



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Gamificación para la mejora de la motivación de
estudiantes de formación inicial de un instituto superior
pedagógico público Cajabamba

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Doctora en Educación

AUTORA:

Huaman Briceño, Yesabell del Carmen (orcid.org/0000-0003-1019-3099)

ASESORES:

Dr. Terrones Marreros, Mario Andrés (orcid.org/0000-0001-7841-9977)

Dra. Duran Llaro, Kony Luby (orcid.org/0000-0003-4825-3683)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO - PERÚ

2023

DEDICATORIA

A mi familia, por brindarme su apoyo incondicional para formarme profesional y personalmente; quienes han creído en mí siempre, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio; enseñándome a valorar todo lo que tengo. A todos ellos dedico el presente trabajo, porque han fomentado en mí, el deseo de superación y triunfo en la vida. Lo que ha contribuido a la consecución de este logro.

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme tener tan buena experiencia dentro de la universidad. A la Universidad César Vallejo, por brindar las condiciones para convertirnos en profesionales de calidad y con sentido ético.

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Antenor Orrego” de la ciudad de Cajabamba, por permitirme realizar el presente trabajo de investigación en sus aulas.

A mis compañeros y asesores, ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo moral han aportado en un alto porcentaje a mis ganas de seguir adelante.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MARIO ANDRES TERRONES MARREROS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Gamificación para la mejora de la Motivación de estudiantes de Formación Inicial de un Instituto Superior Pedagógico Público Cajabamba", cuyo autor es HUAMAN BRICEÑO YESABELL DEL CARMEN, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

TRUJILLO, 25 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MARIO ANDRES TERRONES MARREROS DNI: 17979641 ORCID: 0000-0001-7841-9977	Firmado electrónicamente por: MATERRONESM el 03-09-2023 12:20:43

Código documento Trilce: TRI - 0618147





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, HUAMAN BRICEÑO YESABELL DEL CARMEN estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Gamificación para la mejora de la Motivación de estudiantes de Formación Inicial de un Instituto Superior Pedagógico Público Cajabamba", 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
YESABELL DEL CARMEN HUAMAN BRICEÑO DNI: 45643178 ORCID: 0000-003-1019-3099	Firmado electrónicamente por: YHUAMANB el 25-07- 2023 20:27:14

Código documento Trilce: TRI - 0618162



ÍNDICE DE CONTENIDOS

Pág.

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 Y FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	7
III. METODOLOGÍA	22
3.1. Tipo y diseño de investigación	22
3.2. Variables y operacionalización	22
3.3. Población, muestra y muestreo	24
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	25
3.5. Procedimientos	26
3.6. Método de análisis de datos	27
3.7. Aspectos éticos.....	27
IV. RESULTADOS.....	29
V. DISCUSIÓN.....	40
VI. CONCLUSIONES.....	50
VII. RECOMENDACIONES	51
VIII. PROPUESTA	52
REFERENCIAS.....	57
ANEXOS	65

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Nivel de Motivación - pre test.....	29
Tabla 2 Niveles de Motivación por dimensiones - pre test.....	31
Tabla 3 Nivel de Motivación pos - test	33
Tabla 4 Niveles de Motivación por dimensiones pos - test	35
Tabla 5 Prueba de Distribución normalidad	37
Tabla 6 Contrastación de hipótesis	38
Tabla 7 Contrastación de Hipótesis Específica 1	38
Tabla 8 Contraste de Hipótesis específica 2	39

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Nivel de Motivación en Estudiantes.....	30
Figura 2 Nivel de Motivación Intrínseca en Estudiantes	32
Figura 3 Nivel de Motivación Extrínseca en Estudiantes	34

RESUMEN

La investigación que se presenta planteó el objetivo de determinar el efecto de la gamificación sobre la motivación de estudiantes de formación inicial de un Instituto Superior Pedagógico Público Cajabamba 2023. Para tal propósito se asumió un enfoque de investigación cuantitativo, nivel aplicativo y de diseño preexperimental. Se trabajó con una muestra de 74 estudiantes seleccionados intencionalmente. Se utilizó un cuestionario de motivación para poder recoger los datos, procesándolos y sistematizarlos con los programas Excell y SPSS26. Se utilizó la prueba de Wilconson para muestras relacionadas, de los cuales se concluyó que la aplicación de la Gamificación produce un efecto significativo en la mejora de la motivación en estudiantes de formación inicial de un Instituto Superior Pedagógico Público Cajabamba 2022, dado que el nivel de p valor = 0,000 fue menor que el nivel de confianza de 0,05.

Palabras clave: Gamificación, motivación, motivación intrínseca, motivación extrínseca

ABSTRACT

The research presented raised the objective of determining the effect of gamification on the motivation of initial training students of a Public Higher Pedagogical Institute Cajabamba 2022. For this purpose, a quantitative research approach, application level and pre-experimental design was assumed. We worked with a sample of 74 intentionally selected students. A motivation questionnaire was used to collect the data, processing and systematizing them with the Excell and SPSS26 programs. The Wilconson test was used for related samples, from which it was concluded that the application of Gamification produces a significant effect in improving motivation in initial training students of a Public Higher Pedagogical Institute Cajabamba 2022, given that the level of p value = 0.000 was less than the confidence level of 0.05.

Keywords: Gamification, motivation, intrinsic motivation, extrinsic motivation