



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

Gamificación y motivación académica en estudiantes de
comunicación de una universidad pública de Guayaquil, año
2023.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Docencia Universitaria

AUTORA:

Moreira Villacis, Marcia Yulixsa (orcid.org/0009-0002-5547-3334)

ASESORES:

Dr. Luque Ramos, Carlos Alberto (orcid.org/0000-0002-4402-523X)

Dr. Méndez Espinoza, Yván 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

Dedico esta tesis a Dios mi creador, por haberme dado vida, salud e inspiraciones para seguir adelante. Luego de Él a mi madre que, aunque no nos conocimos fue desde el principio mi primer amor e inspiración para llegar a este momento; indudablemente a un personaje muy importante en mi vida, mi querida abuelita Flor Maldonado Padilla, quien me brindó su amor, tiempo y dedicación, mi retribución a todo ese amor brindado.

A mi padre Renan Moreira Moreira, que, aunque no pudo acompañarme en este proceso de mi vida, sin duda fue la persona que siempre me impulsó a seguir adelante y confió en cada una de las capacidades que tengo, brindándome esa seguridad para cumplir con todos mis objetivos.

Y por último mi principal dedicación a mi mayor y más grande motor de vida, mi hijo: Nicolás Tapia Moreira que es por quien lucho para ser alguien mejor y no desmayar a pesar de las adversidades. A él y simplemente a él van todos mis logros.

AGRADECIMIENTO

Este proyecto investigativo se llevó a cabo gracias a la Universidad César Vallejo – Escuela de Posgrado, en conjunto con sus colaboradores y asesores de mi tesis el Dr. Carlos Luque Ramos y Dr. Yván Méndez Espinoza, así mismo al Magister Guillermo Castillo Salazar que con su guía y asesoramiento hizo posible este proyecto.

Además, quiero agradecer a mi familia por su apoyo incondicional y sus principios inculcados, que fueron los que me motivaron para esforzarme y conseguir mi cuarto nivel académico.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, LUQUE RAMOS CARLOS ALBERTO, MENDIVEZ ESPINOZA YVAN ALEXANDER, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesores de Tesis titulada: "GAMIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE COMUNICACIÓN DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA DE GUAYAQUIL, AÑO 2023.", cuyo autor es MOREIRA VILLACIS MARCIA YULIXSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, 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, 31 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LUQUE RAMOS CARLOS ALBERTO, MENDIVEZ ESPINOZA YVAN ALEXANDER DNI: 03584090 ORCID: 0000-0002-4402-523X	Firmado electrónicamente por: CLUQUERA el 31-07-2023 16:10:56
LUQUE RAMOS CARLOS ALBERTO, MENDIVEZ ESPINOZA YVAN ALEXANDER DNI: 19188655 ORCID: 0000-0002-7848-7002	Firmado electrónicamente por: MENDIVEZ el 01-08-2023 16:34:21

Código documento Trilce: TRI - 0630756



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MOREIRA VILLACIS MARCIA YULIXSA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "GAMIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE COMUNICACIÓN DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA DE GUAYAQUIL, AÑO 2023.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
MARCIA YULIXSA MOREIRA VILLACIS PASAPORTE: A8234949 ORCID: 0009-0002-5547-3334	Firmado electrónicamente por: MMOREIRA el 30-07- 2023 22:53:16

Código documento Trilce: TRI - 0627004



ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	12
3.2. Variables y operacionalización	12
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis.....	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	15
3.5. Procedimientos.....	16
3.6. Método de análisis de datos.....	16
3.7. Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS.....	17
V. DISCUSIÓN.....	26
VI. CONCLUSIÓN	32
VII. RECOMENDACIÓN.....	33
REFERENCIAS.....	34
ANEXOS.....	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Relación de validadores.....	15
Tabla 2. Nivel de calificación de la variable Gamificación	17
Tabla 3. Resultados por dimensiones de la variable Gamificación.....	18
Tabla 4. Nivel de calificación de la variable Motivación Académica	19
Tabla 5. Resultados por dimensiones de la variable motivación académica	20
Tabla 6. Prueba de la Normalidad.....	21
Tabla 7. Relación de las variables Gamificación y Motivación académica.....	22
Tabla 8. Relación entre la alfabetización digital y motivación académica	23
Tabla 9. Relación del capital intelectual y la motivación académica	24
Tabla 10. Relación de control concurrente y la motivación académica.....	25
Tabla 11. Coeficiente Alfa de Cronbach de la variable gamificación	46
Tabla 12. Coeficiente Alfa de Cronbach de la variable motivación académica	46

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Nivel de calificación de la variable Gamificación	97
Figura 2. Resultados por dimensiones de la variable Gamificación	97
Figura 3. Nivel de calificación de la variable Motivación Académica	98
Figura 4. Resultados por dimensiones de la variable Motivación Académica	98

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo, establecer la relación entre la gamificación y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023, para lo cual se planteó un diseño no experimental, nivel descriptivo correlacional asociativo con un enfoque cuantitativo tipo básico, teniendo una muestra de 304 estudiantes que fueron encuestados usando instrumentos constituidos por dos cuestionarios. Los resultados obtenidos indican una conexión de manera positiva y significativa entre las variables. El coeficiente de correlación 0.808, sugiere una fuerte relación entre ambas variables. Además, el valor p igual 0.000 confirma una significancia menor a 0.05; En los objetivos específicos se obtuvieron resultados similares con correlación de 0.774, 0.689 y 0.803 con una significancia de 0.000 menor al valor establecido en cada uno de los objetivos específicos; Concluyendo una correlación positiva y significativa entre gamificación y motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública de Guayaquil en el año 2023.

Palabras clave: gamificación, motivación académica, estudiantes de comunicación.

ABSTRACT

The objective of this research was to establish the relationship between gamification and academic motivation in communication students of a public university in Guayaquil during the year 2023, for which a non-experimental design was proposed, associative correlational descriptive level with a quantitative approach. basic type, having a sample of 304 students who were surveyed using instruments consisting of two questionnaires. The results obtained indicate a positive and significant connection between the variables. The correlation coefficient 0.808 suggests a strong relationship between both variables. In addition, the p value equal to 0.000 confirms a significance of less than 0.05; in the specific objectives, similar results were obtained with a correlation of 0.774, 0.689 and 0.803 with a significance of 0.000 less than the value established in each of the specific objectives; Concluding a positive and significant correlation between gamification and academic motivation in communication students of a public university in Guayaquil in the year 2023.

Keywords: gamification, academic motivation, communication students.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto de la pandemia del Coronavirus, Rosales et al. (2022) señalaron que, en Latinoamérica, específicamente en Perú, el 60% de diferentes instituciones del rubro educativo enfrentan importantes desafíos respecto a su gestión educativa. Se evaluó de cerca la efectividad de las decisiones tomadas por estas autoridades y la forma en que guiaron las actividades educativas durante este período de pandemia.

Así mismo, Arufe et al. (2022) señalaron que la evolución educativa en España se ha visto evolucionada en un 80% en los últimos diez años debido al ingreso de la gamificación en temas de investigación académicos como en aplicaciones de aprendizaje virtual, evolución que se ha venido presentando de manera creciente; de la misma forma, Lemay et al. (2021) refirieron que en Canadá la tecnología ha permitido que las actividades académicas puedan continuar a pesar de los problemas que interrumpieron la normalidad, presentando aún serios problemas al momento de la comunicación sistemática.

Además, teniendo en cuenta el año 2019, precisamente a finales de año, una comunidad asiática comenzaba a ser noticia con un tema que en poco tiempo fue tendencia internacional y luego un tema de preocupación mundial desencadenando una crisis al 100% la salud, 90% en economía, 70% social y 90% en educación creando un cambio acelerado, más hacia sus herramientas en los diversos canales de aprendizaje (CEPAL-UNESCO, 2020).

Es así que, Muñoz et al. (2020) comentaron que este contexto pandémico obligó a los países a suspender de manera temporal la presencialidad de las clases estableciendo canales digitales, donde los docentes tuvieron que asumir el manejo de las plataformas virtuales para la continuidad educativa de manera remota un vaivén de aprendizaje moderno.

En Ecuador, Nivelá et al. (2021) indicaron que, a raíz de los cambios provocados por los avances tecnológicos, los educadores deben buscar nuevas maneras de involucrar y motivar nuevas estrategias y recursos, ya que el 90% de los estudiantes ven de manera provechosa y motivante el uso de nuevas estrategias; asimismo; en efecto, Mielles y Moya (2021) indicaron que la sociedad está en un cambio constante y la educación debe innovar para adaptarse a estos cambios; enfocarse en la gamificación como una posible estrategia para estimular

las inteligencias múltiples en los alumnos de una educación de nivel general y examinar cómo esto puede ser de utilidad e involucrar a la comunidad educativa.

Además, Zambrano et al. (2020) informaron que a través de la gamificación podemos incentivar autorregulados aprendizajes, así como dar valor a todo crecimiento de manera personalizada en el transcurso de enseñanza y aprendizaje a través de mecanismos lúdicos que incentiven motivacionalmente el aprendizaje autorregulado que quizás pueda permitir a los estudiantes obtener libertades, dinamismos y concientizar que puede ser intérprete principal de su aprendizaje.

En Guayaquil, Cabal y Zamora (2023) manifestaron que la finalidad fue mejorar la práctica del estudiante y desarrollar habilidades junto a sus destrezas, calificando en un 84% de muy buena, lo cual se vio reflejado en un mejor aprovechamiento de las plataformas digitales y las mejoras de información y comunicación tecnológica, buscando mejorar el rendimiento estudiantil.

Asimismo, Varela et al. (2022), durante las últimas décadas, señalaron que la gamificación, que implica la utilización de herramientas de aprendizaje en forma de juegos, fue altamente beneficiosa para mejorar los procesos de enseñanza. Esto implicó un cambio en el enfoque de aprendizaje (Prieto Andreu, 2020).

De acuerdo con Liu et al. (2022), en el mundo empresarial actual, es esencial que las organizaciones mejoren su competitividad a través de la valorización y el conocimiento de su capital humano; por otro lado, Barrios et al. (2022) sostuvieron que el uso de juegos didácticos es considerado valioso para mejorar el aprendizaje y la manera de compartir conocimientos.

En el actual contexto, surge una interrogante de interés ¿Existe relación entre la gamificación y motivación académica en de comunicación en una universidad pública de Guayaquil, año 2023? Además, se presentan problemas específicos que requieren abordarse, como, por ejemplo: a) ¿Cuál es la relación entre la alfabetización digital y la motivación académica de los estudiantes de comunicación en una universidad pública de Guayaquil durante el año 2023? b) ¿Cómo se vincula el capital intelectual y la motivación académica en alumnos de comunicación en una universidad pública de Guayaquil durante el año 2023? c) ¿De qué manera influye el control concurrente y la motivación académica en alumnos de comunicación en una universidad pública de Guayaquil durante el año 2023?

En cuanto a su justificación la investigación presentó: justificación teórica, debido a que los resultados obtenidos serán cotejados con teorías y antecedentes previos en la literatura científica-académica, lo que los hace una referencia valiosa para futuros estudios de investigación (Alarcón y otros, 2020); Justificación práctica, ya que presentaron una técnica sencilla para mejorar el enfoque clásico de la enseñanza para lograr un cambio efectivo en el aprendizaje (De la Hoz y otros, 2019); Justificación metodológica, en términos metodológicos, emplearon cuestionarios basados en una escala Likert, la información se procesó mediante una estadística SPSS 21 para identificar una posible relación entre las variables relacionadas con la gamificación y motivación académica (Morera & Mora, 2019).

El objeto principal fue establecer relación entre gamificación y motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023. Además, se plantean objetivos específicos que son: a) Determinar la relación entre la alfabetización digital y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023; b) Determinar la relación entre el capital intelectual y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023; c) Determinar la relación entre el control concurrente y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023.

Además, formulamos hipótesis H₁: Existe relación entre gamificación y motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023. Como hipótesis alternativa, planteamos H₀: No existe relación entre gamificación y motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023.

II. MARCO TEÓRICO

La investigación incorporará análisis anteriores que se enfoquen en temas relacionados con las variables que se involucran; En el ámbito internacional, en su tesis, Gómez (2022) se propuso como objetivo principal demostrar si existía significativa diferencia entre sus variables. Los resultados obtenidos mostraron una significativa diferencia entre motivación académica y la implementación realizada. Concluyendo que su hipótesis general es aceptada, dejando en evidencia que hay diferencia en la motivación académica, con un valor de significancia menor a 0.05.

Zapata (2022), el propósito de su estudio fue investigar la posible correlación entre gamificación y motivación académica. Los resultados obtenidos revelaron la falta de relación significativa entre alfabetización digital y motivación académica, encontrándose una significativa y moderada relación entre capital intelectual y motivación académica, así como entre el control concurrente y la motivación académica. Concluyendo que, una mayor comprensión y uso de la gamificación puede resultar en un mayor nivel de motivación académica.

Asimismo, en su investigación Oscco (2022), el objetivo fue evaluar cómo la gamificación afecta la motivación académica. Los resultados indicaron que los estudiantes que utilizaron la gamificación en el grupo experimental mostraron un mayor nivel de motivación académica en el post-test. La gamificación puede influir en motivación intrínseca como en extrínseca, y también puede tener efecto en la disminución de motivación en los alumnos. Concluyendo, esta investigación demostró que gamificación tiene una influencia significativa en motivación académica en alumnos, con nivel significativo del 5% y un valor de $p = 0.000$, lo que es menor a 0,05.

Igualmente, Valencia (2022), investigó la aplicación estratégica en gamificación dentro de un modelo de gestión del conocimiento en organizaciones colombianas. Al revisar 50 artículos que trataban sobre gamificación y gestión del conocimiento, se encontraron pruebas que respaldan la contribución de estas estrategias. En definitiva, el estudio pretendía analizar cómo se puede utilizar la gamificación para gestionar el conocimiento en las organizaciones. Como

resultado, se pudo identificar la facilidad que mediante gamificación se da en los procesos asociados a la gestión del conocimiento organizacional.

En su estudio, Alberca (2022), los resultados obtenidos indicaron una correlación significativa del 0.331**. Además, se pudo comprobar que las dimensiones presentaron correlaciones de 0.292**, 0.323** y 0.87, respectivamente, con las habilidades de investigación. En resumen, se confirmó la hipótesis que, a pesar que la correlación entre las variables fue baja ($r=0.331$), sigue siendo significativa ($\text{Sig.}<0.05$) para los estudiantes de esta universidad en Piura.

Del mismo modo, Polo et al. (2022) con el propósito de demostrar la relevancia del pensamiento crítico como una innovación educativa para los estudiantes universitarios. Los resultados obtenidos mostraron que el pensamiento crítico mejoró significativamente las habilidades estudiantiles en la gestión de la diversidad, el trabajo en equipo y el compromiso con la sociedad. En resumen, se encontró una correlación moderada de 0.57, entre gamificación universitaria y las habilidades interdisciplinarias en alumnos, lo que destaca su valiosa contribución en términos de formación académica.

En su estudio, Németh et al. (2021) se enfocaron en el empleo de técnicas de gamificación en la enseñanza de idiomas en entornos médicos y de atención médica, con el propósito de evaluar la actitud de los estudiantes hacia dichas técnicas. Después de recopilar la información, se encontró que alrededor del 35% de los estudiantes experimentaron mayor motivación luego de implementarse estrategias gamificadas. Los investigadores concluyeron que el éxito de la gamificación está vinculado a la creación de una experiencia de aprendizaje atractiva e interactiva, que proporciona una sensación auténtica de logro. Cabe destacar que la metodología fue implementada tanto en clases presenciales como en sesiones en línea.

Llanes et al. (2021), determinaron si existe correlación en las características sociodemográficas de estudiantes, sus motivos para elegir una carrera universitaria y su satisfacción a grado de experiencia universitaria. Los resultados indican que muchos estudiantes presentan una motivación intrínseca más alta (media de 13.59 y desviación estándar de 2.08) que la motivación extrínseca (media de 8.20 y

desviación estándar de 3.05). Esta diferencia estadísticamente significativa, con valor t de 169.11 y un valor de p inferior a 0.005. Concluyendo, en cuanto a la conexión entre la motivación y la satisfacción académica a lo largo del proceso educativo, los análisis de correlación indican que estas dos variables están moderada y significativamente asociadas.

Respecto a los antecedentes nacionales Flores (2022) el objetivo fue establecer la relación existente para gamificación y aprendizaje significativo del módulo sistemas operativos de estudiantes. Obteniendo como resultado que, el 87.50% de ellos afirma utilizar técnicas de juego en el aula de manera constante, mientras que el 12.50% menciona hacerlo ocasionalmente. Concluyendo, se puede afirmar que la gamificación, junto con el aprendizaje significativo, tiene una influencia positiva y ofrece beneficios importantes tanto para los docentes como para los estudiantes.

En su investigación Quizhpe (2022) mostró como prioridad investigar relación entre la motivación académica y compromiso estudiantil de adolescentes en Ecuador. Los resultados revelaron un 93% presentó un alto nivel de motivación académica, mientras que el 7% restante se ubicó en el nivel medio en diferentes dimensiones de la motivación. En cuanto al compromiso estudiantil, la mayoría de los participantes (85%) obtuvieron una puntuación alta, mientras que el 15% restante, una puntuación en el nivel medio. Por último, se encontró que la correlación entre las variables de motivación y compromiso fue de 0.733**, con un valor $p < 0.001$, lo que llevó a concluir que estas variables se relacionan directa y altamente significativamente.

En su estudio Montero (2022), el objetivo fue analizar si la gamificación contribuye a la mejora académica en estudiantes que tienen dificultades. Los resultados mostraron que un 75% de encuestados consideraron significativamente influyentes las técnicas de aprendizaje para los estudiantes, mientras que otro 25% cree en su influencia ocasional. Concluyendo la gamificación como un recurso efectivo para mejorar los rendimientos de los estudiantes de manera académica, encontrando relación directa significativa entre sus variables.

En su investigación Moreira (2021), su objetivo consistió en evaluar la relación entre la motivación académica y los estilos parentales entre estudiantes del noveno grado de la escuela de Guayaquil. La descripción de los resultados mostró que el 57,8% de participantes poseía un grado medio de motivación académica, y el estilo parental predominante fue el autoritario. Además, tenía una positiva correlación altamente significativa entre motivación académica y estilos parentales democráticos ($Rho=0,724^{**}$) e indulgentes ($Rho=0,745^{**}$), mientras que mostró una positiva y moderada significativa correlación con el estilo autoritario ($Rho=0,445^{**}$). Sin embargo, no se obtuvo una relación significativa con el estilo parental negligente, debido a que el valor de significancia resultó ser de $0,159 > 0,05$. En resumen, se concluyó que académicamente la motivación de los estudiantes de esta escuela interactúa de manera significativa con los estilos parentales democráticos, indulgentes y autoritarios.

Así pues, Medina (2020) los resultados obtenidos mostraron correlación moderada y altamente significativa ($Rho = 0.454$; $p < 0.01$). Respecto a niveles de motivación académica, intrínsecos y extrínsecos, prevalecieron en alto nivel (92% y 85% respectivamente), mientras que poca motivación predominó en el nivel bajo con un 68%. Además, concluyeron que la autorregulación académica fue más frecuente con un 82% de alto nivel, mientras que reprogramación de actividades fue más común con un 40% de bajo nivel.

Respecto a las teorías de gamificación, se consideraron algunas teorías conocidas y utilizadas en este campo. Es importante mencionar que existen muchas otras teorías y enfoques relevantes que han contribuido al desarrollo continuo de este campo en constante crecimiento. A continuación, se presentan algunas de las teorías principales y actualizadas, aunque no son todas las teorías existentes relacionadas con la gamificación:

La Teoría del Diseño de Experiencias de Amy Jo Kim, en 2016, proporciona pautas para crear experiencias significativas en la gamificación. Se enfoca en diseñar elementos que motiven, involucren y satisfagan a los usuarios, mejorando así su participación y disfrute en el contexto de los juegos o aplicaciones.

La Teoría de las Metas de Sebastián Deterding, en 2015, ofrece perspectivas sobre cómo utilizar metas y recompensas de manera efectiva en la gamificación. Sugiere que las metas deben ser significativas y desafiantes para impulsar la motivación de los usuarios, y las recompensas deben ser equitativas y alineadas con las metas establecidas para fomentar un compromiso sostenible y satisfactorio.

La Teoría de la Participación de Amy Jo Kim, en 2010, se enfoca en motivar a los usuarios para que participen activamente en la gamificación mediante el diseño de sistemas de recompensa y retroalimentación efectivos. Al establecer recompensas significativas y proporcionar comentarios claros y frecuentes, se promueve el compromiso y la participación continua de los usuarios en la experiencia del juego o la aplicación gamificada.

Es importante destacar que estas teorías representan solo algunas de las principales y más actualizadas en el campo de la gamificación. Existen otras teorías relacionadas que también han contribuido al desarrollo de este campo en constante evolución.

En cuanto a la definición de gamificación, Valencia (2022) define la gamificación como la implementación de componentes y mecánicas propias correspondientes a juegos de entorno no unidos lúdicamente. Su propósito es impulsar la participación, motivación y compromiso de los usuarios, al tiempo que mejora la experiencia y los resultados en diversos ámbitos, como la educación, el trabajo y el bienestar personal.

Igualmente, Hernández y Collados (2020) la definen como una alternativa que permite la utilización de herramientas provenientes del ámbito informal dentro del contexto educativo. Su objetivo es superar las limitaciones que a veces se presentan con las metodologías tradicionales.

También, Mateus y Ortegón (2019) indican que consiste en la aplicación de estrategias y componentes propios del juego en contextos diferentes, con la finalidad de impartir un mensaje, contenidos o modificar comportamientos. Esto se logra a través de práctica lúdica que incluya diversión y aprendizaje.

En cuanto a las dimensiones de la gamificación, se conocen las siguientes: la alfabetización digital, que implica la habilidad de utilizar de manera efectiva, segura

y ética las tecnologías digitales para acceder, evaluar, comunicar y crear información y conocimiento en entornos digitales. Los indicadores de esta dimensión incluyen: el uso efectivo, seguro y ético de las tecnologías digitales; La capacidad para acceder y evaluar información digital y la competencia en la comunicación y creación de contenido digital (Parra & Torres, 2018).

Capital intelectual, comprende los activos intangibles de una organización, como el conocimiento tácito y explícito, la propiedad intelectual, las capacidades innovadoras y la gestión del talento, que contribuye a generar valor económico y competitivo, medibles a través de indicadores como: Conocimiento tácito y explícito de la organización; Propiedad intelectual y derechos de autor; Capacidad para la innovación; Gestión efectiva del talento (Gazzera & Lombardo, 2020).

Control concurrente, consiste en la implementación de mecanismos y herramientas de monitoreo en tiempo real que permiten a los gerentes identificar y resolver problemas de manera proactiva durante el desarrollo de las actividades operativas, cuyos indicadores son: Mecanismos y herramientas de monitoreo en tiempo real; Identificación proactiva de problemas; Resolución de problemas durante las actividades operativas (Vega de la Cruz & Marrero Delgado, 2021).

Las teorías de la variable motivación académica, exponen algunas de las teorías fundamentales vinculadas a este tema, mencionando a sus autores, años de publicación y sus principales contribuciones. Es relevante señalar que estas teorías presentadas constituyen solo una selección de muchas otras teorías del ámbito de la motivación académica, ya que existen otras teorías y enfoques que también han aportado al estudio de este fenómeno.

En este sentido, se pueden mencionar las siguientes teorías: La Teoría de Autodeterminación Cognitiva de Deci y Ryan (2002) se centra en la motivación intrínseca en el ámbito educativo. Destaca la importancia de satisfacer las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación para fomentar la motivación interna de los estudiantes. Cuando los estudiantes se sienten autónomos, competentes y conectados con su entorno educativo, están más inclinados a participar activamente y comprometerse en su aprendizaje de manera significativa y duradera; La Teoría del Logro de Metas de Ames (1992) se

enfoca en cómo el establecimiento de metas afecta la motivación académica. La teoría sugiere que los estudiantes pueden adoptar diferentes enfoques de metas: metas de aprendizaje (buscar el conocimiento y mejorar habilidades), metas de rendimiento (demostrar competencia a los demás) y metas sociales (afiliarse con otros); La Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan (1985) ofrece un marco teórico para entender la motivación intrínseca y extrínseca en diversos contextos. Destaca que los individuos tienen necesidades psicológicas fundamentales, como la autonomía, la competencia y la relación, que influyen en su motivación. La teoría explora cómo los factores externos e internos pueden afectar la motivación, y cómo el apoyo a la autodeterminación puede promover una motivación más profunda y sostenible en las actividades que realizamos.

En la definición de motivación académica tenemos que, Cobo et al. (2022) la definen como el conjunto de fuerzas internas que impulsan a la persona a actuar, enfocándose en los procesos cognitivos que influyen en dicha acción. En el ámbito educativo, se refiere al tipo de motivación que los estudiantes utilizan para alcanzar sus objetivos académicos.

Asimismo, Gil et al. (2019) lo definen como un proceso amplio a través del cual se comienza y guía una conducta para alcanzar un objetivo, ya sea en un contexto académico o de aprendizaje. Este proceso incluye la influencia de factores cognitivos y emocionales.

Yeh et al. (2019) lo describe como el empeño dedicado a ajustarse a nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, presentándose como un desafío para estimular la continuación en los estudios. En este proceso, los estudiantes asumen el control del aprendizaje en línea y exploran factores motivacionales para asegurar el éxito del aprendizaje.

Respecto a las dimensiones de motivación académica, varios investigadores han identificado diversas situaciones basándose en teoría de la autodeterminación cognitiva de Deci y Ryan en 2002. Estos autores se enfocaron en la motivación intrínseca en el contexto educativo y resaltaron la importancia de satisfacer las necesidades del individuo. Se establecen dos formas de motivación, la intrínseca y la extrínseca, que influyen en la personalidad y comportamiento del individuo.

Además, se tiene la desmotivación, que se refiere a la falta de motivación y está relacionada con la resignación (Ryan & Decib, 2020).

La motivación intrínseca se describe como algo inherente a la persona, donde uno tiene la habilidad y el control para reforzarse a sí mismo, este tipo de motivación se distingue por generar aprendizaje y creatividad de alta calidad; Los estudiantes con motivación intrínseca tienden a estar más comprometidos con el contenido que están aprendiendo y aumentan su autoestima y creatividad. Los indicadores de motivación intrínseca, enfocados en el logro y el conocimiento (Azogue Punina & Barrera Erreyes, 2020).

La motivación extrínseca se define como la búsqueda de reconocimiento, evitar sanciones o conseguir recompensas por parte de un estudiante en su actividad académica, por lo que el estudiante es influenciado por agentes externos como resultado de su interacción; Se toman en cuenta indicadores como la regulación introyectada y la regulación identificada (Ryan & Decib, 2020).

La desmotivación se determina como la falta de motivación que puede llevar a la interrupción de la educación, lo que en algunos casos se produce cuando un estudiante pierde interés en el aprendizaje, carece de recursos económicos, no tiene oportunidades laborales o carece de un plan de vida adecuado para la adolescencia; Este estado no cuenta con indicadores específicos y se caracteriza por su magnitud, lo que lo hace difícil de clasificar.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de Investigación

Se llevó a cabo un estudio con un enfoque cuantitativo, de carácter básico, para llevar a cabo la investigación; se establecieron relaciones entre variables para permitir la recolección de datos cuantitativos. (Álvarez Risco, 2020).

3.1.2. Diseño de investigación

Se llevó a cabo un diseño no experimental y tuvo un nivel descriptivo correlacional asociativo. Se centró en la deliberación de las variables sin la capacidad de manipularlas directamente. Este enfoque permitió el análisis y comparación de datos recogidos a través de encuestas en un contexto realista y relevante para el tema de investigación (Ramos Galarza, 2021).

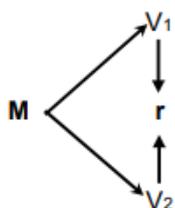
Esquema donde:

M : Muestra

r : Relación

V₁ : Gamificación

V₂ : Motivación académica



3.2. Variables y operacionalización

Gamificación (V₁):

Definición Conceptual: Valencia (2022) según la teoría de las metas de Sebastián Deterding en 2015, define la gamificación como la implementación de componentes y mecánicas propias correspondientes a juegos de entorno no unidos lúdicamente. Su propósito es estimular la participación, la motivación y el compromiso de los usuarios, al tiempo que mejora la experiencia y los resultados en distintos ámbitos, como la educación, el trabajo y el bienestar personal.

Definición Operacional: La gamificación implica llevar elementos de juego a contextos no convencionales. Por lo tanto, se evaluará esta variable a través de sus dimensiones: alfabetización digital, capital intelectual y control concurrente, que a

su vez se desglosan en indicadores para su análisis. Se utilizará una encuesta calificada mediante una escala de Likert para medir esta variable.

Indicadores: alfabetización digital: uso efectivo, seguro y ético de tecnologías digitales, habilidad para acceder y evaluar información digital y competencia en la comunicación y la creación de contenido digital; Capital intelectual: conocimiento tácito y explícito de la organización, propiedad intelectual y derechos de autor, capacidad para la innovación y gestión efectiva del talento y Control concurrente: mecanismos y herramientas de monitoreo en tiempo real, identificación proactiva de problemas y resolución de problemas durante las actividades operativas.

Escala de medición: Ordinal, tipo Likert.

Motivación académica (V₂):

Definición conceptual: Cobo et al. (2022) Según teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan en 1985, la motivación se define como el conjunto de fuerzas internas que impulsa a una persona a actuar, centrándose en los procesos cognitivos que influyen en dicha acción. En el contexto educativo, se refiere al tipo de motivación que los estudiantes emplean para alcanzar sus metas académicas.

Definición Operacional: La motivación académica se refiere a cómo los estudiantes abordan las tareas educativas. Por lo tanto, la variable fue medida a través de sus dimensiones. Cada una de estas dimensiones se subdividen en indicadores para su análisis. Para evaluar esta variable, se utilizará una encuesta que se calificará utilizando una escala de Likert.

Indicadores: Motivación intrínseca, enfocados en el logro y el conocimiento; Motivación extrínseca: regulación introyectada y la regulación identificada; y Desmotivación: sin motivación.

Escala de medición: Ordinal, tipo Likert.

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

3.3.1. Población:

En esta investigación, se empleó el término población para hacer referencia a un grupo de individuos o entidades que comparten características comunes y están relacionados con las variables de estudio. Este conjunto se identificó por sus atributos y fue fundamental para alcanzar el objetivo de la investigación que se estuvo llevando a cabo (Arias, 2020); es así que, se harán partícipe 1450 estudiantes de comunicación, año 2023.

El criterio de inclusión lo establecen los estudiantes de comunicación de una universidad en Guayaquil que dedicaron tiempo a participar en el estudio y responder al cuestionario son identificados como aquellos que forman parte de la muestra de investigación.

Criterio de exclusión, los estudiantes de comunicación de una universidad de Guayaquil que no cumplieron los criterios de selección de estudiante de comunicación y no desean participar en el cuestionario en cuestión.

3.3.2. Muestra:

Fue seleccionado un ejemplar de 304 estudiantes de comunicación pertenecientes a una universidad pública de Guayaquil en el año 2023 (anexo 3). Dicho ejemplar posee el 5 y 95% respectivamente correspondientes al margen de error y su nivel de confianza. En este contexto, se entiende por muestra una porción seleccionada de un grupo o población de estudio que comparte características similares al grupo completo, lo que permite obtener resultados representativos y significativos (Ñaupas y otros, 2018).

3.3.3. Muestreo:

Se utilizó un método de muestra aleatoria simple de tipo probabilístico para la selección de la muestra. El propósito fue una muestra que sea peculiar a la población en cuestión, asegurando toda parte sea considerada con igual probabilidad para su estudio. De esta manera, se garantiza la equidad en el proceso de muestreo (Salazar P. & Del Castillo G., 2018).

3.3.4. Unidad de análisis:

El elemento de estudio fueron alumnos que se encontraban cursando la carrera de Comunicación en una institución pública de Guayaquil durante el año 2023.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: con el fin de obtener un mayor conocimiento al respecto. La encuesta fue seleccionada como técnica para este estudio debido a su capacidad para proporcionar información pertinente y relevante a la problemática que se está examinando. En una investigación, se emplea una técnica para recopilar información (encuesta) sobre la problemática de la entidad que se está estudiando (Hernández & Duana, 2020)

Instrumento: En el marco de la investigación actual, se utilizó un cuestionario como herramienta, cuyas preguntas estuvieron relacionadas con las variables que fueron objeto de estudio. Este instrumento fue seleccionado específicamente para este estudio y diseñado con preguntas específicas basadas en los indicadores de cada variable que se está examinando; tal como lo han señalado Useche et al. (2020) su objetivo fue recopilar información relevante para la investigación en cuestión.

Validez y Confiabilidad: cinco expertos fueron los encargados de evaluar la validez de los instrumentos (Anexo 5):

Tabla 1

Relación de validadores

Apellidos y Nombres	Especialidad	Validación
Marlon Javier Angos Chasin	Magíster en Gestión Educativa	Aplica
Grace Dávalos Ronquillo	Magíster en Gestión Educativa	Aplica
Cecilia de Lourdes Villacis Maldonado	Magíster en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales	Aplica
Roberto Carlo Febres Chu	Magíster en Educación con Mención en Tutoría Y Orientación Familiar	Aplica
Evelin Estefanía Chicaiza Arias	Magíster en Gestión Educativa	Aplica

Nota: Elaboración propia.

Además, se realizó una evaluación confiable de instrumentos utilizados mediante el coeficiente Cronbach, utilizando información obtenida según prueba piloto realizada a un grupo de 20 participantes (Anexo 2). Los resultados mostraron confiabilidad adecuada de 0.845 para la variable de gamificación y una confiabilidad aceptable de 0.885 para la motivación académica (Anexo 4).

3.5. Procedimientos

En esta investigación, se utilizó una metodología correlacional para examinar la posible conexión entre las variables estudiadas. Antes de su aplicación a la unidad de análisis en una universidad en Guayaquil, los cuestionarios fueron creados y validados utilizando la opinión de tres expertos en el campo. En el cuarto capítulo, la solución obtenida fue examinada y analizada mediante el software SPSS y presentados de manera visual en forma de tablas y cuadros. Finalmente, se llevó a cabo un intercambio de resultados, extrayendo conclusiones significativas y se dieron recomendaciones basadas en los hallazgos alcanzados durante el estudio.

3.6. Método de análisis de datos

El estudio contempló la creación de instrumentos para la recopilación de datos, los cuales fueron elaborados utilizando la herramienta software MS Word 2018. Posteriormente, se realizó un análisis tanto descriptivo como inferencial utilizando el software MS Excel 2018, y lo obtenido se procesó mediante el software SPSS. Una vez procesados, se presentaron los resultados y se compararon con la hipótesis formulada con la finalidad de obtener una correlación específica mediante un Rho de Spearman (Greenland et al., 2019).

3.7. Aspectos éticos

Se utilizó la séptima edición de las normas APA y los lineamientos definidos por la institución académica correspondiente para garantizar la fiabilidad, transparencia y eficacia en la estructura, contexto y contenido del trabajo. Se observó el Código de Ética RCU N° 0340-2021-UCV (2021) para mantener la integridad del contenido. Además, se aseguró el derecho de imagen de los empleados durante la aplicación del instrumento, en línea con el principio de integridad.

IV. RESULTADOS

Descripción de resultados generales de las variables gamificación y motivación académica

Tabla 2

Nivel de calificación de la variable Gamificación

Nivel	fi	%
ALTO	45	15%
MEDIO	92	30%
BAJO	167	55%
TOTAL	304	100%

Nota: Fuente SPSS

Los resultados obtenidos en relación a la variable Gamificación muestran la distribución de respuestas en cada nivel: alto, medio y bajo. En el nivel alto, se registraron 45 respuestas, lo que representa el 15% del total de participantes. En el nivel medio, se encontraron 92 respuestas, equivalentes al 30%, y en el nivel bajo se obtuvieron 167 respuestas, lo que representa el 55%.

Estos resultados revelan que la mayoría de los participantes calificaron la gamificación en un nivel bajo, con un 55% de las respuestas. Esto sugiere que hay un margen de mejora en la implementación y utilización de estrategias de gamificación en el contexto evaluado. La gamificación, que implica el uso de elementos de juego en entornos no lúdicos, puede tener un impacto significativo en la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los participantes. Sin embargo, los resultados indican que se deben tomar medidas para mejorar la implementación y la efectividad de la gamificación en este contexto específico.

Es importante analizar las posibles causas de esta distribución de respuestas y considerar acciones para mejorar la calidad y el impacto de la gamificación en el entorno evaluado. Esto podría incluir la capacitación del personal en el diseño y la implementación de estrategias de gamificación efectivas, la identificación de áreas de mejora en la utilización de elementos de juego, y la evaluación continua y el seguimiento de los resultados obtenidos a través de la gamificación.

Tabla 3*Resultados por dimensiones de la variable Gamificación*

Nivel	Alfabetización digital		Capital intelectual		Control concurrente	
	fi	%	fi	%	fi	%
ALTO	50	16.45%	46	15.13%	62	20.39%
MEDIO	96	31.58%	111	36.51%	70	23.03%
BAJO	158	51.97%	147	48.36%	172	56.58%
TOTAL	304	100.00%	304	100.00%	304	100.00%

Nota: Fuente SPSS

Las dimensiones de la variable Gamificación muestran la distribución de las respuestas de los participantes en cada nivel: alto, medio y bajo. En la dimensión de Alfabetización digital, se observa que el nivel alto cuenta con 50 respuestas, lo que representa el 16.45% del total. El nivel medio tiene 96 respuestas, que equivale al 31.58%, y el nivel bajo cuenta con 158 respuestas, representando el 51.97%. En cuanto a Capital intelectual, se aprecia que cuenta con un alto nivel de 46 respuestas, lo que representa el 15.13% del total. El nivel medio tiene 111 respuestas, que equivale al 36.51%, y el nivel bajo cuenta con 147 respuestas, representando el 48.36%. En la dimensión de Control concurrente, se observa que el nivel alto cuenta con 62 respuestas, lo que representa el 20.39% del total. El nivel medio tiene 70 respuestas, que equivale al 23.03%, y el nivel bajo cuenta con 172 respuestas, representando el 56.58%.

En resumen, estos resultados indican la distribución de las respuestas de los participantes en cada nivel de las dimensiones de Alfabetización digital, Capital intelectual y Control concurrente.

Es importante analizar estos resultados para identificar posibles estrategias de mejora y optimización de la gamificación en relación con las diferentes dimensiones evaluadas.

Tabla 4*Nivel de calificación de la variable Motivación Académica*

Nivel	fi	%
ALTA	36	11.84%
MEDIO	118	38.82%
BAJO	150	49.34%
TOTAL	304	100.00%

Nota: Fuente SPSS

En relación a la Motivación Académica muestran la distribución de las respuestas de los participantes en cada nivel: alta, media y baja. En el nivel alto, se observa que hay 36 respuestas, lo que representa el 11.84% del total de participantes. En el nivel medio, se registran 118 respuestas, equivalente al 38.82%, y en el nivel bajo se encuentran 150 respuestas, lo que representa el 49.34%. Estos resultados indican que gran cantidad de los participantes tienen una motivación académica en un nivel bajo o medio.

Esto puede indicar que existe un margen de mejora en términos de la motivación de los estudiantes en el contexto académico. La falta de motivación puede afectar negativamente el rendimiento y el compromiso de los estudiantes con sus estudios.

Es importante tener en cuenta estos resultados para desarrollar estrategias y actividades que promuevan una mayor motivación académica en los estudiantes. Estas estrategias podrían incluir la implementación de métodos de enseñanza más participativos, la creación de un entorno de aprendizaje estimulante y el fomento de la autoeficacia y la autonomía.

Tabla 5*Resultados por dimensiones de la variable motivación académica*

Nivel	Motivación intrínseca		Motivación extrínseca		Desmotivación	
	fi	%	fi	%	Fi	%
ALTA	70	23%	58	19%	32	11%
MEDIO	82	27%	115	38%	88	29%
BAJO	152	50%	131	43%	184	61%
TOTAL	304	100.00%	304	100%	304	100%

Nota: Fuente SPSS

En cada dimensión se registraron las respuestas en diferentes niveles: alto, medio y bajo. En el nivel de motivación intrínseca, se demostró que 70 participantes, equivalentes al 23% del total, manifiestan tener una motivación alta. En el nivel medio, se encontraron 82 respuestas, lo que representa el 27%. Por otro lado, en el nivel bajo de motivación intrínseca, se registraron 152 respuestas, correspondientes al 50%. En cuanto a la motivación extrínseca, se obtendrán resultados similares. En el nivel alto, se registraron 58 respuestas, lo que representa el 19% del total de participantes. En el nivel medio, se encontraron 115 respuestas, equivalente al 38%. En el nivel bajo de motivación extrínseca, se obtuvieron 131 respuestas, correspondientes al 43%. En relación a la desmotivación, se observa que 32 participantes, representando el 11% del total, manifiestan tener un nivel alto de desmotivación. En el nivel medio, se registraron 88 respuestas, lo que representa el 29%. En el nivel bajo de desmotivación, se obtendrán 184 respuestas, correspondientes al 61%. Estos resultados revelan que, en general, hay una distribución equilibrada en los niveles de motivación académica y desmotivación entre los participantes. Sin embargo, se destaca un porcentaje considerable de participantes que presentan niveles bajos de motivación intrínseca y extrínseca, así como niveles altos de desmotivación.

Estos resultados indican la necesidad de tomar medidas para fomentar y fortalecer la motivación intrínseca y extrínseca en los participantes, así como abordar los factores que contribuyen a la desmotivación. Esto puede incluir la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan la autodeterminación, la participación activa, el reconocimiento y la valoración de los logros académicos.

Prueba de normalidad

Tabla 6

Prueba de la Normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	,160	304	,000	,916	304	,000
Motivación académica	,124	304	,000	,935	304	,000

Nota: a. Corrección de la significación de Lilliefors

Se utilizó la prueba de normalidad para evaluar si las variables Gamificación y Motivación académica siguen una distribución normal. En este caso, se llevaron a cabo pruebas de normalidad utilizando los estadísticos de Kolmogórov-Smirnov y Shapiro-Wilk.

Para la variable Gamificación, tanto el estadístico de Kolmogórov-Smirnov (0,160) como el estadístico de Shapiro-Wilk (0,916) tienen valores de p de 0,000. Esto indica que la distribución de la variable Gamificación no se ajusta a una distribución normal.

En el caso de la variable Motivación académica, los resultados también muestran que tanto el estadístico de Kolmogórov-Smirnov (0,124) como el estadístico de Shapiro-Wilk (0,935) tienen valores de p de 0,000.

Esto indica que la distribución de la variable Motivación académica no sigue una distribución normal.

Descripción de resultados del grado de correlación entre la Gamificación y Motivación Académica

Objetivo General: Establecer la relación entre la gamificación y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023

Tabla 7

Relación de las variables Gamificación y Motivación académica

Correlaciones		Gamificación	Motivación académica
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1
		Sig. (bilateral)	,808**
	Motivación académica	N	304
		Coefficiente de correlación	,808**
Sig. (bilateral)	0,00	1	
	N	304	304

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

La tabla presenta los resultados de la conexión entre las variables Gamificación y Motivación académica. Los resultados indican una conexión de manera positiva y significativa entre las variables. El coeficiente 0.808 sugiere una fuerte relación entre ambas variables. Además, el valor p igual 0.000 confirmando una significancia menor a 0.05.

Esto implica que a medida que aumenta el nivel de gamificación, también aumenta la motivación académica de los participantes. Existe una fuerte relación entre estas dos variables, lo que sugiere que la relación de estrategias de gamificación se relaciona positivamente en la motivación académica de los estudiantes. Es importante tener en cuenta que estas conexiones no implican una relación causal directa entre las variables. Otros factores y variables pueden relacionarse con la motivación académica de los estudiantes. Sin embargo, estos resultados destacan la importancia de considerar la gamificación como una estrategia potencial para relacionar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el ámbito educativo.

Objetivo específico 1: Determinar la relación entre la alfabetización digital y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023

Tabla 8

Relación entre la alfabetización digital y motivación académica

Correlaciones		Alfabetización digital	Motivación académica
Rho de Spearman	Alfabetización digital	Coefficiente de correlación	,774**
		Sig. (bilateral)	0,00
	Motivación académica	N	304
		Coefficiente de correlación	,774**
	Sig. (bilateral)	0,00	
	N	304	304

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

La tabla muestra los resultados de la conexión entre la variable Alfabetización digital y la variable Motivación académica. Se produjo el coeficiente de coincidencia de Spearman (Rho) para evaluar la relación entre estas dos variables.

Los resultados indican una conexión positiva y significativa entre la Alfabetización digital y la Motivación académica. El coeficiente de consecuencias es de 0.774, lo que sugiere una fuerte relación entre ambas variables.

Además, el valor p es igual a 0, lo que indica que esta confirmación es estadísticamente significativa al nivel 0.01 (bilateral). Esto significa que existe una relación positiva entre la Alfabetización digital y la Motivación académica.

Es importante tener en cuenta que estas conexiones no implican una relación causal directa entre las variables. Otros factores y variables pueden relacionarse con la motivación académica de los estudiantes. Sin embargo, estos resultados sugieren que la Alfabetización digital puede desempeñar un papel relevante en la motivación de los estudiantes al utilizar y aprovechar las herramientas y recursos digitales en sus procesos de aprendizaje.

Objetivo específico 2: Determinar la relación entre el capital intelectual y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023

Tabla 9

Relación del capital intelectual y la motivación académica

Correlaciones		Capital intelectual	Motivación académica
Rho de Spearman	Capital intelectual	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1 ,689** 0,00 304
	Motivación académica	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,689** 1 0,00 304

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

La tabla muestra los resultados de la conexión entre la variable Capital intelectual y la variable Motivación académica. Se produjo el coeficiente de coincidencia de Spearman (Rho) para evaluar la relación entre estas dos variables.

Indican una conexión positiva y significativa entre Capital intelectual y Motivación académica. El coeficiente de consecuencias 0,689, sugiere una relación moderada a fuerte entre ambas variables. Además, el valor p es igual a 0, lo que indica que esta confirmación es significativa. Esto significa que existe una relación positiva entre el Capital intelectual y la Motivación académica. A medida que aumenta el nivel de Capital intelectual, también se observa un aumento en la Motivación académica de los participantes.

Se respaldan la idea de que el capital intelectual, que incluye el conocimiento, las habilidades y las competencias de los individuos, pueden relacionarse positivamente en la motivación de los estudiantes en el ámbito académico.

Objetivo específico 3: Determinar la relación entre el control concurrente y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023

Tabla 10

Relación de control concurrente y la motivación académica

Correlaciones		Control concurrente	Motivación académica
Rho de Spearman	Control concurrente	Coefficiente de correlación	1
		Sig. (bilateral)	,803**
	Motivación académica	Coefficiente de correlación	,803**
		Sig. (bilateral)	0,00
		N	304
		N	304

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

Se produjo el coeficiente de Spearman (Rho) para evaluar la relación entre estas dos variables. Los resultados indican una conexión positiva y significativa entre el Control concurrente y la Motivación académica. El coeficiente de correlación es de 0,803, lo que sugiere una fuerte relación entre ambas variables. Además, el valor p es igual a 0, lo que indica que esta confirmación es estadísticamente significativa al nivel 0,01 (bilateral). Esto significa que existe una relación positiva entre el control concurrente y la motivación académica.

Es importante tener en cuenta que estas conexiones no implican una relación causal directa entre las variables. Otros factores y variables pueden relacionarse con la motivación académica de los estudiantes. Sin embargo, estos resultados respaldan la idea de que el control concurrente puede desempeñar un papel importante en la motivación y el rendimiento académico.

V. DISCUSIÓN

De acuerdo con los resultados obtenidos en esta investigación, tras llevar a cabo el proceso metodológico y el análisis estadístico correspondiente, es apropiado iniciar la discusión de dichos resultados. Por tanto, se tuvo en cuenta los objetivos e hipótesis planteadas. Además, se procedió a contrastar estos hallazgos con los antecedentes y el marco teórico que fundamentan la investigación.

De acuerdo a los resultados encontrados en base al objetivo principal donde se buscó establecer relación entre gamificación y motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023, se pudo determinar que la correlación entre el nivel de gamificación y la motivación académica tuvo un coeficiente de correlación de 0,808 y un nivel de significancia de 0,00 siendo este menor a 0.05; Estos resultados respaldan la hipótesis planteada, la cual sostiene que existe una conexión entre la gamificación y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023.

Asimismo, es relevante mencionar los hallazgos de dos investigadores: Zapata (2022) y Oscoco (2022), quienes examinaron la relación entre gamificación y motivación académica en contextos educativos distintos. En el caso de Zapata, su estudio se centró en docentes de una institución educativa privada en Lima durante el año 2021. Los resultados obtenidos revelaron una correlación significativa de 0.442, con un nivel de significancia de 0.000, inferior a 0.05. Esto respalda la aceptación de la hipótesis alterna planteada en la investigación y evidencia la existencia de una relación moderada, positiva y significativa entre las variables de gamificación y motivación académica.

Por otro lado, Oscoco (2022) también examinó el impacto de la aplicación de la estrategia de gamificación en la mejora de la motivación académica. Sus resultados mostraron un nivel de significancia de 0.001, que es inferior a 0.05, lo cual indica una influencia significativa de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes.

Tanto los resultados obtenidos por Zapata como los de Oscoco respaldan la correlación positiva y su respectiva significancia entre la gamificación y la

motivación académica. Estos hallazgos concuerdan con los antecedentes investigados y fortalecen la base de nuestra propia investigación.

Además, se pudo observar que, en cuanto a la distribución porcentual de la variable de motivación académica, se obtuvieron niveles medios (38.82%) y altos (11.84%). Estos resultados indican que la muestra seleccionada mostraba un nivel satisfactorio de motivación académica. Por otro lado, al analizar la distribución porcentual de la variable de gamificación, se encontraron niveles medios (30%) y altos (15%). Estos valores sugieren que la gamificación se situaba en un nivel intermedio. Es importante destacar que esta distribución se realizó considerando una unidad de análisis conformada por 304 estudiantes.

Los análisis revelaron que los estudiantes de la muestra presentaban niveles aceptables de motivación académica, con una combinación de niveles medio y alto. Por otro lado, en relación a la gamificación, se observó que se encontraba mayormente en un nivel medio. Estos datos proporcionan una visión inicial del estado de la motivación y la presencia de la gamificación en el grupo estudiado, teniendo en cuenta la muestra de 304 estudiantes analizados.

Además, estos resultados son consistentes con los hallazgos de Zapata (2022), quien también examinó la variable de motivación. En su estudio, se observó una distribución con un nivel medio (63%) y alto (15%) entre un total de 67 participantes investigados. Estos datos respaldan la idea de que existe una asimilación efectiva del contenido después de la aplicación de estrategias gamificadas.

La información obtenida en nuestro estudio coincide con los hallazgos de Zapata (2022) en relación a la variable de motivación. Se encontró una distribución similar, con niveles medio y alto, entre los participantes estudiados. Estos resultados brindan evidencia adicional de que la implementación de estrategias gamificadas favorece la asimilación y el interés por el contenido académico.

En relación a las teorías relacionadas con la variable de gamificación, se tomaron en consideración diversas teorías reconocidas y ampliamente utilizadas en este campo. Una de ellas es la teoría del diseño de experiencias propuesta por Amy Jo Kim en 2016. Esta teoría ofrece aportes valiosos para diseñar experiencias

significativas en el ámbito de la gamificación. Según Valencia (2022), la gamificación se define como la implementación de componentes y mecánicas propias de los juegos en entornos no lúdicos, con el propósito de involucrar, motivar y comprometer a los usuarios en su proceso educativo.

Además, en otro estudio realizado por Zapata (2022), se obtuvieron resultados que revelaron una relación entre la motivación y la alfabetización digital. Cuando la motivación alcanzaba un nivel alto, la alfabetización digital se situaba en un 35.8%. Por otro lado, cuando la motivación se encontraba en un nivel medio, la alfabetización digital se ubicaba en un 22.4%, lo que indica un nivel intermedio. Por último, cuando la motivación era baja, la alfabetización digital se encontraba en un nivel alto. Estos resultados respaldan y se alinean con las teorías planteadas por los autores mencionados.

Los resultados obtenidos en la investigación son consistentes con las teorías mencionadas por los autores. Por un lado, la teoría de diseño de experiencias de Amy Jo Kim proporciona una base sólida para diseñar experiencias significativas en el ámbito de la gamificación. Por otro lado, los hallazgos de Zapata respaldan la relación entre la motivación y la alfabetización digital, mostrando distintos niveles de alfabetización dependiendo del nivel de motivación. Estos resultados enriquecen la comprensión de la importancia de la gamificación y su impacto en la motivación y el aprendizaje.

Respecto al objetivo específico 1, donde se buscó determinar la relación entre la alfabetización digital y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023, se pudo determinar que la correlación entre la alfabetización digital y motivación académica tuvo un coeficiente de correlación de 0,774 y un nivel de significancia de 0,00 siendo este menor a 0.05; Estos resultados respaldan la hipótesis planteada, la cual sostiene que existe una conexión entre la alfabetización digital y motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023.

La dimensión de alfabetización digital despierta un interés moderado entre los estudiantes, posiblemente debido a su desconocimiento y falta de familiaridad con

diversas plataformas utilizadas para desarrollar habilidades digitales. Según Alberca (2022), esta dimensión mostró un coeficiente de correlación de 0.331 y un nivel de significancia de 0.02, lo cual es inferior a 0.05. Estos resultados indican que los estudiantes están llevando a cabo acciones hábiles que les permiten familiarizarse con distintas situaciones de aprendizaje digital. Al ser conscientes del entorno en constante cambio y hacer uso de una variedad de redes, los estudiantes logran desarrollar su alfabetización digital.

Se observa un nivel de interés moderado por parte de los estudiantes en la dimensión de alfabetización digital. Esto posiblemente se deba a su falta de conocimiento y experiencia en el uso de diversas plataformas digitales. Sin embargo, los resultados obtenidos a través del estudio realizado por Alberca (2022) revelaron que los estudiantes están tomando medidas habilidosas para familiarizarse con las distintas situaciones de aprendizaje digital. Este comportamiento demuestra su conciencia sobre el entorno en constante evolución y su capacidad para utilizar una variedad de redes con el fin de mejorar su alfabetización digital.

Al analizar esta investigación junto a dicho autor, se revela que se establece una correlación de bajo grado entre la alfabetización digital y la motivación académica. Es crucial tener en cuenta que estas conexiones no implican una relación causal directa entre las variables. Existen otros factores y variables que pueden estar relacionados con la motivación académica de los estudiantes. En línea con la teoría de la participación propuesta por Amy Jo Kim en 2010, se enfoca en cómo estimular la participación de los usuarios en la gamificación mediante el uso de sistemas de recompensa y retroalimentación.

Respecto al objetivo específico 2, donde se buscó determinar la relación entre el capital intelectual y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023, se pudo determinar que la correlación entre el capital intelectual y la motivación académica tuvo un coeficiente de correlación de 0,689 y un nivel de significancia de 0,00 siendo este menor a 0.05; Estos resultados respaldan la hipótesis planteada, la cual sostiene que existe una conexión entre el capital intelectual digital y motivación académica

en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023.

En la investigación, se destaca la importancia de la dimensión del capital intelectual, la cual fortalece las actitudes y aptitudes necesarias para el logro de las funciones de aprendizaje. Según Gazzera y Lombardo (2020), esta dimensión abarca los activos intangibles de una organización, como el conocimiento tácito y explícito. Es relevante identificar el capital intelectual adecuado para explicar las capacidades dinámicas, y se encontró que el 71% de los indicadores se encuentran en alerta regular. Por otro lado, Zapata (2022) reveló en su estudio una relación entre la motivación y la alfabetización digital, con un coeficiente de correlación de Spearman igual a 0.516 y una significancia bilateral de 0.000, lo que indica la existencia de una relación positiva moderada y significativa entre el capital intelectual y la motivación académica. Estos resultados obtenidos por otros investigadores respaldan los hallazgos de nuestra propia investigación.

En la investigación, se reconoce la importancia de la dimensión del capital intelectual, la cual fortalece las actitudes y aptitudes necesarias para el aprendizaje. Según Gazzera y Lombardo (2020), esta dimensión incluye activos intangibles, como el conocimiento tácito y explícito. Es crucial identificar el capital intelectual adecuado para explicar las capacidades dinámicas, y se observó que el 71% de los indicadores se encuentra en un estado de alerta regular.

Respecto al objetivo específico 3, donde se buscó determinar la relación entre el control concurrente y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023, se pudo determinar que la correlación entre el control concurrente y la motivación académica tuvo un coeficiente de correlación de 0,803 y un nivel de significancia de 0,00 siendo este menor a 0.05; Estos resultados respaldan la hipótesis planteada, la cual sostiene que existe una relación positiva entre el control concurrente y la motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública en Guayaquil durante el año 2023.

La dimensión del control concurrente se refiere a las supervisiones realizadas por los docentes de manera específica sobre los estudiantes, con el objetivo de

mejorar las deficiencias presentadas. Según Vega y Marrero (2021), esta dimensión implica la implementación de mecanismos y herramientas de monitoreo en tiempo real que permiten a los gerentes identificar y resolver problemas de manera oportuna. Además, en el estudio realizado por Zapata (2022), se reveló una relación entre la motivación y el control concurrente, con un coeficiente de correlación de Spearman igual a 0.428 y una significancia bilateral de 0.000, lo que indica la existencia de una relación positiva moderada y significativa entre control concurrente y motivación académica. Estos resultados obtenidos por otros investigadores respaldan los hallazgos de nuestra propia investigación.

En la situación actual, donde nos encontramos enfrentando las restricciones impuestas por el confinamiento, la gamificación se ha vuelto aún más relevante. A través de esta estrategia, los docentes pueden generar un entorno de aprendizaje más atractivo y motivador para los estudiantes, lo cual es especialmente importante en la educación a distancia. La gamificación aprovecha los avances tecnológicos y ofrece una alternativa dinámica para el desarrollo de las actividades académicas. Por lo tanto, es esencial que los docentes del nivel superior se familiaricen con esta estrategia y consideren su implementación como una herramienta efectiva para promover el interés y el compromiso de los estudiantes en su proceso educativo.

VI. CONCLUSIÓN

1. Se encontró una conexión positiva y significativa entre las variables investigadas. Esta relación se refleja en una correlación 0.808, que es alta y positiva. Los resultados respaldan la hipótesis general planteada, lo que indica que, si aumenta el nivel de gamificación, también aumenta la motivación académica de los participantes.

2. Se identificó una conexión positiva y significativa entre la dimensión alfabetización digital y variable motivación. Esta relación se ha confirmado a través de una correlación 0.774, la cual es alta y positiva. Sin embargo, es importante tener en cuenta que esto no implica una relación causal directa entre alfabetización digital y motivación académica.

3. Se encontró una conexión positiva y significativa entre capital intelectual y variable motivación. Esta relación se ha confirmado mediante una correlación 0.689, indicando una relación moderada. Esto evidencia la existencia de una correlación positiva entre capital intelectual y motivación académica en los estudiantes de comunicación de la mencionada universidad pública de Guayaquil en el año 2023.

4. Se encontró una conexión positiva y significativa entre control concurrente y comunicación. Esta relación se ha respaldado mediante una correlación 0.803, lo que indica una relación moderada. En consecuencia, se evidencia la existencia de correlación de manera positiva entre control concurrente y motivación académica en los estudiantes de comunicación de la mencionada universidad pública de Guayaquil en el año 2023.

VII. RECOMENDACIÓN

Basado en los resultados obtenidos, se recomienda a los educadores de la universidad que consideren la implementación de estrategias gamificadoras para estudiantes de comunicación. Dado que se ha encontrado una conexión efectiva y con significancia entre la gamificación y la motivación académica, se espera que la incorporación de elementos lúdicos y mecánicas de juego en las actividades de aprendizaje pueda aumentar la motivación y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Aunque se ha identificado una conexión positiva y significativa entre la dimensión alfabetización digital y la variable motivación académica, se sugiere que los educadores enfoquen sus esfuerzos en promover tanto la alfabetización digital como la motivación académica de manera integral.

Con base a lo encontrado entre el capital intelectual y la motivación académica en los estudiantes de comunicación de una universidad pública, se sugiere que las autoridades educativas y los docentes promuevan el desarrollo y la valoración del capital intelectual entre los estudiantes. Esto implica fomentar la adquisición y aplicación de conocimientos, habilidades y experiencias relevantes para su formación académica y profesional.

Considerando la conexión entre control concurrente y motivación académica en los estudiantes de comunicación de una universidad pública, se sugiere que los docentes implementen estrategias efectivas de supervisión y monitoreo en tiempo real para mejorar las deficiencias académicas identificadas. El control concurrente adecuado puede contribuir a mantener altos niveles de motivación académica, lo que se traduce en un mejor rendimiento y logro de los objetivos educativos.

REFERENCIAS

- Alarcón, M. A., Alarcón, H. H., Rodríguez, L. S., & Alcas, N. (2020). Gamification - based Educational intervention: experience in the university context. *Revista Eleuthera*, 22(2), 117-131. <https://doi.org/10.17151/eleu.2020.22.2.8>
- Alberca Avila, M. G. (2022). *Motivación académica y habilidades investigativas en los estudiantes de una universidad de Piura, 2022*. Tesis de Posgrado. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/103094/Alberca_AMG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Álvarez Risco, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones*. Universidad de Lima, Lima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10818>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis: Guía para la elaboración* (Primera edición ed.). Arequipa - Perú: Editor Jose Luis Arias Gonzales. https://www.researchgate.net/publication/350072280_Proyecto_de_Tesis_guia_para_la_elaboracion
- Arufe Giráldez, V., Sanmiguel Rodríguez, A., Ramos Álvarez, O., & Navarro Patón, R. (2022). Gamification in Physical Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 12(8), 540. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.3390/educsci12080540>
- Azogue Punina, J. G., & Barrera Erreyes, H. M. (2020). Intrinsic motivation in meaningful learning. *Revista científico - profesional: Polo del Conocimiento*, 5(6), 99-116. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i6.1469>
- Barrios Palacios, Y. D., Guerrero Ávila, Z. E., Albán Defilippi, M. T., & Marín Ube, S. E. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(S6), 47-55. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3432>
- Batista da Silva, J., Leite, G., & Braga, J. (2019). Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, 41(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309>

- Cabal Mendoza, C. C., & Zamora Álvarez, E. M. (2023). Gamification model to improve the teaching performance of the baccalaureate level of an Educational Unit in Manta, Ecuador. *Revista científica: Dominio de las ciencias*, 9(3), 412-419. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>
- CEPAL-UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Retrieved 08 de Mayo de 2023, from https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf
- Cobo Rendón, R., López Angulo, Y., Sáez Delgado, F., & Mella Norambuena, J. (2022). Engagement, Academic Motivation, and Adjustment of University Students. *Educare Electronic Journal*, 26(3), 1-19. <https://doi.org/https://doi.org/10.15359/ree.26-3.15>
- De la Hoz, E., Martínez, O., Cómbita, H., & Hernández, H. (2019). Information and Communication Technologies and their Influence on the Transformation of Higher Education in Colombia to Boost the Global Economy. *Información Tecnológica*, 30(1), 255-262. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642019000100255>
- Flores Bueno, D., Limaymanta, C. H., & Uribe Tirado, A. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 44(2), 02-14. <https://doi.org/https://doi.org/10.17533/udea.rib.v44n2e342687>
- Flores Guanoluisa, L. A. (2022). *Relación de la gamificación en el aprendizaje significativo del módulo de sistemas operativos de los estudiantes del bachillerato técnico, de la Institución Educativa "Gonzalo Escudero" en la ciudad de Quito, año lectivo 2021-2022*. Tesis de Posgrado, Universidad Central de Ecuador, Quito. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/30095/1/UCE-FIL-CPO-FLORES%20GUANOLUISA%20LUIS%20ANTONIO.pdf>
- Gazzera, M. A., & Lombardo, L. L. (2020). El Capital Intelectual Dinámico En El Sector Alojamiento De La Ciudad De San Martín De Los Andes (Patagonia

– Argentina). *Estudios y perspectivas en turismo*, 29(2), 501-518. Retrieved 20 de Mayo de 2023, from http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17322020000200501&lng=es&tlng=es

Gianluca, M. V., Más Caro, N. L., Minga Sarmiento, R. N., Dávila Rivera, J., & Reátegui Díaz, Í. (2022). Credit risk and profitability of short-term deposit at Savings and Credit Cooperatives. The case of Peru. *REVESCO. Revista de Estudios Cooperativos*, 142, 1-21.

<https://doi.org/https://doi.org/10.5209/reve.84396>

Gil Lopez, J., Fuster Guillen, F., Norabuena Figueroa, R., Maldonado Leyva, H., Norabuena Figueroa, E., & Hernández, R. (2019). Motivación académica y su influencia en el desarrollo de las capacidades de estudiantes en el área de inglés. *Revista de Psicología*, 15(30), 26-41. <https://e-revistas.uca.edu.ar/index.php/RPSI/article/view/2647/2466>

Godoy Cedeño, C., Abad Escalante, K., & Torres Caceres, F. (2020). Gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en universitarios. *Cuadernos de Desarrollo Aplicados a Las TIC*, 9(3), 107-145. <https://doi.org/https://doi.org/10.17993/3ctic.2020.93.107-145>

Gomez Sonco, S. F. (2022). *Programa sobre gamificación para mejorar la motivación académica en estudiantes de odontología de una Universidad Pública de Tacna, 2021*. tesis de Posgrado. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77925/Gomez_SSF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Greenland, S., McShane, B., & Amrhein, V. (2019). Retire statistical significance. *Nature*, 567, 305-307. <https://doi.org/https://doi.org/10.1038/d41586-019-00857-9>

Hernández Prados, M. Á., & Collados Torres, L. (Marzo de 2020). *V Congreso Internacional Virtual Sobre La Educación En El Siglo XXI (Marzo 2020)*. <https://www.eumed.net/actas/20/educacion/13-la-gamificacion-como-metodologia-de-innovacion-educativa.pdf>

- Hernández, S. L., & Duana, D. (2020). Data collection techniques and instruments. *Boletín Científico de Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51-53.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019/7678>
- Lemay, D., Bazelais, P., & Doleck, T. (2021). Transition to online learning during the COVID-19 pandemic. *Computers in Human Behavior Reports*, 4.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100130>
- Liu, C., Williams, A., & Li, G. (2022). Knowledge management practices of tourism consultants: A project ecology perspective. *Tourism Management*, 91, 1-20.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tourman.2022.104491>
- Llanes, J., Méndez Ulrich, J. L., & Montané López, A. (2021). *Motivación y satisfacción académica de los estudiantes de Educación: una visión internacional*. Universitat de Barcelona.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5944/educXX1.26491>
- Mateus Torres, J. M., & Ortegón Ruiz, J. (2019). La gamificación en ámbitos educativo y de marketing. *Tecnología Investigación y Academia*, 7(1), 11-15. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/12743>
- Medina Ruíz, M. Y. (2020). *Motivación académica y procrastinación académica en estudiantes de una universidad pública de Guayaquil, 2020*. Tesis de Posgrado.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47686/Medina%20_RMY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mieles Pico, G., & Moya Martínez, M. (2021). La gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 111-129. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/pc.v6i1.2128>
- Montero Llamuca, L. B. (2022). *La gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico*. Tesis de Maestría, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5002>

- Moreira Salazar, K. I. (2021). *Motivación Académica Y Estilos Parentales En Estudiantes De Noveno Año De Una Unidad Educativa De Guayaquil, 2020*. Tesis Maestría.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61988/Moreira_SKI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Morera, J., & Mora, J. (2019). Use of Gamification in Fundamentals of Biology Course. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 1-13.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15359/ree.23-2.10>
- Muñoz, V., Pérez, A., Saragoça, J., Baltazar, M., & Ramos, I. (2020). Desarrollo de comunidades virtuales en Latinoamérica. *Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa*, 4030 – 4037.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7758431>
- Németh, T., Csongor, A., Marek, E., & 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, 7-23.
https://www.researchgate.net/publication/349862121_Gamification_in_Languages_for_Medical_and_Healthcare_Purposes_Classes_The_Outcomes_of_a_European_Survey
- Nivela Cornejo, M. A., Otero Agreda, O. E., & Morales Caguana, E. F. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), 165-176.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y redacción de tesis* (Quinta edición ed.). Bogotá - Colombia: Ediciones de la U.
- Oscoco Huayta, V. A. (2022). *Influencia de la gamificación en la motivación académica de estudiantes de nutrición de un Instituto Superior de Lima, 2022*. Tesis de Posgrado.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109173/Oscoco_HVA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Parra, E., & Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Revista de investigación EARI*(9), 160-173.
<https://doi.org/https://doi.org/10.7203/eari.9.11473>
- Polo Escobar, B. R., Ramírez Carhautocto, G., Hinojosa Salazar, C. A., & Castañeda Sánchez, W. A. (2022). Transversal Competences In The University Educational Context: A Critical Thinking From The Principles Of Gamification. *Revista Prisma Social*, 38, 158-178.
<https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85144153872&origin=inward&txGid=b516887a1a83b8bb7e2c599a79f83dbb>
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación: Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73-99.
<https://doi.org/https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Quizhpe Loor, M. M. (2022). *Motivación académica y compromiso estudiantil en adolescentes de una unidad educativa Ecuador, 2022*. Tesis Maestría.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94187/Quizhpe_LMM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramos Galarza, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 10(1), 1-7.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7890336>
- Rosales Eguía, M., Bullón Solís, O., & Valero Palomino, F. (2022). Liderazgo directivo en la educación básica de la región latinoamericana. *Puriq*, 4(e325). <https://doi.org/https://doi.org/10.37073/puriq.4.325>
- Ryan, R., & Decib, E. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*(61).
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>

- Salazar P., C., & Del Castillo G., S. (2018). *Fundamentos Básicos de Estadística* (Primera ed.).
https://www.academia.edu/40595228/Fundamentos_B%C3%A1sicos_de_Estad%C3%ADstica_Libro
- Soria Aguilar, A. (2021). Temas de contratación con el estado. *Perspectiva jurídica*, 1(1), 9-22. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19083/978-612-318-385-1>
- Universidad César Vallejo. (2021). *Actualización de código de ética de la UCV*. Universidad César Vallejo, Trujillo - Perú.
<https://www.studocu.com/pe/document/universidad-cesar-vallejo/tecnicas-e-instrumentos-para-la-investigacion/anexo-01-rcun00340-2021-ucv-actualizacion-codigo-de-etica/25236211>
- Useche, M., Artigas, W., & Queipo, B. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos Cualit-Cuantitativos. *Boletín Científico de Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51-53.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Valencia Quecano, L. I. (2022). Gamification Strategies At The Service Of Knowledge Management. *International Humanities Review*, 11, 2-12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4093>
- Varela Tapia, E., Cruz Quijije, A., & Zumba Gamboa, J. (2022). Gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la Educación Superior. Caso de estudio: Universidad de Guayaquil. *Revista Mapa*, 6(27), 1-20.
<https://revistamapa.org/index.php/es/article/view/324>
- Vega de la Cruz, L., & Marrero Delgado, F. (2021). Evolución del control interno hacia una gestión integrada al control de gestión. *Estudios De La Gestión: Revista Internacional De Administración*(10), 211-230.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32719/25506641.2021.10.10>
- Yeh, Y., Kwok, O., Chien, H., Sweany, N., Baek, E., & McIntosh, W. (2019). How College Students' Achievement Goal Orientations Predict Their Expected Online Learning Outcome: The Mediation Roles of Self-Regulated Learning

Strategies and Supportive Online Learning Behaviors. *Online Learning*, 23(4), 23-41. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24059/olj.v23i4.2076>

Zambrano, A., Luque, A., & Lucas, Z. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

Zapata Palomino, H. W. (2022). *Gamificación y motivación académica en docentes de una institución educativa privada, Lima 2021*. Tesis Posgrado.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/88674/Zapata_PHW-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Operacionalización

Título de la investigación: Gamificación y motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública de Guayaquil, año 2023.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Gamificación	Valencia (2022) según la teoría de las metas de Sebastián Deterding en 2015, se define la gamificación como la utilización de elementos y mecánicas propias de los juegos en situaciones que no son de carácter lúdico. Su propósito es estimular la participación, la motivación y el compromiso de los usuarios, al tiempo que mejora la experiencia y los resultados en distintos ámbitos, como la educación, el trabajo y el bienestar personal.	La gamificación implica llevar elementos de juego a contextos no convencionales. Por lo tanto, se evaluará esta variable a través de sus dimensiones: alfabetización digital, capital intelectual y control concurrente, que a su vez se desglosan en indicadores para su análisis. Se utilizará una encuesta calificada mediante una escala de Likert para medir esta variable.	Alfabetización digital	Uso efectivo, seguro y ético de tecnologías digitales	Ordinal, Tipo Likert 1= Nunca 2= Casi nunca 3= A veces 4= Casi siempre 5= Siempre
				Habilidad para acceder y evaluar información digital	
				Competencia en la comunicación y la creación de contenido digital	
			Capital intelectual	Conocimiento tácito y explícito de la organización	
				Propiedad intelectual y derechos de autor	
				Capacidad para la innovación	
			Control concurrente	Gestión efectiva del talento	
				Mecanismos y herramientas de monitoreo en tiempo real	
				Identificación proactiva de problemas	
Motivación académica	Cobo et al. (2022) según la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan en 1985, la motivación se define como el conjunto de fuerzas internas que impulsa a una persona a actuar, centrándose en los procesos cognitivos que influyen en dicha acción. En el contexto educativo, se refiere al tipo de motivación que los estudiantes emplean para alcanzar sus metas académicas.	La motivación académica se refiere a cómo los estudiantes abordan las tareas educativas. Por lo tanto, esta variable se medirá a través de sus dimensiones, que incluyen la motivación intrínseca, la motivación extrínseca y la desmotivación. Cada una de estas dimensiones se subdividen en indicadores para su análisis. Para evaluar esta variable, se utilizará una encuesta que se calificará utilizando una escala de Likert.	Motivación intrínseca	Enfocados en el logro	Ordinal, Tipo Likert 1= Nunca 2= Casi nunca 3= A veces 4= Casi siempre 5= Siempre
				Conocimiento	
			Motivación extrínseca	Regulación introyectada	
				Regulación identificada	
			Desmotivación	Sin motivación	

Nota: Elaboración propia.

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario: Gamificación

Estimado (a) colaborador (a), tenga mi cordial saludo, y a su vez para pedirle su colaboración con el presente cuestionario ya que se pretende obtener información respecto a nuestra variable de estudio sobre gamificación en estudiantes de comunicación de una universidad pública de Guayaquil, por lo que sus respuestas de todas las preguntas serán confidenciales. Así mismo los resultados nos permitirán proponer sugerencias para mejorar la atención de los clientes en dicha empresa. Se le recuerda que en este no deberá consignar sus datos personales, debido a que será anónimo para cuidar su identidad como cliente.

Marque con una (X) la alternativa que considera pertinente en cada caso.

ESCALA DE MEDICIÓN

Valor	Categoría	Código
1	Nunca	N
2	Casi Nunca	CN
3	A veces	AV
4	Casi siempre	CS
5	Siempre	S

Variable: Gamificación			Escala de medición				
Dimensiones	Indicadores	Ítems	N	CN	AV	CS	S
Alfabetización digital	Uso efectivo, seguro y ético de tecnologías digitales	1. ¿La gamificación ha mejorado mi capacidad para utilizar herramientas digitales en el campo de la comunicación?					
	Habilidad para acceder y evaluar información digital	2. ¿La gamificación me ha permitido adquirir habilidades tecnológicas relevantes para mi futura carrera profesional en comunicación?					
	Competencia en la comunicación y la creación de contenido digital	3. ¿La gamificación ha aumentado mi conocimiento y comprensión de las tendencias digitales en el campo de la comunicación?					
		4. ¿La gamificación ha mejorado mi capacidad para acceder, evaluar y utilizar información de manera efectiva a través de medios digitales en la comunicación?					
Capital intelectual	Conocimiento tácito y explícito de la organización	5. ¿La gamificación ha fomentado mi creatividad y pensamiento crítico en el ámbito de la comunicación?					
	Propiedad intelectual y derechos de autor	6. ¿La gamificación ha ayudado a desarrollar y fortalecer mis habilidades de resolución de problemas en el contexto de la comunicación?					
	Capacidad para la innovación	7. ¿La gamificación ha mejorado mi capacidad para trabajar en equipo y colaborar con otros en proyectos de comunicación?					
	Gestión efectiva del talento	8. ¿La gamificación ha aumentado mi motivación para buscar conocimientos adicionales y continuar aprendiendo en el campo de la comunicación?					
Control concurrente	Mecanismos y herramientas de monitoreo en tiempo real	9. ¿La gamificación ha facilitado el monitoreo y seguimiento de mi progreso académico en la materia de comunicación?					
	Identificación proactiva de problemas	10. ¿La gamificación ha proporcionado retroalimentación oportuna sobre mi rendimiento y logros en las actividades relacionadas con la comunicación?					
	Resolución de problemas durante las actividades operativas	11. ¿La gamificación me ha ayudado a identificar y corregir desviaciones o errores en tiempo real durante las actividades de comunicación?					
		12. ¿La gamificación ha fomentado la toma de decisiones proactiva y la adaptación constante en el proceso de aprendizaje en comunicación?					

Cuestionario: Motivación Académica

Estimado (a) colaborador (a), tenga mi cordial saludo, y a su vez para pedirle su colaboración con el presente cuestionario ya que se pretende obtener información respecto a nuestra variable de estudio sobre motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública de Guayaquil, por lo que sus respuestas de todas las preguntas serán confidenciales. Así mismo los resultados nos permitirán proponer sugerencias para mejorar la atención de los clientes en dicha empresa. Se le recuerda que en este no deberá consignar sus datos personales, debido a que será anónimo para cuidar su identidad como cliente.

Marque con una (X) la alternativa que considera pertinente en cada caso.

ESCALA DE MEDICIÓN

Valor	Categoría	Código
1	Nunca	N
2	Casi Nunca	CN
3	A veces	AV
4	Casi siempre	CS
5	Siempre	S

Variable: Motivación Académica			Escala de medición				
Dimensiones	Indicador	Ítems	N	CN	AV	CS	S
Motivación Intrínseca	Enfocados en el logro	1. ¿Disfruto aprender y estudiar temas relacionados con la comunicación?					
		2. ¿Siento curiosidad y ganas de explorar nuevas ideas y conceptos en el campo de la comunicación?					
	Conocimiento	3. ¿Me siento emocionado/a y motivado/a cuando puedo expresar mi creatividad en proyectos de comunicación?					
		4. ¿Encuentro satisfacción personal al superar desafíos académicos en la materia de comunicación?					
Motivación Extrínseca	Regulación introyectada	5. ¿Estoy motivado/a por las buenas calificaciones y reconocimientos académicos en la materia de comunicación?					
		6. ¿Me esfuerzo más en mis estudios de comunicación cuando sé que tendré oportunidades laborales o profesionales en el futuro?					
	Regulación identificada	7. ¿La aprobación y el reconocimiento de mis profesores y compañeros me motivan a participar y esforzarme en las actividades de comunicación?					
		8. ¿La posibilidad de obtener premios, becas o beneficios extracurriculares me impulsa a dedicar tiempo y esfuerzo a mis estudios de comunicación?					
Desmotivación	Sin motivación	9. ¿Me siento desmotivado/a cuando no encuentro relevancia o aplicación práctica en los contenidos de la materia de comunicación?					
		10. ¿La falta de retroalimentación oportuna y constructiva me desmotiva en mis esfuerzos académicos en el campo de la comunicación?					
		11. ¿Los obstáculos o dificultades que encuentro en el proceso de aprendizaje de comunicación disminuyen mi motivación?					
		12. ¿La falta de conexión o interacción significativa con los temas o compañeros de clase me hace perder interés y motivación en la materia de comunicación?					

Anexo 3: Calculando la muestra

$$n = \frac{NZ^2pq}{e^2(N-1) + Z^2pq}$$

$$n = \frac{(1450)(1.96)^2(0.5)(0.5)}{(0.05)^2(1450-1) + (1.96)^2(0.5)(0.5)} = 304$$

- n** : muestra
- N** : población o universo
- Z** : nivel de confianza
- e** : Error de estimación máximo aceptado
- p** : Probabilidad de que ocurra el evento estudiado
- q = {1-q}** : Probabilidad de que no ocurra el evento estudiado

Anexo 4: Confiabilidad de Alfa de Cronbach

Tabla 11

Coefficiente Alfa de Cronbach de la variable gamificación

Estadística de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
.845	12

Nota: Tomado de SPSS 21

Tabla 12

Coefficiente Alfa de Cronbach de la variable motivación académica

Estadística de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N° de elementos
.885	12

Nota: Tomado de SPSS 21

Anexo 5: Validadores

Validador 1: Marlon Javier Angos Chasin



Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	<u>Marlon Javier Angos Chasin</u>
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	<u>Docencia</u>
Institución donde labora:	<u>Unidad Educativa Fiscal José Joaquín</u> <u>Pino Icaza</u>
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	No



2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Gamificación
Autora:	Moreira Villacis, Marcia Yulixsa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	10 min
Ámbito de aplicación:	Mayo 2023, Guayaquil (Ecuador)
Significación:	Cuestionario compuesto de 12 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable gamificación.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación	<ul style="list-style-type: none"> - Alfabetización digital - Capital intelectual - Control concurrente 	Valencia (2022) de acuerdo con la teoría de las metas de Sebastián Deterding en 2015, define la gamificación como la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos con el objetivo de fomentar la participación, la motivación y el compromiso de los usuarios, y mejorar la experiencia y los resultados en diversas áreas, como la educación, el trabajo y el bienestar personal.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *Gamificación* elaborado por *Moreira Villacis, Marcia Yulixsa* en el año *2023*. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Alfabetización digital
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de habilidades y competencias de los estudiantes de comunicación en el uso y manejo de herramientas y tecnologías digitales en el ámbito de la comunicación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Uso efectivo, seguro y ético de tecnologías digitales	1	4	4	4	-
Habilidad para acceder y evaluar información digital	2	4	4	4	-
Competencia en la comunicación y la creación de contenido digital	3-4	4	4	4	-

- Segunda dimensión: Capital intelectual
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de desarrollo de habilidades cognitivas, creatividad y capacidad de resolución de problemas de los estudiantes de comunicación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Conocimiento tácito y explícito de la organización	5	4	4	4	-
Propiedad intelectual y derechos de autor	6	4	4	4	-
Capacidad para la innovación	7	4	4	4	-
Gestión efectiva del talento	8	4	4	4	-

- Tercera dimensión: Control concurrente
- Objetivos de la Dimensión: evaluar la capacidad de los estudiantes de comunicación para monitorear y ajustar su propio rendimiento académico.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Mecanismos y herramientas de monitoreo en tiempo real	9	4	4	4	-
Identificación proactiva de problemas	10	4	4	4	-
Resolución de problemas durante las actividades operativas	11-12	4	4	4	-



Firma del evaluador
I.D.: 0950016006

Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	<u>Marlon Javier Angos Chasin</u>
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	<u>Docencia</u>
Institución donde labora:	<u>Unidad Educativa Fiscal José Joaquín Pino Icaza.</u>
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	NO

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Motivación académica
Autora:	Moreira Villacis, Marcia Yulixsa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	10 min
Ámbito de aplicación:	Mayo 2023, Guayaquil (Ecuador)
Significación:	Cuestionario compuesto de 12 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable motivación académica.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Motivación académica	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación intrínseca - Motivación extrínseca - Desmotivación 	Cobo et al. (2022) quien de acuerdo con la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan en 1985 definen la motivación como el conjunto de fuerzas internas que impulsan a la persona a actuar, enfocándose en los procesos cognitivos que influyen en dicha acción.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *motivación académica* elaborado por *Moreira Villacís, Marcia Yulixsa* en el año *2023*. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Motivación intrínseca
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de interés, satisfacción y autodeterminación que experimentan los estudiantes de comunicación en relación a su propio aprendizaje.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Enfocados en el logro	1-2	4	4	4	-
Conocimiento	3-4	4	4	4	-

- Segunda dimensión: Motivación extrínseca
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el grado de influencia de factores externos, como recompensas tangibles y reconocimiento social, en la motivación de los estudiantes de comunicación

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Regulación introyectada	5-6	4	4	4	-
Regulación identificada	7-8	4	4	4	-

- Tercera dimensión: Desmotivación
- Objetivos de la Dimensión: evaluar los factores y obstáculos que pueden disminuir la motivación de los estudiantes de comunicación.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sin motivación	9-12	4	4	4	-



Firma del evaluador
I.D.: 0950016006

Quito, 30/05/2023

CERTIFICADO DE REGISTRO DE TÍTULO

La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, SENESCYT, certifica que ANGOS CHASIN MARLON JAVIER, con documento de identificación número 0950016006, registra en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNIESE), la siguiente información:

Nombre: ANGOS CHASIN MARLON JAVIER
Número de documento de identificación: 0950016006
Nacionalidad: Ecuador
Género: MASCULINO

Título(s) de tercer nivel de grado

Número de registro	1006-2020-2159582
Institución de origen	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Institución que reconoce	
Título	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN QUIMICO BIOLÓGICAS
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2020-02-13
Observaciones	

Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación

Punto de Atención al Usuario: Whympar E7-37 y Alpaiana, edificio Delfos, Quito
Edificio Matriz: Alpaiana E7-193 entre Av. Diego de Almagro y Whympar.
Código Postal: 170518, Quito - Ecuador. Teléfono: 593-2 3934-300
www.educacionsuperior.gob.ec



Título(s) de cuarto nivel o posgrado

Número de registro	1037-2022-2521965
Institución de origen	UNIVERSIDAD PARTICULAR DE ESPECIALIDADES ESPIRITU SANTO
Institución que reconoce	
Título	MAGISTER EN GESTIÓN EDUCATIVA
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2022-09-06
Observaciones	

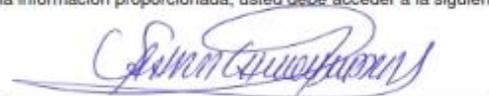
OBSERVACIÓN:

- Los títulos de tercer nivel de grado ecuatorianos están habilitados para el ingreso a un posgrado.
- Los títulos registrados tanto nacionales como extranjero han sido otorgados por instituciones de educación superior vigentes al momento de la emisión de la titulación.
- El cambio de nivel de formación de educación superior de los títulos técnicos y tecnológicos emitidos por instituciones de educación superior nacionales se ejecutó en cumplimiento a la Disposición Transitoria Octava de la Ley Orgánica Reformativa a la LOES, expedida el 2 de agosto de 2018.

IMPORTANTE: La información proporcionada en este documento es la que consta en el SNIESE, que se alimenta de la información suministrada por las instituciones del sistema de educación superior, conforme lo disponen los artículos 126 y 129 de la Ley Orgánica de Educación Superior y 56 de su Reglamento. El reconocimiento/registro del título no habilita al ejercicio de las profesiones reguladas por leyes específicas, y de manera especial al ejercicio de las profesiones que pongan en riesgo de modo directo la vida, salud y seguridad ciudadana conforme el artículo 104 de la Ley Orgánica de Educación Superior. Según la Resolución RPC-SO-16-No.256-2016.

En caso de detectar inconsistencias en la información proporcionada de titulaciones nacionales, se recomienda solicitar a la institución de educación superior nacional que emitió el título, la rectificación correspondiente y de ser una titulación extranjera solicitar la rectificación a la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.

Para comprobar la veracidad de la información proporcionada, usted debe acceder a la siguiente dirección:



Sandra Paulina Chuquimarca Cardenas
Directora de Registro de Títulos
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación
Punto de Atención al Usuario: Whympor E7-37 y Alpañana, cd 0950018006 Quito
Edificio Matriz: Alpañana E7-193 entre Av. Diego de Almagro y Whympor.
Código Postal: 170518. Quito - Ecuador. Teléfono: 593-2 3934-300
www.educacionsuperior.gob.ec

GENERADO: 30/05/2023 11:57 PM



Validador 2: Grace Dávalos Ronquillo



Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Grace Dávalos Ronquillo
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Administrativo - docente
Institución donde labora:	Unidad Educativa Particular Católica Julio María Matovelle
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	-

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Gamificación
Autora:	Moreira Villacis, Marcia Yulixsa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	10 min
Ámbito de aplicación:	Mayo 2023, Guayaquil (Ecuador)
Significación:	Cuestionario compuesto de 12 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable gamificación.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación	<ul style="list-style-type: none"> - Alfabetización digital - Capital intelectual - Control concurrente 	Valencia (2022) de acuerdo con la teoría de las metas de Sebastián Deterding en 2015, define la gamificación como la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos con el objetivo de fomentar la participación, la motivación y el compromiso de los usuarios, y mejorar la experiencia y los resultados en diversas áreas, como la educación, el trabajo y el bienestar personal.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *Gamificación* elaborado por *Moreira Villacis, Marcia Yulixsa* en el año *2023*. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.



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

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

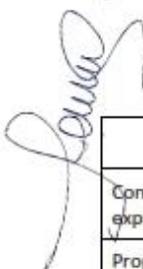
1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Alfabetización digital
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de habilidades y competencias de los estudiantes de comunicación en el uso y manejo de herramientas y tecnologías digitales en el ámbito de la comunicación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Uso efectivo, seguro y ético de tecnologías digitales	1	4	4	4	-
Habilidad para acceder y evaluar información digital	2	4	4	4	-
Competencia en la comunicación y la creación de contenido digital	3-4	4	4	4	-

- Segunda dimensión: Capital intelectual
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de desarrollo de habilidades cognitivas, creatividad y capacidad de resolución de problemas de los estudiantes de comunicación



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Conocimiento tácito y explícito de la organización	5	4	3	3	-
Propiedad intelectual y derechos de autor	6	4	4	4	-
Capacidad para la innovación	7	4	4	4	-
Gestión efectiva del talento	8	4	4	4	-

- Tercera dimensión: Control concurrente
- Objetivos de la Dimensión: evaluar la capacidad de los estudiantes de comunicación para monitorear y ajustar su propio rendimiento académico.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Mecanismos y herramientas de monitoreo en tiempo real	9	4	4	4	-
Identificación proactiva de problemas	10	4	4	4	-
Resolución de problemas durante las actividades operativas	11-12	4	4	4	-



MSc. Grace Dávalos R.
Firma del evaluador
I.D.: 0913782611

Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Grace Dávalos Ronquillo
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Administrativo - docente
Institución donde labora:	Unidad Educativa Particular Católica Julio María Matovelle
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Grace Dávalos Ronquillo

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Motivación académica
Autora:	Moreira Villacis, Marcia Yulixsa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	10 min
Ámbito de aplicación:	Mayo 2023, Guayaquil (Ecuador)
Significación:	Cuestionario compuesto de 12 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable motivación académica.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Motivación académica	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación intrínseca - Motivación extrínseca - Desmotivación 	Cobo et al. (2022) quien de acuerdo con la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan en 1985 definen la motivación como el conjunto de fuerzas internas que impulsan a la persona a actuar, enfocándose en los procesos cognitivos que influyen en dicha acción.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *motivación académica* elaborado por *Moreira Villacís, Marcia Yulixsa* en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Motivación intrínseca
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de interés, satisfacción y autodeterminación que experimentan los estudiantes de comunicación en relación a su propio aprendizaje.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Enfocados en el logro	1-2	4	4	4	-
Conocimiento	3-4	4	4	4	-

- Segunda dimensión: Motivación extrínseca
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el grado de influencia de factores externos, como recompensas tangibles y reconocimiento social, en la motivación de los estudiantes de comunicación

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Regulación introyectada	5-6	4	4	4	-
Regulación identificada	7-8	4	4	4	-

- Tercera dimensión: Desmotivación
- Objetivos de la Dimensión: evaluar los factores y obstáculos que pueden disminuir la motivación de los estudiantes de comunicación.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Sin motivación	9-12	4	4	3	-



MSc. Grace Dávalos R.
Firma del evaluador
I.D.: 0913782611

Quito, 02/06/2023

CERTIFICADO DE REGISTRO DE TÍTULO

La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, SENESCYT, certifica que DAVALOS RONQUILLO GRACE MARIA, con documento de identificación número 0913782611, registra en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNIESE), la siguiente información:

Nombre: DAVALOS RONQUILLO GRACE MARIA
Número de documento de identificación: 0913782611
Nacionalidad: Ecuador
Género: FEMENINO

Título(s) de tercer nivel de grado

Número de registro	1006-2016-1733143
Institución de origen	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Institución que reconoce	
Título	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2016-09-16
Observaciones	

Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación

Punto de Atención al Usuario: Whympar E7-37 y Alpañana, edificio Delfos, Quito
Edificio Matriz: Alpañana E7-193 entre Av. Diego de Almagro y Whympar.
Código Postal: 170518, Quito - Ecuador. Teléfono: 593-2 3934-300.
www.educacionsuperior.gob.ec



Título(s) de cuarto nivel o posgrado

Número de registro	1056-2021-2347533
Institución de origen	UNIVERSIDAD METROPOLITANA
Institución que reconoce	
Título	MAGISTER EN GESTIÓN EDUCATIVA
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2021-08-26
Observaciones	

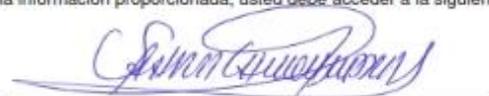
OBSERVACIÓN:

- Los títulos de tercer nivel de grado ecuatorianos están habilitados para el ingreso a un posgrado.
- Los títulos registrados tanto nacionales como extranjero han sido otorgados por instituciones de educación superior vigentes al momento de la emisión de la titulación.
- El cambio de nivel de formación de educación superior de los títulos técnicos y tecnológicos emitidos por instituciones de educación superior nacionales se ejecutó en cumplimiento a la Disposición Transitoria Octava de la Ley Orgánica Reformativa a la LOES, expedida el 2 de agosto de 2018.

IMPORTANTE: La información proporcionada en este documento es la que consta en el SNIESE, que se alimenta de la información suministrada por las instituciones del sistema de educación superior, conforme lo disponen los artículos 126 y 129 de la Ley Orgánica de Educación Superior y 56 de su Reglamento. El reconocimiento/registro del título no habilita al ejercicio de las profesiones reguladas por leyes específicas, y de manera especial al ejercicio de las profesiones que pongan en riesgo de modo directo la vida, salud y seguridad ciudadana conforme el artículo 104 de la Ley Orgánica de Educación Superior. Según la Resolución RPC-SO-16-No.256-2016.

En caso de detectar inconsistencias en la información proporcionada de titulaciones nacionales, se recomienda solicitar a la institución de educación superior nacional que emitió el título, la rectificación correspondiente y de ser una titulación extranjera solicitar la rectificación a la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.

Para comprobar la veracidad de la información proporcionada, usted debe acceder a la siguiente dirección:



Sandra Paulina Chuquimarca Cardenas
Directora de Registro de Títulos
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación
Punto de Atención al Usuario: Whympor E7-37 y Alpallana, cd 0913782911, Quito
Edificio Matriz: Alpallana E7-193 entre Av. Diego de Almagro y Whympor.
Código Postal: 170518, Quito - Ecuador. Teléfono: 593-2 3934-300
www.educacionsuperior.gob.ec

GENERADO: 02/06/2023 09:25 AM



República del Ecuador

Validador 3: Cecilia de Lourdes Villacis Maldonado



Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Cecilia de Lourdes Villacis Maldonado
Grado profesional:	Maestría (x) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Administrativo - Docente
Institución donde labora:	Escuela Educ. Básica Particular "Francés"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Gamificación
Autora:	Moreira Villacis, Marcia Yulixsa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	10 min
Ámbito de aplicación:	Mayo 2023, Guayaquil (Ecuador)
Significación:	Cuestionario compuesto de 12 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable gamificación.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación	<ul style="list-style-type: none"> - Alfabetización digital - Capital intelectual - Control concurrente 	Valencia (2022) de acuerdo con la teoría de las metas de Sebastián Deterding en 2015, define la gamificación como la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos con el objetivo de fomentar la participación, la motivación y el compromiso de los usuarios, y mejorar la experiencia y los resultados en diversas áreas, como la educación, el trabajo y el bienestar personal.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *Gamificación* elaborado por *Moreira Villacis, Marcia Yulixsa* en el año *2023*. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Alfabetización digital
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de habilidades y competencias de los estudiantes de comunicación en el uso y manejo de herramientas y tecnologías digitales en el ámbito de la comunicación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Uso efectivo, seguro y ético de tecnologías digitales	1	4	4	4	
Habilidad para acceder y evaluar información digital	2	4	4	4	
Competencia en la comunicación y la creación de contenido digital	3-4	4	4	4	

- Segunda dimensión: Capital intelectual
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de desarrollo de habilidades cognitivas, creatividad y capacidad de resolución de problemas de los estudiantes de comunicación

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Conocimiento tácito y explícito de la organización	5	4	3	3	
Propiedad intelectual y derechos de autor	6	4	4	4	
Capacidad para la innovación	7	4	4	4	
Gestión efectiva del talento	8	4	4	4	

- Tercera dimensión: Control concurrente
- Objetivos de la Dimensión: evaluar la capacidad de los estudiantes de comunicación para monitorear y ajustar su propio rendimiento académico.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Mecanismos y herramientas de monitoreo en tiempo real	9	4	4	4	
Identificación proactiva de problemas	10	4	4	4	
Resolución de problemas durante las actividades operativas	11-12	4	4	4	

MSc. Cecilia Villacís M.



CECILIA DE LOS RIOS
VILLACIS MALDONADO

Firma del evaluador
I.D.: 1704858305

Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Cecilia de Lourdes Villacis Maldonado
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Administrativo - Docente
Institución donde labora:	Escuela Educ. Básica Particular "Francés"
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	-

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Motivación académica
Autora:	Moreira Villacis, Marcia Yulixsa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	10 min
Ámbito de aplicación:	Mayo 2023, Guayaquil (Ecuador)
Significación:	Cuestionario compuesto de 12 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable motivación académica.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Motivación académica	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación intrínseca - Motivación extrínseca - Desmotivación 	Cobo et al. (2022) quien de acuerdo con la teoría de la autodeterminación de Decly Ryan en 1985 definen la motivación como el conjunto de fuerzas internas que impulsan a la persona a actuar, enfocándose en los procesos cognitivos que influyen en dicha acción.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *motivación académica* elaborado por *Moreira Villacis, Marcia Yulixsa* en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Motivación intrínseca
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de interés, satisfacción y autodeterminación que experimentan los estudiantes de comunicación en relación a su propio aprendizaje.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Enfocados en el logro	1-2	4	4	4	
Conocimiento	3-4	4	4	4	

- Segunda dimensión: Motivación extrínseca
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el grado de influencia de factores externos, como recompensas tangibles y reconocimiento social, en la motivación de los estudiantes de comunicación

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Regulación Introyectada	5-6	4	4	4	
Regulación Identificada	7-8	4	4	4	

- Tercera dimensión: Desmotivación
- Objetivos de la Dimensión: evaluar los factores y obstáculos que pueden disminuir la motivación de los estudiantes de comunicación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Sin motivación	9-12	4	4	3	

MSc. Cecilia Villacís M.



REPUBLICA DEL PERÚ
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 CECILIA DE LOS RIOS
 VILLACÍS MALDONADO

Firma del evaluador
 I.D.: 1704858305

Quito, 02/06/2023

CERTIFICADO DE REGISTRO DE TÍTULO

La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, SENESCYT, certifica que VILLACIS MALDONADO CECILIA DE LOURDES, con documento de identificación número 1704858305, registra en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNIESE), la siguiente información:

Nombre: VILLACIS MALDONADO CECILIA DE LOURDES
Número de documento de identificación: 1704858305
Nacionalidad: Ecuador
Género: FEMENINO

Título(s) de cuarto nivel o posgrado

Número de registro	1013-05-610554
Institución de origen	UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
Institución que reconoce	
Título	DIPLOMA SUPERIOR EN DISEÑO DE PROYECTOS
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2005-09-26
Observaciones	

Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación

Punto de Atención al Usuario: Whympar E7-37 y Alpañana, edificio Delfos, Quito
Edificio Matriz: Alpañana E7-193 entre Av. Diego de Almagro y Whympar.
Código Postal: 170518, Quito - Ecuador. Teléfono: 593-2 3934-300.
www.educacionsuperior.gob.ec



Título(s) de cuarto nivel o posgrado

Número de registro	1013-05-610471
Institución de origen	UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
Institución que reconoce	
Título	ESPECIALISTA EN LIDERAZGO Y GERENCIA
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2005-09-26
Observaciones	

Título(s) de tercer nivel de grado

Número de registro	1013-04-543422
Institución de origen	UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
Institución que reconoce	
Título	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EN LA ESPECIALIZACIÓN DE COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2004-10-30
Observaciones	

Título(s) de cuarto nivel o posgrado

Número de registro	1013-05-609303
Institución de origen	UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
Institución que reconoce	
Título	MAGISTER EN GERENCIA DE PROYECTOS EDUCATIVOS Y SOCIALES
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2005-08-04
Observaciones	

Título(s) de tercer nivel de grado

Número de registro	1013-04-543423
Institución de origen	UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
Institución que reconoce	
Título	PROFESORA DE SEGUNDA ENSEÑANZA EN LA ESPECIALIZACION DE COMERCIO Y ADMINISTRACION
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2004-10-30
Observaciones	

OBSERVACION:

- Los títulos de tercer nivel de grado ecuatorianos están habilitados para el ingreso a un posgrado.
- Los títulos registrados tanto nacionales como extranjero han sido otorgados por instituciones de educación superior vigentes al momento de la emisión de la titulación.
- El cambio de nivel de formación de educación superior de los títulos técnicos y tecnológicos emitidos por instituciones de educación superior nacionales se ejecutó en cumplimiento a la Disposición Transitoria Octava de la Ley Orgánica Reformatoria a la LOES, expedida el 2 de agosto de 2018.

IMPORTANTE: La información proporcionada en este documento es la que consta en el SNIESE, que se alimenta de la información suministrada por las instituciones del sistema de educación superior, conforme lo disponen los artículos 126 y 129 de la Ley Orgánica de Educación Superior y 56 de su Reglamento. El reconocimiento/registro del título no habilita al ejercicio de las profesiones reguladas por leyes específicas, y de manera especial al ejercicio de las profesiones que pongan en riesgo de modo directo la vida, salud y seguridad ciudadana conforme el artículo 104 de la Ley Orgánica de Educación Superior. Según la Resolución RPC-SO-16-No.256-2016.

En caso de detectar inconsistencias en la información proporcionada de titulaciones nacionales, se recomienda solicitar a la institución de educación superior nacional que emitió el título, la rectificación correspondiente y de ser una titulación extranjera solicitar la rectificación a la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.

Para comprobar la veracidad de la información proporcionada, usted debe acceder a la siguiente dirección:



Sandra Paulina Chuquimarca Cardenas
Directora de Registro de Títulos

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



GENERADO: 02/06/2023 12.50 AM

Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación

Punto de Atención al Usuario: Whympar E7-37 y Alpañana, edificio Delfos, Quito
Edificio Matriz: Alpañana E7-193 entre Av. Diego de Almagro y Whympar.
Código Postal: 170518, Quito - Ecuador. Teléfono: 593-2 3934-300
www.educacionsuperior.gob.ec



Validador 4: Roberto Carlo Febres Chu



Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Roberto Carlo Febres Chu
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación
Institución donde labora:	C.E.P. TURICARÁ
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	He realizado dos investigaciones cuantitativas haciendo uso de técnicas estadísticas para medir las variables

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Gamificación
Autora:	Moreira Villacis, Marcia Yulixsa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	10 min
Ámbito de aplicación:	Mayo 2023, Guayaquil (Ecuador)
Significación:	Cuestionario compuesto de 12 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable gamificación.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación	<ul style="list-style-type: none"> - Alfabetización digital - Capital intelectual - Control concurrente 	Valencia (2022) de acuerdo con la teoría de las metas de Sebastián Deterding en 2015, define la gamificación como la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos con el objetivo de fomentar la participación, la motivación y el compromiso de los usuarios, y mejorar la experiencia y los resultados en diversas áreas, como la educación, el trabajo y el bienestar personal.

RAH

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *Gamificación* elaborado por *Moreira Villacis, Marcia Yulixsa* en el año *2023*. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Alfabetización digital
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de habilidades y competencias de los estudiantes de comunicación en el uso y manejo de herramientas y tecnologías digitales en el ámbito de la comunicación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Uso efectivo, seguro y ético de tecnologías digitales	1	4	4	4	-
Habilidad para acceder y evaluar información digital	2	4	4	4	-
Competencia en la comunicación y la creación de contenido digital	3-4	4	4	4	-

- Segunda dimensión: Capital intelectual
- Objetivos de la Dimensión: valuar el nivel de desarrollo de habilidades cognitivas, creatividad y capacidad de resolución de problemas de los estudiantes de comunicación



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Conocimiento tácito y explícito de la organización	5	4	4	4	-
Propiedad intelectual y derechos de autor	6	4	4	4	-
Capacidad para la innovación	7	4	4	4	-
Gestión efectiva del talento	8	4	4	4	-

- Tercera dimensión: Control concurrente
- Objetivos de la Dimensión: evaluar la capacidad de los estudiantes de comunicación para monitorear y ajustar su propio rendimiento académico.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Mecanismos y herramientas de monitoreo en tiempo real	9	4	4	4	-
Identificación proactiva de problemas	10	4	4	4	-
Resolución de problemas durante las actividades operativas	11-12	4	4	4	-



Firma del evaluador
I.D.:05645041

Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Roberto Carlo Febres Chu
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación
Institución donde labora:	C.E.P. TURICARÁ
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	He realizado dos investigaciones cuantitativas haciendo uso de técnicas estadísticas para medir las variables

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.



3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Motivación académica
Autora:	Moreira Villacis, Marcia Yulixsa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	10 min
Ámbito de aplicación:	Mayo 2023, Guayaquil (Ecuador)
Significación:	Cuestionario compuesto de 12 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable motivación académica.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Motivación académica	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación intrínseca - Motivación extrínseca - Desmotivación 	Cobo et al. (2022) quien de acuerdo con la teoría de la autodeterminación de Deciy Ryan en 1985 definen la motivación como el conjunto de fuerzas internas que impulsan a la persona a actuar, enfocándose en los procesos cognitivos que influyen en dicha acción.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *motivación académica* elaborado por *Moreira Villacis, Marcia Yulixsa* en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

RMY

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Motivación intrínseca
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de interés, satisfacción y autodeterminación que experimentan los estudiantes de comunicación en relación a su propio aprendizaje.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Enfocados en el logro	1-2	4	4	4	-
Conocimiento	3-4	4	4	4	-

- Segunda dimensión: Motivación extrínseca
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el grado de influencia de factores externos, como recompensas tangibles y reconocimiento social, en la motivación de los estudiantes de comunicación

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Regulación introyectada	5-6	4	4	4	-
Regulación identificada	7-8	4	4	4	-

- Tercera dimensión: Desmotivación
- Objetivos de la Dimensión: evaluar los factores y obstáculos que pueden disminuir la motivación de los estudiantes de comunicación.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Sin motivación	9-12	4	4	4	-



Firma del evaluador

I.D.: 05645041



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
FEBRES CHU, ROBERTO CARLO DNI 05645041	MAGISTER EN EDUCACION CON MENCIÓN EN TUTORÍA Y ORIENTACIÓN FAMILIAR Fecha de diploma: 17/02/20 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 01/08/2017 Fecha egreso: 15/12/2018	UNIVERSIDAD DE PIURA <i>PERU</i>
FEBRES CHU, ROBERTO CARLO DNI 05645041	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 10/04/2002 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA <i>PERU</i>
FEBRES CHU, ROBERTO CARLO DNI 05645041	LICENCIADO EN EDUCACION HISTORIA Y GEOGRAFIA Fecha de diploma: 10/09/2003 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE PIURA <i>PERU</i>

Validador 5: Chicaiza Arias Evelin Estefanía



Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	CHICAIZA ARIAS EVELIN ESTEFANIA
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	<u>Docente</u>
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	-

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Gamificación
Autora:	Moreira Villacis, Marcia Yulixsa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	10 min
Ámbito de aplicación:	Mayo 2023, Piura (Perú)
Significación:	Cuestionario compuesto de 12 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable gamificación.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación	<ul style="list-style-type: none"> - Alfabetización digital - Capital intelectual - Control concurrente 	Valencia (2022) de acuerdo con la teoría de las metas de Sebastián Deterding en 2015, define la gamificación como la aplicación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos con el objetivo de fomentar la participación, la motivación y el compromiso de los usuarios, y mejorar la experiencia y los resultados en diversas áreas, como la educación, el trabajo y el bienestar personal.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *Gamificación* elaborado por *Moreira Villacis, Marcia Yulixsa* en el año *2023*. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Alfabetización digital
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de habilidades y competencias de los estudiantes de comunicación en el uso y manejo de herramientas y tecnologías digitales en el ámbito de la comunicación.

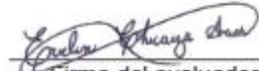
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Uso efectivo, seguro y ético de tecnologías digitales	1	4	4	4	-
Habilidad para acceder y evaluar información digital	2	4	4	4	-
Competencia en la comunicación y la creación de contenido digital	3-4	4	4	4	-

- Segunda dimensión: Capital intelectual
- Objetivos de la Dimensión: valuar el nivel de desarrollo de habilidades cognitivas, creatividad y capacidad de resolución de problemas de los estudiantes de comunicación

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Conocimiento tácito y explícito de la organización	5	4	4	4	-
Propiedad intelectual y derechos de autor	6	4	4	4	-
Capacidad para la innovación	7	4	4	4	-
Gestión efectiva del talento	8	4	4	4	-

- Tercera dimensión: Control concurrente
- Objetivos de la Dimensión: evaluar la capacidad de los estudiantes de comunicación para monitorear y ajustar su propio rendimiento académico.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Mecanismos y herramientas de monitoreo en tiempo real	9	4	4	4	-
Identificación proactiva de problemas	10	4	4	4	-
Resolución de problemas durante las actividades operativas	11-12	4	4	4	-



Firma del evaluador

I.D.:0926596032

Evaluación por juicio de expertos

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

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	CHICAIZA ARIAS EVELIN ESTEFANIA
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	<u>Docente</u>
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	-

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Cuestionario: Motivación académica
Autora:	Moreira Villacis, Marcia Yulixsa
Procedencia:	Elaboración propia
Administración:	Propia
Tiempo de aplicación:	10 min
Ámbito de aplicación:	Mayo 2023, Guayaquil (Ecuador)
Significación:	Cuestionario compuesto de 12 ítems en base a sus tres dimensiones con el objetivo de medir la variable motivación académica.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Motivación académica	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación intrínseca - Motivación extrínseca - Desmotivación 	Cobo et al. (2022) quien de acuerdo con la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan en 1985 definen la motivación como el conjunto de fuerzas internas que impulsan a la persona a actuar, enfocándose en los procesos cognitivos que influyen en dicha acción.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario *motivación académica* elaborado por *Moreira Villacís, Marcia Yulixsa* en el año *2023*. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: Motivación intrínseca
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el nivel de interés, satisfacción y autodeterminación que experimentan los estudiantes de comunicación en relación a su propio aprendizaje.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Enfocados en el logro	1-2	4	4	4	-
Conocimiento	3-4	4	4	4	-

- Segunda dimensión: Motivación extrínseca
- Objetivos de la Dimensión: evaluar el grado de influencia de factores externos, como recompensas tangibles y reconocimiento social, en la motivación de los estudiantes de comunicación

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Regulación introyectada	5-6	4	4	4	-
Regulación identificada	7-8	4	4	4	-

- Tercera dimensión: Desmotivación
- Objetivos de la Dimensión: evaluar los factores y obstáculos que pueden disminuir la motivación de los estudiantes de comunicación.

Indicadores	Item	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/Recomendaciones
Sin motivación	9-12	4	4	4	-



Firma del evaluador
I.D.: 0926596032

Quito, 07/06/2023

CERTIFICADO DE REGISTRO DE TÍTULO

La Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, SENESCYT, certifica que CHICAIZA ARIAS EVELIN ESTEFANIA, con documento de identificación número 0926596032, registra en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador (SNIESE), la siguiente información:

Nombre: CHICAIZA ARIAS EVELIN ESTEFANIA
Número de documento de identificación: 0926596032
Nacionalidad: Ecuador
Género: FEMENINO

Título(s) de tercer nivel de grado

Número de registro	1006-2017-1833965
Institución de origen	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Institución que reconoce	
Título	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCADORES DE PARVULOS
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2017-05-04
Observaciones	

Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación

Punto de Atención al Usuario: Whympar E7-37 y Alpañana, edificio Delfos, Quito
Edificio Matriz: Alpañana E7-193 entre Av. Diego de Almagro y Whympar.
Código Postal: 170518, Quito - Ecuador. Teléfono: 593-2 3934-300.
www.educacionsuperior.gob.ec



Título(s) de cuarto nivel o posgrado

Número de registro	1037-2021-2261731
Institución de origen	UNIVERSIDAD PARTICULAR DE ESPECIALIDADES ESPIRITU SANTO
Institución que reconoce	
Título	MAGISTER EN GESTIÓN EDUCATIVA
Tipo	Nacional
Fecha de registro	2021-02-09
Observaciones	

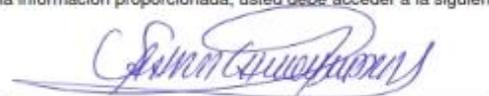
OBSERVACIÓN:

- Los títulos de tercer nivel de grado ecuatorianos están habilitados para el ingreso a un posgrado.
- Los títulos registrados tanto nacionales como extranjero han sido otorgados por instituciones de educación superior vigentes al momento de la emisión de la titulación.
- El cambio de nivel de formación de educación superior de los títulos técnicos y tecnológicos emitidos por instituciones de educación superior nacionales se ejecutó en cumplimiento a la Disposición Transitoria Octava de la Ley Orgánica Reformativa a la LOES, expedida el 2 de agosto de 2018.

IMPORTANTE: La información proporcionada en este documento es la que consta en el SNIESE, que se alimenta de la información suministrada por las instituciones del sistema de educación superior, conforme lo disponen los artículos 126 y 129 de la Ley Orgánica de Educación Superior y 56 de su Reglamento. El reconocimiento/registro del título no habilita al ejercicio de las profesiones reguladas por leyes específicas, y de manera especial al ejercicio de las profesiones que pongan en riesgo de modo directo la vida, salud y seguridad ciudadana conforme el artículo 104 de la Ley Orgánica de Educación Superior. Según la Resolución RPC-SO-16-No.256-2016.

En caso de detectar inconsistencias en la información proporcionada de titulaciones nacionales, se recomienda solicitar a la institución de educación superior nacional que emitió el título, la rectificación correspondiente y de ser una titulación extranjera solicitar la rectificación a la Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación.

Para comprobar la veracidad de la información proporcionada, usted debe acceder a la siguiente dirección:



Sandra Paulina Chuquirmarca Cardenas
Directora de Registro de Títulos

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR, CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN



Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación
Punto de Atención al Usuario: Whympor E7-37 y Alpañana, cd 092656032, Quito
Edificio Matriz: Alpañana E7-193 entre Av. Diego de Almagro y Whympor.
Código Postal: 170518, Quito - Ecuador. Teléfono: 593-2 3934-300
www.educacionsuperior.gob.ec

GENERADO: 07/06/2023 11:45 AM



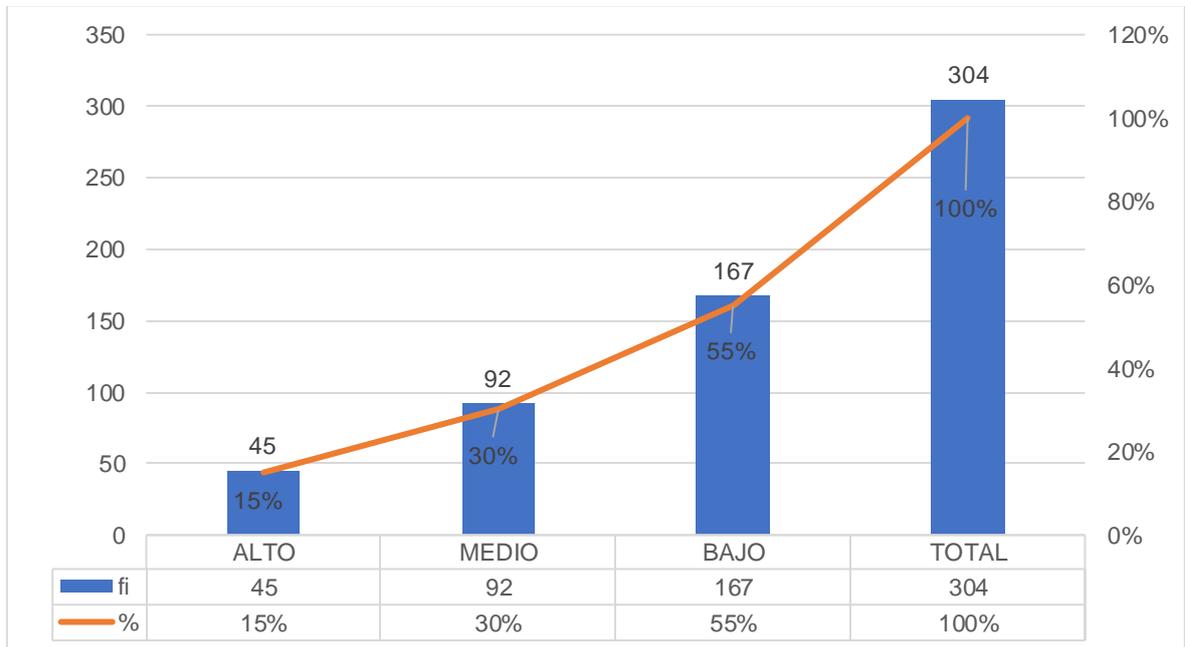
Gamificación y motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública de Guayaquil, año 2023

N°	Gamificación												Motivación Académica											
	Alfabetización digital				Capital intelectual				Control concurrente				Motivación intrínseca				Motivación extrínseca				Desmotivación			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24
277	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
278	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	
279	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	4	4	5	5	
280	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
281	2	2	5	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	
282	2	3	3	1	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
283	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
284	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	
285	2	3	3	1	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
286	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
287	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	
288	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
289	2	2	5	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	
290	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	
291	1	3	5	3	4	2	3	3	2	3	2	1	1	2	1	1	3	2	2	1	3	3	4	
292	3	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	3	4	3	4	2	2	4	3	4	3	
293	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	
294	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	5	4	4	
295	3	2	3	4	3	4	2	4	4	2	3	4	2	3	3	2	4	2	1	1	1	3	2	
296	2	3	3	1	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
297	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
298	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
299	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
300	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	
301	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	4	4	5	5	
302	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
303	2	2	5	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	
304	2	3	3	1	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
305	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
306	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	
307	2	3	3	1	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
308	3	2	3	4	3	4	2	4	4	2	3	4	2	3	3	2	4	2	1	1	1	3	2	

Anexo 7: Gráficos y figuras

Figura 1

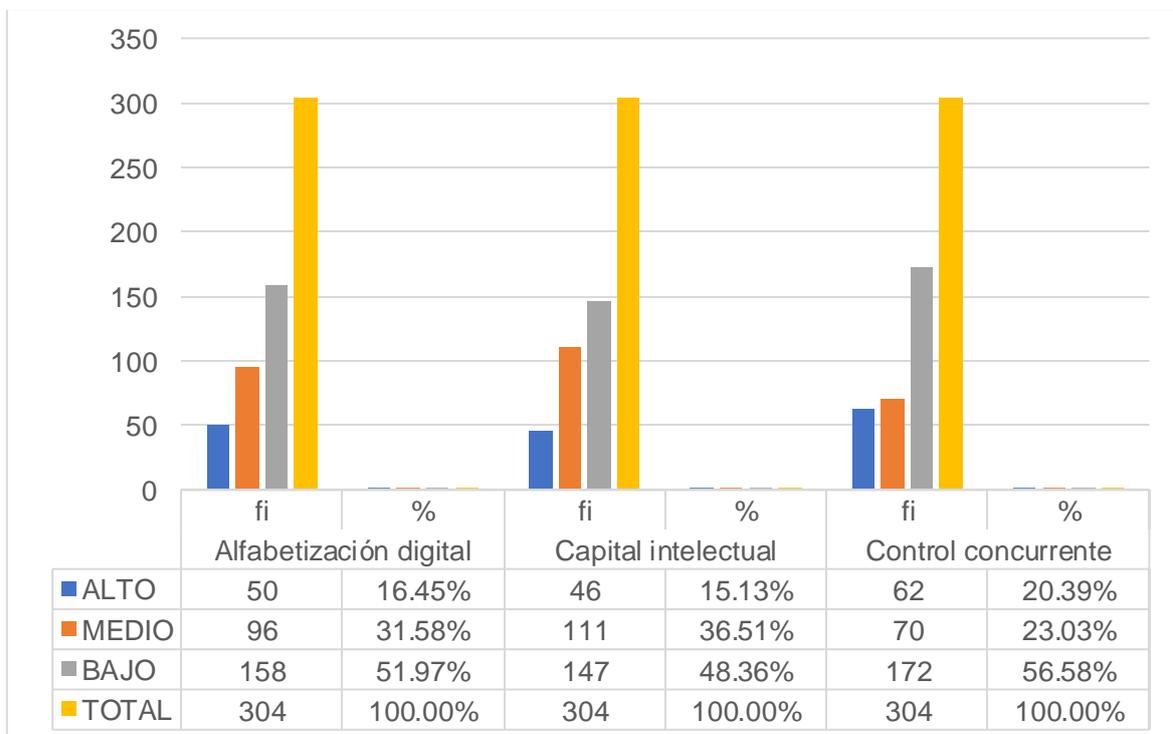
Nivel de calificación de la variable Gamificación



Nota: Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario

Figura 2

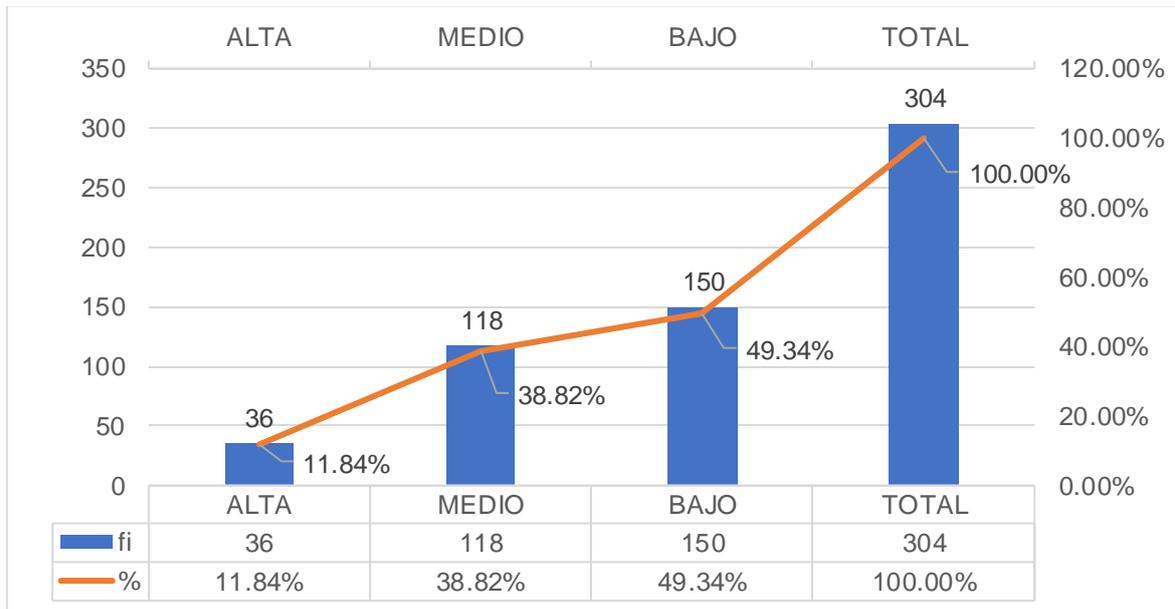
Resultados por dimensiones de la variable Gamificación



Nota: Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario

Figura 3

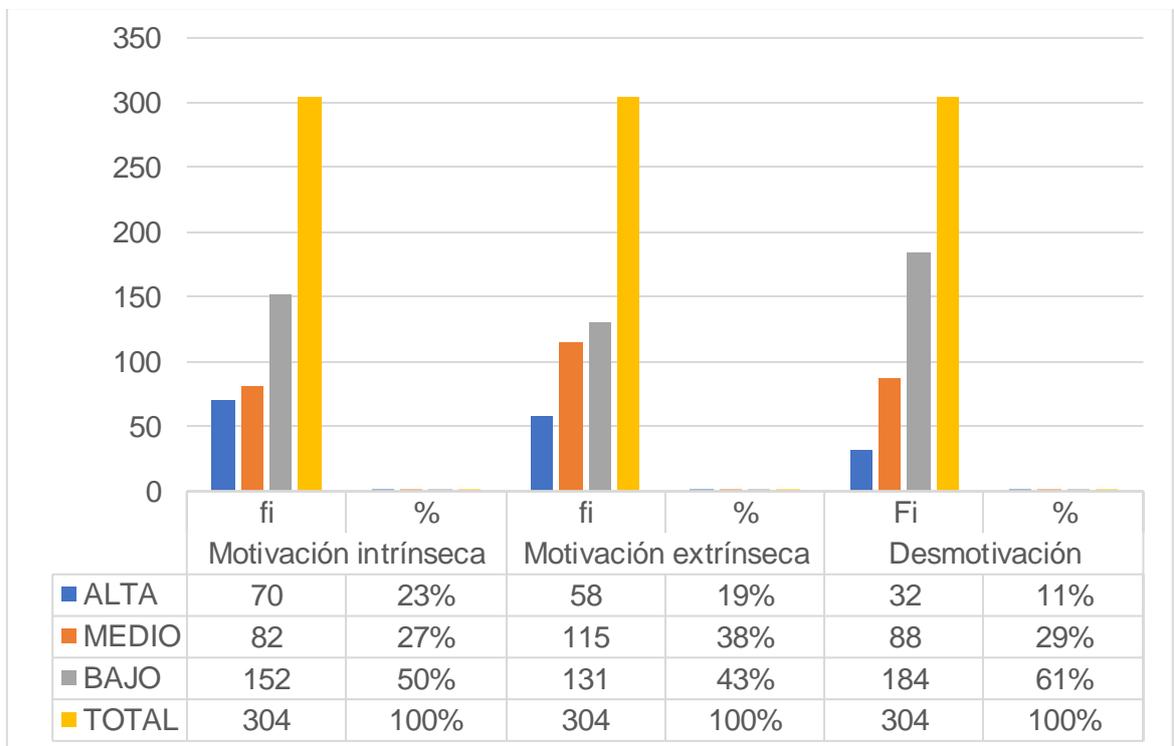
Nivel de calificación de la variable Motivación Académica



Nota: Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario

Figura 4

Resultados por dimensiones de la variable Motivación Académica



Nota: Datos obtenidos de la aplicación del cuestionario

Anexo 8: Turnitin

15/7/23, 22:29

Turnitin - Informe de Originalidad - Gamificación y motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad p...

Turnitin Informe de Originalidad

Procesado el: 15-jul-2023 22:21 -05
 Identificador: 2126210463
 Número de palabras: 8802
 Entregado: 3

Gamificación y motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública de Guayaquil, año 2023 Por MARCIA YULIXSA MOREIRA VILLACIS

Índice de similitud	Similitud según fuente
18%	Internet Sources: 17% Publicaciones: 2% Trabajo del estudiante: 5%

1% match (Internet desde 10-feb.-2023) https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/88674?show=full
1% match (Internet desde 23-mar.-2023) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109091/Castro_GGE-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=1
1% match (Internet desde 01-feb.-2023) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109411/Chupuruna_MR-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=1
1% match (Internet desde 23-abr.-2023) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/92897/Torres_BMV-SD.pdf?sequence=4
1% match (Internet desde 20-abr.-2023) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/111934/Condori_SC-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=1
1% match () Carrasco Carrasco, Luzmila, Zamora Ruiz, Ana Lucia. "Motivación y procrastinación académica en estudiantes del Instituto de Educación Superior Tecnológico SICAN - Lambayeque, 2022". "Baixidoro Publishing Group Inc.", 2022
1% match (Internet desde 10-jul.-2023) https://repositorio.unqro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12693/11271/Barrueto_%20Apolonia_%20Percy_%20Ricardo.pdf?isAllowed=y&sequence=1
< 1% match (Internet desde 21-jun.-2023) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/116632/Romero_VTS-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=1
< 1% match (Internet desde 25-sept.-2022) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95211/Arcejon_BI-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=1
< 1% match (Internet desde 30-ene.-2023) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/96985/Campos_DRR-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=4
< 1% match (Internet desde 27-nov.-2022) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102299/Romero_DAJA-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=1
< 1% match (Internet desde 24-sept.-2022) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93106/Anccasi_VEB-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=1
< 1% match (Internet desde 20-feb.-2023) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99706/Gutierrez_CF-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=4
< 1% match (Internet desde 05-oct.-2022) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/96988/Cruz_SSK-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=1
< 1% match (Internet desde 30-nov.-2022) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102388/Rocca_BRI-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=1
< 1% match (Internet desde 30-abr.-2023) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112749/Cede%3f%1a_PYK-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=1
< 1% match (Internet desde 27-sept.-2022) https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42410/browse?type=author&value=recinsup+Rodr%3f%ADougr%2C+Iennyfer+Liliana
< 1% match (Internet desde 15-feb.-2023) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/106613/Rodr%3f%edougr_SM1-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=3
< 1% match (Internet desde 18-may.-2023) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/113307/Fernandez_RVF-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=4
< 1% match (Internet desde 10-abr.-2023) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/96938/Acurta_SBE-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=1
< 1% match (Internet desde 07-oct.-2021) https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51131?show=full
< 1% match (Internet desde 30-dic.-2022) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/92960/Garcia_MA-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=8
< 1% match (Internet desde 25-sept.-2022) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/76672/Hays_ADV-Mendoza_VD-SD.pdf?isAllowed=y&sequence=1

Anexo 9: Certificado de Conducta Responsable en Investigación

PERFIL

MARCIA YULIXSA MOREIRA VILLACIS



Examinar... No se ha seleccionado ningún archivo.

Agregar foto

Eliminar foto



Calificación, Clasificación y Registro de Investigadores

Solicitar Incorporación

✓ Conducta Responsable en Investigación

Fecha: 17/07/2023