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución de Educación Superior Tecnológico Público "Juan José Farfán Céspedes" Sullana.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Según la información proporcionada por el área de registros académicos en el semestre 2022-II, existe un porcentaje considerable de estudiantes desaprobados, inhabilitados en los cursos, cambios de carrera, en las diversas carreras técnicas que ofrece la institución. Lo que nos lleva a suponer que los estudiantes se encuentran desmotivados para aprender, presentan bajo interés en los cursos, por ello no asisten a sus clases, y/o llegan tarde, ocasionando un bajo rendimiento académico. Ante esta problemática se propone la utilización de la gamificación para motivar a los estudiantes en las actividades académicas.

### **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 recogerán datos

personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de una Institución Educativa Superior de Sullana, 20232".

2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 25 minutos y se realizará de manera virtual en la Institución de Educación Superior Tecnológico Público "Juan José Farfán Céspedes" Sullana. Las respuestas al cuestionario o guía de 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):**

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institucional 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)(es) (Apellidos y Nombres): Carmen Salinas Britt Katherine email: brcamensa@ucvvirtual.edu.pe

y Docente asesor (Apellidos y Nombres): León More Esperanza Ida, email: eleonm@ucvvirtual.edu.pe

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Jenyffer Clavijo Silva

Fecha y hora: Jenyfferclavijo@gmail.com

## ANEXO 4: MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENONES			
				1. Bajo	2. Medio	3. Alto	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta					
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
<b>GAMIFICACIÓN</b> Teixes (2015) sostiene que la gamificación es la aplicación de diseño, dinámicas y elementos de juegos que permiten cambiar el comportamiento de las personas actuando sobre sus motivaciones en escenarios no lúdicos.	<b>Dinámica</b>	<b>Interacción</b>	1	¿Utilizas alguna herramienta de gamificación cuando desarrollas la sesión de clases de contabilidad?				X		X		X		X				
			2	¿Es frecuente la utilización de la herramienta de gamificación que empleas durante la sesión de clases?				X		X		X		X				
		<b>Comportamiento</b>	3	¿Siento interés por aprender las herramientas de gamificación para el desarrollo de las clases de contabilidad, aunque no conozco bien el tema?					X		X		X		X			
			4	¿Demuestras seguridad al emplear las herramientas tecnológicas?					X		X		X		X			
			5	¿Demuestras disposición para la ayuda de la herramienta de tecnológicas con tus compañeros?					X		X		X		X			
		<b>Motivación</b>	6	¿Las herramientas de gamificación que empleas te motivan al empleo?					X		X		X		X			

				de las mismas en el desarrollo de la sesión de clase?															
			7	¿Empleas con entusiasmo actividades tipo juego mediante el uso de recursos tecnológicos?				X			X		X		X				
		Emoción	8	¿Coloco a prueba el conocimiento que poseo en las plataformas de gamificación, como experiencia de mi aprendizaje?				X			X		X		X				
			9	¿Incrementa tu comunicación interpersonal en las sesiones de aprendizaje de contabilidad cuando empleas recursos tecnológicos?				X			X		X		X				
			10	¿Consideras que el empleo de juegos te ayudaría a la mejora de tu aprendizaje en los cursos?				X			X		X		X				
		Retos	11	¿Consideras que empleando juegos evidenciarás un mejor aprendizaje en los cursos de la carrera profesional?				X			X		X		X				
			12	¿Trabajar con tus compañeros para completar un reto te motiva a aprender más?				X			X		X		X				
			13	¿Cuándo resuelves algún reto de forma virtual durante la sesión de aprendizaje el docente te asigna algún puntaje?				X			X		X		X				
		Mecánica	Logros	14	¿Cuándo sobresales en una actividad te satisface personalmente ese logro?				X			X		X		X			

			15	¿La retroalimentación al final de la actividad de gamificación permite darte cuenta cómo lo estas haciendo y te estimula a seguir aprendiendo?				X		X		X		X					
			Status	16	¿El ascenso de nivel para ti es motivante?				X		X		X		X				
				17	¿Cuándo vences algún obstáculo ante un reto percibes del resto que has adquirido posición de reconocimiento?				X		X		X		X				
			Recompensas	18	Ante una recompensa ¿Te entusiasmas cuando logras hallar alguna respuesta a situaciones reales?				X		X		X		X				
				19	¿Te es fácil obtener recompensas cuando empleas algún recurso tecnológico?				X		X		X		X				
			Componentes	Instrumentos	20	¿Juegas en línea con tus compañeros de clase para la resolución de algún problema de tus clases?				X		X		X		X			
	21	¿Te es fácil compartir recursos virtuales con tus compañeros de clase?						X		X		X		X					
	22	¿Los componentes del juego me ayudan en el proceso de aprendizaje: pensar, repasar y aprender?						X		X		X		X					



		<b>Equipos</b>	23	¿Colocas en práctica algún juego en forma grupal para desarrollar alguna actividad?				X		X		X		X				
			24	¿Los juegos que utilizas permiten obtener el bien común al grupo de trabajo?				X		X		X		X				
<b>MOTIVACIÓN ACADÉMICA</b>	<b>Componente de Valor</b>	<b>Metas Internas</b>	1	Prefiero que el tema de la clase sea un reto para mí, pues así aprendo cosas nuevas.				X		X		X		X				
			2	Mi meta es esforzarme más para mejorar mi promedio de calificaciones.				X		X		X		X				
			3	Mi meta es entregar mis trabajos y tareas completas en el tiempo establecido.				X		X		X		X				
			4	Cuando estudio los temas siento curiosidad y deseos de saber más.				X		X		X		X				
			5	Es importante para mí aprender los cursos porque me ayudará a formarme mejor.				X		X		X		X				
		<b>Metas Externas</b>	6	Es importante que saque buenas notas para que mi familia y amigos hablen bien de mi.				X		X		X		X				
			7	Quiero sobresalir en los estudios para demostrar mi capacidad a mis padres, profesores y amigos.				X		X		X		X				
			8	Si quiero, puedo conseguir las mejores calificaciones y superar a mis compañeros				X		X		X		X				

			9	Prefiero entender bien los temas que estudio aunque para ello necesite más tiempo.				X		X		X		X			
			10	Deseo sacarme calificaciones que me permitan ganar premios.				X		X		X		X			
		Valor de la tarea	11	Pienso que al terminar la carrera profesional, me servirá todo lo que he aprendido.				X		X		X		X			
			12	Pienso que lo que aprenda ahora me será útil cuando esté en otros ciclos.				X		X		X		X			
			13	Mi meta es obtener buenas calificaciones por eso quiero realizar todas las actividades académicas.				X		X		X		X			
			14	Prefiero realizar actividades difíciles, pues así aprendo mejor el curso.				X		X		X		X			
		Componente de Expectativa	Autoconfianza para el aprendizaje	15	Tengo confianza en que puedo hacer muy bien las tareas y exámenes.				X		X		X		X		
				16	Estoy seguro (a) que puedo comprender los temas más difíciles				X		X		X		X		
	17			Se qué puedo entender los temas más difíciles que expliquen los docentes.				X		X		X		X			
	18			Confío en que mi rendimiento en los cursos es óptimo.				X		X		X		X			

			19	Estoy seguro (a) que puedo hacer bien las actividades de los diferentes cursos.				X		X		X		X			
			20	Confío en que puedo aprenderme las ideas principales que se enseñan en el curso de tributación.				X		X		X		X			
		Creencias sobre el control del aprendizaje	21	Cuando desapreuebo los exámenes es porque no me he esforzado lo suficiente.				X		X		X		X			
			22	Creo que puedo resolver los problemas y ejercicios que tenga como tarea.				X		X		X		X			
			23	Creo que al final del año recibiré excelentes notas en el curso de tributación.				X		X		X		X			
			24	Si no aprendo algún tema es por mi culpa.				X		X		X		X			
			25	Si no entiendo algún tema es porque no me esfuerzo lo suficiente.				X		X		X		X			
	Componente afectivo	Reacciones emocionales	26	Me siento contento(a) cuando al estudiar descubro algo nuevo.				X		X		X		X			
			27	Mientras doy un examen pienso qué podría pasar si salgo desaprobado.				X		X		X		X			
			28	Me gusta que el profesor (a) me felicite cuando mejoro en mis calificaciones.				X		X		X		X			
			29	En un examen estoy tan nervioso (a) que olvido los temas que estoy seguro que sé.				X		X		X		X			

## ANEXO 6: BASE DE DATOS DE LA PRUEBA PILOTO

### Variable 1: Gamificación

N°	Dinámica												Mecánica							Componente					D1	D2	D3	TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24				
1	2	4	4	3	1	1	2	1	5	1	2	1	1	2	3	2	1	4	1	2	2	1	1	4	27	14	10	51
2	1	4	5	1	4	3	5	3	1	4	4	1	1	2	1	5	4	1	1	2	2	1	1	3	36	15	9	60
3	1	3	4	4	1	5	1	1	1	1	4	1	1	2	4	1	5	5	1	1	2	1	2	4	27	19	10	56
4	1	5	4	3	4	4	1	1	1	1	2	5	5	4	4	4	4	1	3	1	2	1	1	5	32	25	10	67
5	1	5	5	4	3	3	4	1	1	1	2	1	5	2	5	1	5	1	1	1	2	2	1	4	31	20	10	61
6	4	1	5	5	1	4	2	1	4	1	2	2	1	1	4	1	1	1	4	5	1	2	1	4	32	13	13	58
7	5	4	5	3	1	4	5	4	5	1	2	2	1	1	3	1	1	4	5	4	1	4	1	4	41	16	14	71
8	3	1	4	4	1	4	1	5	5	1	1	2	1	2	4	3	1	1	3	1	1	5	1	4	32	15	12	59
9	2	4	5	3	1	5	4	4	1	3	1	2	1	1	5	2	1	1	2	1	1	3	1	5	35	13	11	59
10	1	4	4	5	1	5	1	5	1	1	1	2	2	1	1	4	5	5	1	4	1	1	1	3	31	19	10	60
11	1	1	4	4	1	5	1	1	1	1	5	1	2	1	1	5	1	1	1	5	1	1	1	4	26	12	12	50
12	1	3	3	4	1	4	1	1	4	5	4	1	4	1	1	4	2	3	1	2	1	1	3	3	32	16	10	58
13	3	4	4	4	1	3	3	1	1	3	1	1	5	1	1	3	3	1	2	3	1	1	4	4	29	16	13	58
14	1	1	3	4	4	4	2	1	1	2	1	1	3	1	1	4	2	4	2	4	1	4	2	4	25	17	15	57
15	1	4	4	4	2	4	4	5	5	1	4	1	1	1	3	5	1	2	1	4	1	1	2	5	39	14	13	66
16	4	5	5	5	2	4	5	1	1	1	5	1	1	1	4	2	1	2	1	5	3	1	2	5	39	12	16	67
17	4	1	3	5	2	5	4	2	3	1	2	1	1	3	3	3	4	4	1	3	1	1	2	5	33	19	12	64
18	5	1	4	5	2	3	3	3	1	2	3	1	1	4	4	4	3	3	1	4	1	1	2	3	33	20	11	64
19	5	1	5	4	1	4	4	2	4	2	4	1	4	2	4	5	4	1	1	4	1	1	2	4	37	21	12	70
20	4	5	2	3	1	5	5	1	2	1	4	1	1	2	5	4	3	5	1	5	1	2	1	3	34	21	12	67
21	4	1	3	4	3	3	2	1	2	1	5	3	1	2	5	5	4	1	2	3	3	4	1	4	32	20	15	67
22	4	4	1	4	1	4	3	4	4	1	3	1	1	2	5	2	1	4	1	2	2	1	1	4	34	16	10	60
23	5	2	3	4	5	5	4	3	3	1	4	1	1	2	3	5	4	5	1	2	2	1	1	3	40	21	9	70
24	5	3	4	1	1	4	5	4	1	1	4	1	1	2	4	1	5	5	1	1	2	1	2	4	34	19	10	63
25	4	2	4	5	1	3	4	3	5	1	5	1	2	1	3	4	4	1	3	1	2	1	1	5	38	18	10	66
26	4	1	5	3	1	4	5	4	1	2	3	3	4	1	4	1	5	1	1	1	2	2	1	4	36	17	10	63
27	5	3	4	4	1	4	5	2	2	2	4	4	4	1	5	1	1	1	4	5	1	2	1	4	40	17	13	70
28	5	2	5	3	1	4	3	4	1	1	4	3	5	1	4	1	1	4	5	4	1	4	1	4	36	21	14	71
29	4	4	4	4	1	5	2	4	2	2	4	2	4	1	5	3	1	1	3	1	1	5	1	4	38	18	12	68
30	1	4	2	3	1	4	4	5	1	1	5	3	5	1	4	2	1	1	2	1	1	3	1	5	34	16	11	61
31	1	2	4	4	2	5	5	3	4	1	4	2	1	2	1	4	5	5	1	4	1	1	1	3	37	19	10	66
32	4	4	5	5	2	4	4	2	5	1	2	2	1	2	2	5	1	1	1	5	1	1	1	4	42	14	12	68

## Variable 2: Motivación Académica

N°	Componente de Valor														Componente de expectativa										Componente afectivo				C1	C2	C3	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28				P29
1	1	2	2	5	1	2	1	1	2	1	1	3	2	1	2	1	3	2	1	2	1	3	2	1	2	1	1	1	1	25	20	4
2	3	2	2	2	1	1	2	5	1	2	5	1	3	2	2	1	1	3	2	2	1	1	3	2	2	1	2	1	2	32	20	6
3	4	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	3	4	1	1	2	3	4	1	1	2	2	4	1	1	1	4	2	27	22	8
4	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	3	3	3	2	5	3	3	3	2	5	3	3	3	2	5	2	1	2	24	34	10
5	1	5	1	2	5	2	1	1	2	1	1	4	4	5	1	1	4	4	5	1	1	4	4	5	1	1	1	1	2	35	31	5
6	1	1	2	1	1	5	2	1	5	2	1	4	1	4	2	1	4	1	4	2	1	4	1	4	2	1	2	1	2	31	26	6
7	1	1	1	2	1	5	1	4	5	1	4	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	4	4	2	32	17	11
8	4	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	2	1	2	1	2	26	22	6
9	1	2	5	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	3	1	4	1	1	3	1	4	1	1	3	1	4	1	2	5	24	21	12
10	1	3	5	1	4	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	3	26	16	8
11	1	1	2	2	1	1	4	4	1	4	4	1	4	2	1	1	1	4	2	1	1	1	4	2	1	1	1	1	2	32	19	5
12	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	20	18	7
13	1	1	1	2	1	4	1	2	4	1	2	2	2	1	4	4	2	2	1	4	4	2	2	1	4	4	3	3	3	25	30	13
14	3	1	1	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2	1	4	2	2	32	22	9
15	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	3	5	19	17	11
16	3	2	4	1	2	5	2	2	5	2	2	5	1	3	2	2	5	1	3	2	2	1	1	3	2	2	3	2	3	39	24	10
17	1	3	2	2	2	1	3	3	1	3	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	28	13	6
18	3	3	2	1	1	1	4	2	1	4	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	4	1	28	18	8
19	1	2	5	2	2	1	1	3	1	1	3	1	1	1	3	3	1	1	1	3	3	1	1	1	3	3	1	1	1	25	21	6
20	2	2	1	3	3	4	3	2	4	3	2	2	5	1	4	2	2	5	1	4	2	2	5	1	4	2	1	1	1	37	32	5
21	1	2	1	4	2	1	3	1	1	3	1	1	1	2	1	3	1	1	2	1	3	1	1	2	1	3	3	1	3	24	17	10
22	2	4	1	1	3	1	1	4	1	1	4	2	1	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	2	3	2	1	1	2	28	23	6
23	1	3	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	4	2	22	17	8
24	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	4	2	1	3	1	4	2	1	3	1	4	1	2	2	21	23	9
25	1	2	1	1	4	4	3	1	4	3	1	1	4	2	1	1	1	4	2	1	1	1	4	2	1	1	1	2	1	32	19	5
26	2	3	1	1	1	3	1	1	3	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	4	2	2	23	15	9
27	4	2	1	1	1	4	1	4	4	1	4	1	1	2	3	1	1	1	2	3	1	1	1	2	3	1	1	3	1	31	19	6
28	5	1	4	3	1	1	1	5	1	1	5	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	4	2	33	15	8
29	4	2	3	1	1	1	1	2	1	1	2	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	2	1	31	35	8
30	5	1	4	1	4	1	5	1	1	5	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	34	17	7
31	1	3	1	1	5	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	1	24	17	7

## ANEXO 7: PRUEBA DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### VALIDACIÓN V DE AIKEN: Variable de gamificación

		Experto 1	Experto 2	Experto 3	SUMA	V de Aiken	Promedio Final del cuestionario
		3	2	3	8	0.88888889	0.856481481
Item 1	Claridad	2	3	2	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	2	1	3	6	0.66666667	
Item 2	Claridad	3	3	1	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	1	7	0.77777778	
	Relevancia	3	3	1	7	0.77777778	
Item 3	Claridad	3	1	3	7	0.77777778	
	Coherencia	3	2	3	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 4	Claridad	3	3	2	8	0.88888889	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	2	3	8	0.88888889	
Item 5	Claridad	2	3	2	7	0.77777778	
	Coherencia	3	1	3	7	0.77777778	
	Relevancia	2	3	3	8	0.88888889	
Item 6	Claridad	2	3	3	8	0.88888889	
	Coherencia	3	2	3	8	0.88888889	
	Relevancia	2	3	3	8	0.88888889	
Item 7	Claridad	3	3	2	8	0.88888889	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	2	3	3	8	0.88888889	
Item 8	Claridad	2	2	3	7	0.77777778	
	Coherencia	3	2	3	8	0.88888889	
	Relevancia	2	3	2	7	0.77777778	
Item 9	Claridad	3	2	3	8	0.88888889	
	Coherencia	3	2	3	8	0.88888889	
	Relevancia	2	3	3	8	0.88888889	
Item 10	Claridad	3	2	3	8	0.88888889	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	2	3	2	7	0.77777778	
Item 11	Claridad	2	2	3	7	0.77777778	
	Coherencia	3	2	3	8	0.88888889	
	Relevancia	3	2	3	8	0.88888889	
Item 12	Claridad	2	3	3	8	0.88888889	
	Coherencia	3	2	3	8	0.88888889	
	Relevancia	3	2	2	7	0.77777778	
Item 13	Claridad	2	3	3	8	0.88888889	
	Coherencia	2	3	3	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 14	Claridad	3	3	2	8	0.88888889	
	Coherencia	3	2	3	8	0.88888889	
	Relevancia	3	2	3	8	0.88888889	
Item 15	Claridad	3	2	3	8	0.88888889	
	Coherencia	2	3	3	8	0.88888889	
	Relevancia	2	2	2	6	0.66666667	
Item 16	Claridad	3	2	3	8	0.88888889	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	2	3	8	0.88888889	
Item 17	Claridad	2	3	3	8	0.88888889	
	Coherencia	2	3	3	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 18	Claridad	2	3	3	8	0.88888889	
	Coherencia	2	2	3	7	0.77777778	
	Relevancia	2	3	2	7	0.77777778	
Item 19	Claridad	3	3	2	8	0.88888889	
	Coherencia	3	2	3	8	0.88888889	
	Relevancia	2	3	3	8	0.88888889	
Item 20	Claridad	2	3	2	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	2	3	3	8	0.88888889	
Item 21	Claridad	3	2	3	8	0.88888889	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 22	Claridad	3	2	3	8	0.88888889	
	Coherencia	2	3	2	7	0.77777778	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 23	Claridad	2	2	3	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 24	Claridad	2	2	3	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	

- Escala de valoración
- 1 No cumple con el criterio
  - 2 Bajo nivel
  - 3 Moderado nivel
  - 4 Alto nivel

**El coeficiente V de Aiken es 0.86**  
 quiere decir que el instrumento de recolección de datos tiene excelente validez.

## VALIDACIÓN V DE AIKEN: Variable de la Motivación académica

		Experto 1	Experto 2	Experto 3	SUMA	V de Aiken	Promedio Final del cuestionario
Item 1	Claridad	3	2	3	8	0.88888889	0.821869489
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	2	2	2	6	0.66666667	
Item 2	Claridad	2	2	3	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 3	Claridad	3	2	2	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	2	3	3	8	0.88888889	
Item 4	Claridad	3	2	3	8	0.88888889	
	Coherencia	2	3	3	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 5	Claridad	2	2	2	6	0.66666667	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 6	Claridad	2	3	3	8	0.88888889	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	2	2	7	0.77777778	
Item 7	Claridad	2	3	2	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	2	2	2	6	0.66666667	
Item 8	Claridad	3	2	3	8	0.88888889	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	2	2	3	7	0.77777778	
Item 9	Claridad	2	2	2	6	0.66666667	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 10	Claridad	3	3	2	8	0.88888889	
	Coherencia	2	2	3	7	0.77777778	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 11	Claridad	3	3	2	8	0.88888889	
	Coherencia	2	2	2	6	0.66666667	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 12	Claridad	2	2	2	6	0.66666667	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	2	2	3	7	0.77777778	
Item 13	Claridad	2	3	2	7	0.77777778	
	Coherencia	2	3	3	8	0.88888889	
	Relevancia	3	2	3	8	0.88888889	
Item 14	Claridad	2	2	2	6	0.66666667	
	Coherencia	2	2	2	6	0.66666667	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 15	Claridad	3	2	3	8	0.88888889	
	Coherencia	2	3	2	7	0.77777778	
	Relevancia	3	2	3	8	0.88888889	
Item 16	Claridad	3	3	2	8	0.88888889	
	Coherencia	2	2	2	6	0.66666667	
	Relevancia	3	2	2	7	0.77777778	
Item 17	Claridad	2	3	3	8	0.88888889	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	2	2	7	0.77777778	
Item 18	Claridad	2	2	2	6	0.66666667	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	2	3	3	8	0.88888889	
Item 19	Claridad	3	2	2	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	2	3	3	8	0.88888889	
Item 20	Claridad	2	2	2	6	0.66666667	
	Coherencia	2	2	2	6	0.66666667	
	Relevancia	3	2	2	7	0.77777778	
Item 21	Claridad	2	3	3	8	0.88888889	
	Coherencia	3	2	2	7	0.77777778	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 22	Claridad	3	3	2	8	0.88888889	
	Coherencia	2	3	3	8	0.88888889	
	Relevancia	3	2	2	7	0.77777778	
Item 23	Claridad	2	3	2	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	2	2	7	0.77777778	
Item 24	Claridad	2	2	2	6	0.66666667	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 25	Claridad	2	2	3	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 26	Claridad	2	2	3	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 27	Claridad	2	2	3	7	0.77777778	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 28	Claridad	2	2	2	6	0.66666667	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	3	3	2	8	0.88888889	
Item 29	Claridad	3	3	2	8	0.88888889	
	Coherencia	3	3	2	8	0.88888889	
	Relevancia	2	2	2	6	0.66666667	

Escala de valoración  
 1 No cumple con el criterio  
 2 Bajo nivel  
 3 Moderado nivel  
 4 Alto nivel

El coeficiente V de Aiken es **0.82** quiere decir que el instrumento de recolección de datos evidencia una validez de contenido.

## PRUEBA DE CONFIABILIDAD

### Resumen del procesamiento de datos

VARIABLES	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
Gamificación	0.723	24
Motivación académica	0.696	29

*Nota: datos obtenidos del procesamiento de datos*

Considerando los criterios establecidos de Herrera (1998), si el valor del alfa de Cronbach está entre 0.66 y 0.71, se considera que tiene un nivel muy confiable.

Valores del coeficiente de alfa	Valoración
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy Confiable
0.72 a 0.99	Excelente Confiabilidad
1.0	Confiabilidad Perfecta

De acuerdo a los índices de confiabilidad: el instrumento de la variable gamificación presenta un coeficiente alfa de cronbach igual a 0.723, mientras que el instrumento de la variable motivación académica tiene un coeficiente de 0.696 en ambos instrumentos son muy confiables, por lo tanto, se recomienda la aplicación de dichos instrumentos para el recojo de datos.



## ANEXO 8: PRUEBA DE NORMALIDAD

### KOLMOGOROV-SMIRNOV

Variables	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	.102	80	.040
Motivación Académica	.114	80	.012

*Nota.* gl. = grados de libertad, p = significancia.

Con la finalidad de establecer si las observaciones de las variables de estudio tienen o no una distribución normal se empleó la prueba de Kolmogorov-Smirnov debido a que los grados de libertad son mayores de 50 unidades. Los resultados de la prueba de significación (bilateral) para las variables Gamificación y Motivación académica son menores a 0,05 ( $p < 0,05$ ), por lo que se infiere que los datos para estas dos variables no siguen una distribución normal, mereciendo ser procesados a través de la prueba de Rho de Spearman para medir la correlación de las variables.

# ANEXO 9: BASE DE DATOS DE LA MUESTRA DE ESTUDIO

## Variable 1: Gamificación

N°	Dinámica												Mecánica						Componente				D1	D2	D3	TOTAL			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22					P23	P24	
1	2	4	4	3	1	1	2	1	5	1	2	1	1	2	3	2	1	4	1	2	2	1	1	4	27	14	10	51	
2	1	4	5	1	4	3	5	3	1	4	4	1	1	2	1	5	4	1	1	2	2	1	1	3	36	15	9	60	
3	1	3	4	4	1	5	1	1	1	1	4	1	1	2	4	1	5	5	1	1	2	1	2	4	27	19	10	56	
4	1	5	4	3	4	4	1	1	1	1	2	5	5	4	4	4	4	1	3	1	2	1	1	5	32	25	10	67	
5	1	5	5	4	3	3	4	1	1	1	2	1	5	2	5	1	5	1	1	1	2	2	1	4	31	20	10	61	
6	4	1	5	5	1	4	2	1	4	1	2	2	1	1	4	1	1	1	4	5	1	2	1	4	32	13	13	58	
7	5	4	5	3	1	4	5	4	5	1	2	2	1	1	3	1	1	4	5	4	1	4	1	4	41	16	14	71	
8	3	1	4	4	1	4	1	5	5	1	1	2	1	2	4	3	1	1	3	1	1	5	1	4	32	15	12	59	
9	2	4	5	3	1	5	4	4	1	3	1	2	1	1	5	2	1	1	2	1	1	3	1	5	35	13	11	59	
10	1	4	4	5	1	5	1	5	1	1	1	1	2	2	1	1	4	5	5	1	4	1	1	3	31	19	10	60	
11	1	1	4	4	1	5	1	1	1	1	5	1	2	2	1	1	5	1	1	1	5	1	1	4	26	12	12	50	
12	1	3	3	4	1	4	1	1	4	5	4	1	4	1	1	4	2	3	1	2	1	1	3	3	32	16	10	58	
13	3	4	4	4	1	3	3	1	1	3	1	1	5	1	1	3	3	1	2	3	1	1	4	4	29	16	13	58	
14	1	1	3	4	4	4	2	1	1	2	1	1	3	1	1	4	2	4	2	4	1	4	2	4	25	17	15	57	
15	1	4	4	4	2	4	4	5	5	1	4	1	1	1	3	5	1	2	1	4	1	1	2	5	39	14	13	66	
16	4	5	5	5	2	4	5	1	1	1	5	1	1	1	4	2	1	2	1	5	3	1	2	5	39	12	16	67	
17	4	1	3	5	2	5	4	2	3	1	2	1	1	3	3	3	4	4	1	3	1	1	2	5	33	19	12	64	
18	5	1	4	5	2	3	3	3	1	2	3	1	1	4	4	4	3	3	1	4	1	1	2	3	33	20	11	64	
19	5	1	5	4	1	4	4	2	4	2	4	1	4	2	4	5	4	1	1	4	1	1	2	4	37	21	12	70	
20	4	5	2	3	1	5	5	1	2	1	4	1	1	2	5	4	3	5	1	5	1	2	1	3	34	21	12	67	
21	4	1	3	4	3	3	2	1	2	1	5	3	1	2	5	5	4	1	2	3	3	4	1	4	32	20	15	67	
22	4	4	1	4	1	4	3	4	4	1	3	1	1	2	5	2	1	4	1	2	2	1	1	4	34	16	10	60	
23	5	2	3	4	5	5	4	3	3	1	4	1	1	2	3	5	4	5	1	2	2	1	1	3	40	21	9	70	
24	5	3	4	1	1	4	5	4	1	1	4	1	1	2	4	1	5	5	1	1	2	1	2	4	34	19	10	63	
25	4	2	4	5	1	3	4	3	5	1	5	1	2	1	3	4	4	1	3	1	2	1	1	5	38	18	10	66	
26	4	1	5	3	1	4	5	4	1	2	3	3	4	1	4	1	5	1	1	1	2	2	1	4	36	17	10	63	
27	5	3	4	4	1	4	5	2	2	2	4	4	4	1	5	1	1	1	4	5	1	2	1	4	40	17	13	70	
28	5	2	5	3	1	4	3	4	1	1	4	3	5	1	4	1	1	4	5	4	1	4	1	4	36	21	14	71	
29	4	4	4	4	1	5	2	4	2	2	4	2	4	1	5	3	1	1	3	1	1	5	1	4	38	18	12	68	
30	1	4	2	3	1	4	4	5	1	1	5	3	5	1	4	2	1	1	2	1	1	3	1	5	34	16	11	61	
31	1	2	4	4	2	5	5	3	4	1	4	2	1	2	1	4	5	5	1	4	1	1	1	3	37	19	10	66	
32	4	4	5	5	2	4	4	2	5	1	3	3	1	3	2	5	1	1	1	5	1	1	1	4	42	14	12	68	
33	4	4	4	3	3	5	3	2	3	1	4	4	1	4	1	4	2	3	1	2	1	1	3	3	40	16	10	66	
34	3	1	3	4	3	3	1	2	1	1	5	3	2	3	2	3	3	1	2	3	1	1	4	4	30	16	13	59	
35	5	1	4	1	1	4	5	3	3	1	2	3	2	1	5	4	2	4	2	4	1	4	2	4	33	20	15	68	
36	4	1	4	3	3	5	2	4	4	2	3	3	1	1	2	5	1	2	1	4	1	1	2	5	38	13	13	64	
37	5	5	3	4	3	4	3	4	2	2	4	4	4	4	3	2	1	2	1	5	3	1	2	5	43	17	16	76	
38	4	1	4	4	4	2	4	1	4	5	5	5	1	3	4	3	4	4	1	3	1	1	2	5	44	20	12	76	
39	4	5	5	4	3	3	5	2	5	3	4	4	1	4	3	4	3	3	1	4	1	1	2	3	47	19	11	77	
40	1	2	3	4	3	4	4	2	1	4	3	3	1	1	1	5	4	1	1	4	1	1	2	4	34	14	12	60	
41	1	3	3	5	4	4	3	2	1	4	4	3	1	1	4	4	3	5	1	5	1	2	1	3	37	19	12	68	
42	1	4	4	3	5	5	4	4	1	4	4	4	1	1	4	5	4	1	2	3	3	4	1	4	43	18	15	76	
43	5	3	3	4	3	4	2	1	5	4	5	3	2	2	5	5	2	1	4	1	2	2	1	1	4	42	20	10	72
44	5	4	4	3	4	5	1	1	1	5	3	2	2	1	3	5	4	5	1	2	2	1	1	3	38	21	9	68	
45	3	5	4	4	5	5	1	1	1	1	4	3	1	4	5	1	5	5	1	1	2	1	2	4	37	22	10	69	
46	1	4	5	3	4	4	4	1	1	1	5	5	2	1	3	4	4	1	3	1	2	1	1	5	38	18	10	66	
47	4	5	4	3	2	4	5	1	4	4	4	2	1	4	4	1	5	1	1	1	2	2	1	4	42	17	10	69	
48	5	4	5	4	2	4	4	3	3	5	3	3	2	5	4	1	1	1	4	5	1	2	1	4	45	18	13	76	
49	1	4	5	4	2	4	1	1	3	1	3	3	4	4	5	1	1	4	1	4	1	4	1	4	32	20	14	66	
50	1	5	5	3	1	4	1	1	1	4	4	4	3	3	5	3	1	1	3	1	1	5	1	4	34	19	12	65	
51	4	4	5	4	4	5	1	4	4	1	4	5	2	4	5	2	1	1	2	1	1	3	1	5	45	17	11	73	
52	4	5	5	5	5	5	1	4	1	2	5	3	4	1	3	4	5	5	1	4	1	1	1	3	45	23	10	78	
53	1	5	4	3	1	5	4	1	2	4	4	4	2	1	4	5	1	1	1	5	1	1	1	4	38	15	12	65	
54	1	4	3	4	5	4	4	2	1	5	5	4	2	1	4	4	2	3	1	2	1	1	3	3	42	17	10	69	
55	1	5	3	3	4	3	4	3	2	5	4	5	2	4	4	3	3	1	2	3	1	1	4	4	42	19	13	74	
56	4	3	4	5	4	4	5	2	2	5	5	3	2	1	5	4	2	4	2	4	1	4	2	4	46	20	15	81	
57	1	2	3	4	4	4	4	2	2	5	5	4	2	2	4	5	1	2	1	4	1	1	2	5	40	17	13	70	
58	1	4	4	4	5	4	4	2	4	5	5	4	1	4	4	2	1	2	1	5	3	1	2	5	46	15	16	77	
59	2	4	5	5	4	4	5	2	2	4	5	4	1	4	2	3	4	4	1	3	1	1	2	5	46	19	12	77	
60	4	5	1	4	1	1	4	2	3	4	5	5	1	4	5	4	3	3	1	4	1	1	2	3	39	21	11	71	
61	1	1	5	5	5	4	5	3	4	5	4	3	2	2	3	5	4	1	1	4	1	1	2	4	45	18	12	75	
62	5	3	1	2	5	3	3	4	5	4	3	1	5	4	3	4	3	5	1	5	1	2	1	3	39	25	12	76	
63	3	1	4	2	5	3	4	2	5	5	3	2	3	4	4	5	4	1	2	3	3	4	1	4	39	23	15	77	
64	4	2	3	4	5	4	5	4	3	4	4	3	4	2	4	2	1	1	1	2	2	1	1	4	45	15	10	70	
65	1	4	3	5	4	4	4	2	4	1	3	1	5	4	5	5	4	5	1	2	2	1	1	3	36	29	9	74	
66	1																												

## Variable 2: Motivación académica

Nº	Componente de Valor														Componente de expectativa										Componente afectivo				TOTAL						
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28		P29	C1	C2	C3		
1	1	2	2	5	1	2	1	1	2	1	1	3	2	1	2	1	3	2	1	2	1	3	2	1	2	1	1	1	1	25	20	4	49		
2	3	2	2	2	1	1	2	5	1	2	5	1	3	2	2	1	1	3	2	2	1	1	3	2	2	1	2	1	2	32	20	6	58		
3	4	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	3	4	1	1	2	3	4	1	1	2	2	4	1	1	1	4	2	27	22	8	57		
4	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	3	3	3	2	5	3	3	3	2	5	3	3	3	2	5	2	1	2	24	34	10	68		
5	1	5	1	2	5	2	1	1	2	1	1	4	4	5	1	1	4	4	5	1	1	4	4	5	1	1	1	1	2	35	31	5	71		
6	1	1	2	1	1	5	2	1	5	2	1	4	1	4	2	1	4	1	4	2	1	4	1	4	2	1	2	1	2	31	26	6	63		
7	1	1	1	2	1	5	1	4	5	1	4	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	4	4	2	32	17	11	60		
8	4	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	2	1	2	1	2	26	22	6	54		
9	1	2	5	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	3	1	4	1	1	3	1	4	1	1	3	1	4	1	2	5	24	21	12	57		
10	1	3	5	1	4	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	3	26	16	8	50
11	1	1	2	2	1	1	4	4	1	4	4	1	4	2	1	1	1	4	2	1	1	1	4	2	1	1	1	1	2	32	19	5	56		
12	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	20	18	7	45		
13	1	1	1	2	1	4	1	2	4	1	2	2	2	1	4	4	2	2	1	4	4	2	2	1	4	4	3	3	3	25	30	13	68		
14	3	1	1	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2	2	3	2	1	4	2	2	32	22	9	63		
15	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	3	5	19	17	11	47		
16	3	2	4	1	2	5	2	2	5	2	2	5	1	3	2	2	5	1	3	2	2	1	1	3	2	2	3	2	3	39	24	10	73		
17	1	3	2	2	2	1	3	3	1	3	3	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	28	13	6	47			
18	3	3	2	2	1	1	4	2	1	4	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	4	1	28	18	8	54		
19	1	2	5	2	2	1	1	3	1	1	3	1	1	1	3	3	1	1	1	3	3	1	1	1	3	3	1	1	1	25	21	6	52		
20	2	2	1	3	3	4	3	2	4	3	2	2	5	1	4	2	2	5	1	4	2	2	5	1	4	2	1	1	1	37	32	5	74		
21	1	2	1	4	2	1	3	1	1	3	1	1	1	2	1	3	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	3	1	3	24	17	10	51	
22	2	4	1	1	3	1	1	4	1	1	4	2	1	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	2	3	2	1	1	2	28	23	6	57		
23	1	3	4	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	22	17	8	47	
24	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	1	4	2	1	3	1	4	2	1	3	1	4	1	2	2	21	23	9	53		
25	1	2	1	1	4	4	3	1	4	3	1	1	4	2	1	1	1	4	2	1	1	1	4	2	1	1	1	2	1	32	19	5	56		
26	2	3	1	1	1	3	1	1	3	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	4	2	2	23	15	9	47			
27	4	2	1	1	1	4	1	4	4	1	4	1	1	2	3	1	1	1	2	3	1	1	1	2	3	1	1	3	1	31	19	6	56		
28	5	1	4	3	1	1	1	5	1	1	5	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	4	2	33	15	8	56		
29	4	2	3	1	1	1	1	2	1	1	2	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	2	1	1	31	35	8	74		
30	5	1	4	1	4	1	5	1	1	5	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	34	17	7	58		
31	1	3	1	1	5	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	3	1	24	17	7	48		
32	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	4	2	2	2	1	4	2	2	2	1	4	2	2	1	2	23	26	8	57		
33	5	3	1	5	1	4	1	1	4	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	3	4	3	30	15	13	58		
34	3	2	1	2	1	3	2	5	3	2	5	2	2	1	1	4	2	2	1	1	4	2	2	1	1	4	3	2	2	34	21	11	66		
35	1	3	2	2	1	5	1	1	5	1	1	3	3	4	2	1	3	3	4	2	1	3	3	4	2	1	3	2	3	33	28	9	70		
36	2	1	4	1	1	4	2	1	4	2	1	4	2	1	2	1	4	2	1	2	1	4	2	1	2	1	2	1	2	30	22	7	59		
37	3	3	3	2	5	4	1	1	4	1	1	1	3	1	3	1	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	2	2	33	21	6	60		
38	4	4	5	1	1	5	2	1	5	2	1	3	2	1	3	1	3	2	1	3	1	3	2	1	3	1	5	4	4	37	23	14	74		
39	4	1	4	2	1	3	1	4	3	1	4	3	1	5	3	4	3	1	5	3	4	3	1	5	3	4	2	2	1	37	35	9	81		
40	1	1	4	1	1	2	2	1	2	2	1	1	4	2	3	2	1	4	2	3	2	1	4	2	3	2	4	1	1	25	27	8	60		
41	1	1	5	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	3	2	1	1	2	3	2	1	1	2	3	2	5	1	1	22	21	9	52		
42	1	1	3	1	4	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	4	4	1	24	18	11	53		
43	1	1	2	2	1	1	4	4	1	4	4	3	1	4	2	2	3	1	4	2	2	3	1	4	2	2	5	5	1	33	26	13	72		
44	1	4	2	1	1	3	2	1	3	2	1	1	1	2	5	4	1	1	2	5	4	1	1	2	5	4	4	4	3	25	31	15	71		
45	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	4	2	2	1	4	2	2	2	1	4	2	2	2	5	3	1	25	24	11	60		
46	2	2	1	4	4	3	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	4	2	2	1	4	2	2	4	1	5	5	1	31	26	12	69		
47	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	5	1	4	4	1	19	19	10	48		
48	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	5	2	2	1	1	4	2	2	1	1	4	3	4	5	3	2	28	23	14	65		
49	5	1	3	2	2	1	3	3	1	3	3	4	1	1	3	3	4	2	1	3	3	4	2	1	3	5	4	4	2	33	29	15	77		
50	2	1	1	1	1	4	2	1	4	2	3	2	1	4	2	1	2	1	4	2	1	2	1	3	4	5	3	2	26	23	14	63			
51	2	1	1	2	2	2	1	3	2	1	3	5	1	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	4	5	5	5	2	27	22	17	66		
52	1	1	1	3	3	2	3	2	2	3	2	4	2	1	3	2	1	3	1	3	2	1	3	1	4	4	5	3	2	30	24	14	68		
53	2	5	1	4	2	1	3	1	1	3	1	4	1	4	3	1	5	3	4	3	1	5	3	4	4	5	4	5	2	33	36	16	85		
54	1	1	2	1	3	3	1	4	3	1	4	5	2	1	1	4	2	3	2	1	4	2	3	2	4	2	5	4	2	32	28	13	73		
55	2	1	2	3	2	2	1	1	2	1	1	4	2	1	2	2	1	4	2	2	2	1	4	2	5	5	4	4	2	25	27	15	67		
56	1	1	1	3	1	2	1	1	2	1	1	5	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	4	2	3	2	22	18	10	50			
57	2	1	3	1	4	2	3																												

## ANEXO 10: CUESTIONARIOS DE LA INVESTIGACIÓN

### Variable 1: Gamificación

#### Cuestionario de Gamificación

Instrucciones Generales: Estimados estudiantes a continuación se les presenta un cuestionario de 24 preguntas con la finalidad de recoger información sobre la gamificación en los estudiantes de educación superior.

La encuesta es de carácter anónimo y las respuestas son de tipo confidencial. Se agradece su sinceridad. Seleccione la alternativa según su criterio.

Seleccione la respuesta correcta que identifique su opinión, teniendo en cuenta la siguiente escala.

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

1. ¿Utilizas alguna herramienta de gamificación cuando desarrollas la sesión de clases de contabilidad? \*

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

2. ¿Es frecuente la utilización de la herramienta de gamificación que empleas durante la sesión de clases? \*

- 1
- 2
- 3
- 4

## Variable 2: Motivación académica

### Cuestionario de Motivación académica

La presente encuesta trata de recoger datos para realizar el proyecto de Investigación "Influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de una Institución Educativa Superior de Sullana, 2023"

Seleccione la respuesta correcta que identifique su opinión, teniendo en cuenta la siguiente escala.

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

1. Prefiero que el tema de la clase sea un reto para mí, pues así aprendo cosas nuevas. \*

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

2. Mi meta es esforzarme más para mejorar mi promedio de calificaciones. \*

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

3. Mi meta es entregar mis trabajos y tareas completas en el tiempo establecido. \*

- 1

## ANEXO 11: FICHA TÉCNICA DE LOS INSTRUMENTOS

### FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO SOBRE LA GAMIFICACIÓN

<b>1. NOMBRE</b>	Gamificación
<b>2. AUTOR</b>	Britt Carmen Salinas
<b>3. FECHA</b>	2023
<b>4. OBJETIVO</b>	Conocer el nivel de la gamificación teniendo en cuenta las dimensiones de la variable.
<b>5. APLICACIÓN</b>	Estudiantes de educación superior
<b>6. ADMINISTRACIÓN</b>	Individual
<b>7. DURACIÓN</b>	20 minutos aproximadamente
<b>8. TIPO DE ÍTEMS</b>	Preguntas cerradas, con cinco alternativas de respuesta
<b>9. N° DE ÍTEMS</b>	24
<b>10. DISTRIBUCIÓN</b>	<b>DIMENSIÓN 1: Dinámica (12 ítems)</b>
	I1: Interacción (2 ítems)
	I2: Comportamiento (3 ítems)
	I3: Motivación (2 ítems)
	I4: Emoción (2 ítems)
	I5: Retos (3 ítems)
	<b>DIMENSION 2: Mecánica (7 ítems)</b>
	I5: Logros (3 ítems)
	I6: Status (2 ítems)
	I7: Recompensas. (2 ítems)
	<b>DIMENSION 3: Componente (5 ítems)</b>
	I9: Instrumentos (3 ítems)
	I10: Equipos (2 ítems)

### EVALUACIÓN

Escala cualitativa	Escala cuantitativa
1. Nunca	1
2. Casi nunca	2
3. A veces	3
4. Casi siempre	4
5. Siempre	5

EVALUACIÓN EN NIVELES POR DIMENSIÓN: PERCEPCIÓN PROMEDIO

Dimensiones	NIVEL DE COMPROMISO				
	Muy deficiente	Deficiente	Regular	Alto	Muy alto
Dinámica	1 – 1.49	1.5 - 2.49	2.5 - 3.49	3.5 - 4.49	4.5 - 5
Mecánica	1 – 1.49	1.5 - 2.49	2.5 - 3.49	3.5 - 4.49	4.5 - 5
Componente	1 – 1.49	1.5 - 2.49	2.5 - 3.49	3.5 - 4.49	4.5 - 5

FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO SOBRE LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA

<b>1. NOMBRE</b>	Motivación académica
<b>2. AUTOR</b>	Britt Carmen Salinas
<b>3. FECHA</b>	2023
<b>4. OBJETIVO</b>	Conocer el nivel de motivación académica en estudiantes de primer ciclo de contabilidad.
<b>5. APLICACIÓN</b>	Estudiantes de educación superior
<b>6. ADMINISTRACIÓN</b>	Individual
<b>7. DURACIÓN</b>	20 minutos aproximadamente
<b>8. TIPO DE ÍTEMS</b>	Preguntas cerradas, con cinco alternativas de respuesta
<b>9. N° DE ÍTEMS</b>	29
<b>10. DISTRIBUCIÓN</b>	<b>DIMENSIÓN 1: Componente de valor (14 ítems)</b>
	I1: Metas internas. (5 ítems)
	I2: Metas externas (5 ítems)
	I3: Valor de la tarea (4 ítems)
	<b>DIMENSION 2: Componente expectativa (11 ítems)</b>
	I5: Autoconfianza para el aprendizaje (8 ítem)
	I6: Creencias sobre el control del aprendizaje (3 ítems)
	<b>DIMENSION 3: Componente afectivo (4 ítems)</b>
I7: Reacciones emocionales (4 ítems)	

## EVALUACIÓN

Escala cualitativa	Escala cuantitativa
1. Nunca	1
2. Casi nunca	2
3. A veces	3
4. Casi siempre	4
5. Siempre	5

### EVALUACIÓN EN NIVELES POR DIMENSIÓN: PERCEPCIÓN PROMEDIO

Dimensiones	NIVEL DE COMPROMISO				
	Muy deficiente	Deficiente	Regular	Alto	Muy alto
Componente de valor	1 – 1.49	1.5 - 2.49	2.5 - 3.49	3.5 - 4.49	4.5 - 5
Componente de expectativa	1 – 1.49	1.5 - 2.49	2.5 - 3.49	3.5 - 4.49	4.5 - 5
Componente afectivo	1 – 1.49	1.5 - 2.49	2.5 - 3.49	3.5 - 4.49	4.5 - 5





**Declaratoria de Autenticidad de los Asesores**

Nosotros, LEON MORE ESPERANZA IDA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesores de Tesis titulada: "INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SUPERIOR DE SULLANA, 2023", cuyo autor es CARMEN SALINAS BRITT KATHERINE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

Hemos 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, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 22 de Julio del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
LEON MORE ESPERANZA IDA <b>DNI:</b> 02616840 <b>ORCID:</b> 0000-0002-0978-9488	Firmado electrónicamente por: ELEONM el 22-07- 2023 05:27:51
MENDIVEZ ESPINOZA YVAN ALEXANDER <b>DNI:</b> 19188655 <b>ORCID:</b> 0000-0002-7848-7002	Firmado electrónicamente por: MENDIVEZ el 23-07- 2023 13:17:24

Código documento Trilce: TRI - 0608815