



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del  
nivel primaria en el contexto del Covid 19, Carabayllo, 2020

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**Licenciada en Educación Primaria**

**AUTORA:**

Quispe Benito, Candy Diana (ORCID: 0000-0002-6730-5816)

**ASESOR:**

Mtro. Holguin Alvarez, Jhon Alexander (ORCID: 0000-0001-5786-0763)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

**LIMA – PERÚ**

2020

## **Dedicatoria**

Dedico esta investigación a Dios y a mi familia por el apoyo constante durante todo el proceso del trabajo que realicé, a mis verdaderos amigos que me dieron las fuerzas para seguir adelante, eternamente agradecida.

## **Agradecimiento**

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la fuerza para continuar en este reto y poder lograr mis metas a largo plazo, luego a mi familia por el apoyo moral, el cariño y la confianza para que yo logre mis objetivos, y por último a mis amistades más cercanas que me apoyaron emocionalmente en esta última etapa de mi carrera profesional.

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de los contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	11
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.....	12
3.3. Escenario de estudio.....	13
3.4. Participantes.....	13
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	14
3.6. Procedimiento.....	15
3.7. Rigor científico.....	16
3.8. Método de análisis de la información.....	18
3.9. Aspectos éticos.....	18
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	20
V. CONCLUSIONES.....	44
VI. RECOMENDACIONES.....	46
REFERENCIAS.....	47
ANEXOS	

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> <i>Criterios para validez del instrumento para valorar la percepción de la gamificación educativa</i> .....	16
<b>Tabla 2.</b> <i>Criterios para confiabilidad del instrumento para valorar la percepción de la gamificación educativa</i> .....	17

## Índice de figuras

<i>Figura 1.</i> Categoría percepción de la gamificación.....	20
<i>Figura 2.</i> Subcategoría percepción de la gamificación cognitiva.....	21
<i>Figura 2.1.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 1: ¿Cuál es tu opinión sobre la gamificación?.....	22
<i>Figura 2.2.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 2: ¿Qué conoces sobre la gamificación en el aprendizaje?.....	22
<i>Figura 2.3.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 3: ¿Cuál es tu comentario sobre el uso de videojuegos, plataformas digitales y juegos en línea? ¿Crees que beneficia el aprendizaje?.....	23
<i>Figura 2.4.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 4: ¿Crees que la gamificación beneficia la retroalimentación? ¿Por qué?.....	23
<i>Figura 2.5.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 5: ¿Qué piensas sobre el logro de aprendizaje de una actividad con gamificación?.....	24
<i>Figura 3.</i> Subcategoría percepción de la gamificación emocional.....	25
<i>Figura 3.1.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 6: ¿Consideras que la gamificación ayuda en la parte emocional del estudiante? Explícame por qué.....	26
<i>Figura 3.2.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 7: ¿Cómo se sentiría el jugador al recibir las recompensas obtenidas por el reconocimiento al esfuerzo en culminar alguna actividad con juegos?.....	26
<i>Figura 3.3.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 8: ¿Crees que los premios obtenidos en los juegos virtuales ayudan a motivar a los estudiantes para cumplir sus actividades?.....	27
<i>Figura 3.4.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 9: Según tu experiencia, ¿Se puede manejar los comportamientos del estudiante mediante una actividad con videojuego por medio de incentivos como: trofeos, monedas, elogios, mensajes?.....	27
<i>Figura 4.</i> Subcategoría percepción de la gamificación social.....	28
<i>Figura 4.1.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 10: ¿Cuál es tu punto de vista sobre la formación social desde la gamificación?.....	29

<i>Figura 4.2.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 11: ¿Aplicarías la gamificación para lograr el trabajo en equipo? Describe como lo harías.....	29
<i>Figura 4.3.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 12: ¿Crees que las tareas gamificadas generen lazos de interrelación positiva entre los estudiantes?.....	30
<i>Figura 4.4.</i> Presentación categórica de la pregunta N° 13: ¿Qué tipos de comentarios has hecho cuando el estudiante logra culminar una actividad por medio de un juego?.....	30

## Resumen

La gamificación educativa es la estrategia innovadora, atractiva y motivadora para generar el interés del estudiante y desarrollar nuevos aprendizajes a través de los videojuegos. El objetivo es analizar el punto de vista de los docentes y padres de familia sobre los videojuegos que son utilizados en las aulas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, el enfoque es cualitativo, diseño interpretativo. Participaron ocho docentes y cinco padres de familia de una institución educativa privada. Del distrito de Carabaylo, de la ciudad de Lima (Perú). Se realizaron entrevistas individuales por medio de un cuestionario, con el apoyo de la videograbación virtual de la plataforma *Zoom*, y la audio-grabación por aplicativo *WhatsApp*. Luego se obtuvieron las respuestas para después realizar la síntesis inferencial mediante el mapa de categorización. De este se obtuvieron las características de menor a mayor peso categorial de los pensamientos más mencionados por los participantes. La categoría es la percepción de la gamificación educativa y subcategorías son: percepción de la gamificación cognitiva, emocional y social. Se utilizó para la propuesta teórica el análisis a profundidad los pensamientos de los entrevistados, por medio de los mapas concéntricos se definió la variable educación lúdica digital, a la vez sus dimensiones: Instrucción digital, formación digital motivacional e Interacción recreativa digital. Las limitaciones fueron la conectividad inestable para realizar las entrevistas, como también la parte emocional de los participantes al responder las preguntas, debido al nerviosismo y la dificultad para complementar los consentimientos informados de acuerdo a su tiempo libre.

**Palabras clave:** Actividad Lúdica; Cooperación; Gamificación; Juego Educativo; Percepción; Recursos Digitales.



## Abstract

Educational gamification is the innovative, attractive and motivating strategy to generate student interest and develop new learning through video games. The objective is to analyze the point of view of teachers and parents on video games that are used in classrooms to improve student learning, the approach is qualitative, interpretive design. Eight teachers and five parents from a private educational institution participated. From the Carabayllo district, in the city of Lima (Peru). Individual interviews were conducted by means of a questionnaire, with the support of the virtual video recording of the Zoom platform, and the audio recording by WhatsApp application. Then the answers were obtained to later carry out the inferential synthesis using the categorization map. From this, the characteristics from lowest to highest categorical weight of the thoughts most mentioned by the participants were obtained. The category is the perception of educational gamification and subcategories are: perception of cognitive, emotional and social gamification. For the theoretical proposal, an in-depth analysis of the thoughts of the interviewees was used, by means of the concentric maps the variable digital play education was defined, as well as its dimensions: digital instruction, motivational digital training and digital recreational interaction. The limitations were the unstable connectivity to carry out the interviews, as well as the emotional part of the participants when answering the questions, due to nervousness and the difficulty in complementing the informed consents according to their free time.

**Keywords:** Cooperation; Digital Resources; Educational Game; Gamification; Ludic activity; Perception.

## I. INTRODUCCIÓN

La gamificación es la incorporación de estrategias al ser motivadoras y atractivas, que desarrollan el conocimiento, habilidad y actitud del estudiante del nivel primaria, en la cual dependerá el trabajo, habilidad, compromiso, interés y experiencia sobre videojuegos de los docentes, pero de acuerdo a sus percepciones mencionaron que necesitan competencias digitales para adquirir nuevas actitudes hacia los juegos, ya que los escolares muestran necesidad de usar medios tecnológicos para sus aprendizajes y obtener resultados favorables en el rendimiento escolar. (Bahauddin & Setyaningrum, 2019; Martín-del-Pozo et al., 2019; Nousiainen et al., 2018).

Los docentes del distrito del Carabayllo en el sector privado, obtienen sus propias capacitaciones enfocadas en la planificación curricular, pero pocas en base a la tecnología, hay una cantidad reducida de educadores que utilizan estrategias con videojuegos, que mejoren y desarrollen el rendimiento académico. La organización del estado peruano (Ministerio de Educación, 2020; Minedu, 2019), capacitó solo a 5 mil de 20 326 colegios para desarrollar competencias digitales en los docentes y la entrega de 26 mil tabletas en 8 regiones, también, el 67% de docentes se encuentran a la espera de ser capacitados de forma virtual. Esto afecta en el uso de juegos como un tipo de didáctica digital. Los lineamientos de la Resolución Ministerial N° 160-2020-Minedu exigen una educación remota por motivos del Covid-19 en el Perú, y el artículo 65 de la ley Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública. Por lo tanto, los docentes buscaron capacitarse y buscar sobre tecnología como también recurrir en el uso de la gamificación, por ello se aprobó el nuevo perfil de competencias profesionales del formador docente. Sin embargo, se obvia la parte del perfil de competencias de las *Tic*, generando dificultades en el aspecto tecnológico, por lo que esto generaría problemas en la educación virtual.

El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018), informó que en los hogares el 47, 2% en Lima no tienen computadoras y en la parte urbana el 58, 1%, por lo tanto, en las viviendas están desprovistos de computadoras personales, lo

cual, en medio de las clases a distancia a causa de la pandemia, deben buscarse otros medios para conectarse con juegos de plataforma virtual como: *Kahoot*, *M.A.R.S*, *Socrative*, *Quizizz*, e incluso videojuegos de aprendizaje informal como: *Minecraft*, *Just Dance*, *Mario Bross*. Sobre este panorama, Benavides (2020), Ministro de Educación opinó que los padres de familia deben demostrar tranquilidad, evitar presionar y establecer un equilibrio emocional en el diario Perú 21, también mencionó que los padres en realidad son los responsables de organizar el tiempo de estudio, acompañamiento y descanso durante las clases a distancia de sus hijos.

Las organizaciones internacionales (Task Force on Teacher for Education 2030, 2020; United Nations Educational Scientific and Cultural Organization, 2019) informaron que en África Subsahariana el 36% de maestros de primaria aún no han recibido una capacitación mínima y que las habilidades básicas de las *TIC* no están incorporadas; de un docente de cada 60 estudiantes está capacitado, en países de baja economía es de 1 por cada 56, en base a la elaboración de un programa de formación docente para los de licenciatura y grado asociado en competencias con las *TIC*, de acuerdo a la formación en la alfabetización tecnológica tiene 30 horas y 45 horas de profundización de conocimientos, por lo que no refiere horas en el uso de la gamificación exclusiva como estrategia.

La pregunta de la investigación es: ¿Cuáles son las percepciones del docente y padres de familia sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria?

La importancia del estudio es la mirada de la comunidad educativa hacia la gamificación en medio de la coyuntura por el SARS COV-2 en el Perú. Esta investigación se realizó en un momento fortuito, único, donde la investigación intentó realizar un estudio de las perspectivas sobre los videojuegos en la educación. El estudio profundizó las perspectivas de los docentes y padres de familia sobre la gamificación educativa, donde es valorada como parte de la nueva era digital y se apliquen como estrategia innovadora, en la cual accedan los estudiantes como alguna nueva oportunidad de aprendizaje. La investigación es etnográfica donde se tomó en cuenta el estado de emergencia y el aislamiento

social y las clases a distancia. Por lo tanto, se tomaron en cuenta las experiencias de los maestros en las prácticas de la gamificación y parental sobre la apreciación de las estrategias gamificadas utilizadas por los educadores. Se logró aplicando entrevistas y videograbaciones sobre los puntos de vista de la gamificación educativa.

El propósito de la investigación es: analizar las percepciones del docente y padres de familia sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria.

## II. MARCO TEÓRICO

Fernandez-Rio et al. (2020), hallaron mejoras en la motivación y el disfrute al experimentar la gamificación, los docentes mostraron preocupación por la carga de trabajo al implementar esta nueva estrategia. Así mismo, Conde-Cortabitarte et al. (2020) encontraron que, según los profesores los videojuegos provocan motivación, siendo innovadora para evaluar logros, pero los cuales carecen de: espacios, cubículos para jugar videojuegos, y capacitaciones. De igual modo, Bahauddin & Setyaningrum (2019) observaron que el estudiante requiere aprendizajes con tecnología para encontrar el interés por aprender. Por otro lado, Chia-Yen & Tim (2019) hallaron que los escolares se sentían más motivados durante el juego, pero existió bajo rendimiento en memoria, bienestar y autocontrol. Pero, López-Faican & Jaén (2020) reportaron que, dio efectividad en la parte emocional del niño con el juego colaborativo. Además, Hsu et al. (2020a) encontraron que se debe tomar más interés al conocimiento pedagógico del juego (*GPK*) en relación al aprendizaje basado en juego (*GBL*), para incrementar el aprendizaje activo, estrategias de instrucción significativa y casos exitosos en la enseñanza.

Hsu et al. (2020b) se requiere capacitar al docente sobre juegos y sus educadores necesitan comprender aún mejor a los del nivel primaria, por la poca actitud positiva que tienen hacia los juegos. Por otro lado, Hayak & Avidov-Ungar (2020) hallaron que, los maestros tienen actitud y comprensión al integrar aprendizajes basados en juegos digitales (*DGBL*) en sus formaciones y les puede ayudar a realizar habilidades, desarrollar y planificar en el proceso de instrucción. Además, Martín-del-Pozo et al. (2019), reportaron que los videojuegos, gamificación y el aprendizaje colaborativo se pueden integrar a la educación, ser influenciadas por el comportamiento de los docentes frente a nuevos medios de aprendizaje. De otro modo, Higuera-Rodríguez et al. (2020) comprobaron que existen medios para formar a los docentes por la mejora continua y así, mejoren sus competencias en relación con los juegos.

Nousiainen et al. (2018) hallaron que las competencias del docente pueden guiar el proceso de aprendizaje con el juego, para que socialicen sus conocimientos y

sea más provechoso, creativo y se automotiven saliendo de su zona de comodidad. Así mismo, An (2018) encontró que en los proyectos de capacitación de los profesores se aprenda a evaluar, crear sus propios juegos educativos y adaptar actividades, además, cuando interactúan entre maestros les ayude a comprender más de la estrategia. Por otro lado, Conde & Rodríguez-Hoyos (2018) hallaron que los docentes si tuvieran un tiempo libre una de sus opciones sería jugar videojuegos y que sus experiencias lo apliquen en la enseñanza, mientras los que no jugaron en el pasado mostrarían desinterés en aplicarlo.

Deng et al. (2020), encontraron que para fomentar el aprendizaje basado en juegos se debe tener el respaldo de los docentes y los padres, una relación a largo plazo con instrucción, una nueva forma de evaluar, aceptación con los estándares del currículo, preparación del docente, aulas más reducidas y mejor entendimiento del maestro y del estudiante. Además, Stieler-Hunt & Jones (2018) sugirieron que en los centros educativos existan tutorías por parte de los docentes líderes sobre juegos, como también considerar ser mentores para otros colegios. También, Hursen & Bas (2019) hallaron que la gamificación es eficaz para el proceso escolar, tanto los padres como los estudiantes tienen opiniones positivas y que lo recomendaron para otros cursos. De igual modo, Aierbe et al. (2019) observaron que existe el incremento de videojuegos en el mercado infantil y que los padres deben esforzarse para lograr una comunicación recomfortada con sus hijos, y así utilicen los videojuegos de forma más dinámica.

Quintas-Hijós et al. (2020) comprobaron que el primer inconveniente fue el espacio inadecuado para las actividades, la postura de los estudiantes fue positiva, pero sus expectativas a futuro fueron endebles, además, que el currículo se puede trabajar con la gamificación generando diversión, motivación, agrado en el baile, valentía, creatividad, aprendizaje autónomo y alternativa de ocio digital. De igual forma, Martí-Parreño et al. (2018) observaron que existe buena actitud hacia los videojuegos y más aún en los niños del nivel primario, y quizás sea la edad o el currículo que influyen en los docentes para utilizar estas herramientas en sus cursos. Además, Kim et al. (2019) hallaron que es fundamental tener en consideración la evolución profesional referente a la incorporación del plan de

estudios, organización del tiempo, preparación activa y el buen uso de las tabletas y tecnología.

La gamificación contribuye y genera de forma positiva las actitudes como estrategia, llevada al juego para plantear problemas prácticos a fin de solucionar de acuerdo al contexto (Yordanova, 2019), el propósito era impulsar la motivación, enfrentamiento positivo, transformación de actitudes y colaboración en situaciones distintas (Dichev & Dicheva, 2017; Fernandez-Rio et al., 2020). Por otro lado, el juego común tiene la intención de traducirse en un medio atractivo y motivador, esto ayuda a pensar y los contenidos implican el compromiso del estudiante y desarrollo de sus aprendizajes, el objetivo es usar el contenido divertido para mejorar el aprendizaje y colaborar (Nousiainen et al., 2018).

En los videojuegos se utilizan recompensas cuando se logran metas precisas, puntuaciones, resúmenes de las tareas cumplidas, las categorías y los premios, para mejorar las habilidades por lo que genera atracción en el juego, además, tener el cuidado al elegir un videojuego y su contenido (Gómez-Carrasco et al., 2019; Martín del Pozo et al., 2018). Finalmente, en el sector educativo muestra interés, ya que los estudiantes juegan de forma constante los videojuegos, se ha reconocido variedad de beneficios como el aprendizaje conceptual, el desarrollo de habilidades, cambios del comportamiento, mejora de la autoestima y buena relación entre ellos (Martín del Pozo et al., 2018).

El aprendizaje gamificado fomenta la motivación y el compromiso del estudiante al dedicarse el tiempo para aprender, sus contenidos son llamativos e involucran a resolver problemas y así lograr cambios positivos en su rendimiento, como también les brinda entusiasmo, esto hace que genere emociones que son esenciales para el aprendizaje y aumentar sus conocimientos; es el instrumento útil y efectivo para los educadores (Jagust et al., 2018; Yordanova, 2019). Además, es utilizado en diferentes áreas con actividades sugeridas y participan de forma activa; esto permite que los desafíos tengan progresos en su formación educativa y desarrollen nuevas habilidades, a la vez poner en práctica lo aprendido, pero de forma divertida (Manzano et al., 2020; Silva et al., 2019), tengan un estudio instruccional y sean

evaluados con mayor facilidad y efectividad; a su vez permite abordar comportamientos y aumento de la creatividad (Bovermann & Bastiaens, 2020; Bovermann et al., 2018 & Dichev & Dicheva, 2017).

También, en el aspecto de la participación docente es de acuerdo a su práctica constante, el aprendizaje sea significativo, la capacidad de conocimiento, interés personal, el deber en la parte pedagógica y emocional, al integrar el juego en sus aulas (Foster & Shah, 2020; Nousiainen et al., 2018). Se han establecido nuevas perspectivas metodológicas en su preparación, que tenga el interés y sea capacitado en aplicar estrategias gamificadas, diferenciar el contenido del juego y emplear en la asignatura objetivos, para ello se necesita trabajar con el estudiante (Gómez-Carraco et al., 2019; Mozgaleva et al., 2018), incluso es la herramienta que estimula el buen clima para aprender (Fernandez-Rio et al., 2020). Por otro lado, está las opiniones positivas de los estudiantes en la importancia de estas nuevas estrategias en su aprendizaje (Gómez-Carrasco et al. 2019), los educadores deben conocer y tener en cuenta el sistema de clasificación *PEGI* de edades en los videojuegos, esto ayudará informarse y optar de forma adecuada el medio para enseñar (Martín del Pozo et al., 2018).

Los juegos educativos ayudan a ampliar conceptos y a reforzar el proceso de aprendizaje, dan indicaciones precisas, brindan libre elección, aleatoriedad y fomentan la resolución de problemas, estimulan la diversión y satisfacción, también el logro de capacidades (Bovermann et al., 2018; Lui & Hang, 2018). Estos son utilizados con fines de contenido educativo, ayudan a desarrollar en diversas capacidades personales y sociales, lenguaje y alfabetización, matemática, creatividad, conocimiento y comprensión del mundo, y el desarrollo físico (Naul & Liu, 2019). Así mismo, se plantea de forma detallada el propósito para que logre ciertos desempeños, como también el docente de forma sencilla incorpore las estrategias en la enseñanza que realiza (Nousiainen et al., 2018).

Así mismo el juego permite la cooperación, la interacción y la comunicación, tiene el objetivo de apoyar a la educación con temas e instrucción, mejora la motivación, profundiza el aprendizaje, compromiso y colaboración en la enseñanza significativa



(Ávila-Pesantez et al., 2017; Alghamdi & Holland, 2017), brinda cambios de comportamiento de la persona o grupo, a través de la dedicación y preparación; procesos, formas y acciones de educar, el propósito de los juegos educativos es enseñar temas de forma precisa, ampliar conceptos y entendimientos; guiar en el proceso de sus habilidades y motivar al estudiante (Amani & Yuly, 2018), es conocido que el juego aumenta el estímulo, pero al pasar el tiempo muestran desinterés, para buscar otras estrategias donde el contenido se adecue con el juego, ayude en su aprendizaje e intermedia la actividad del docente (Nousiainen et al., 2018).

La subcategoría gamificación cognitiva tiene relación de la cognición construida por medio de los juegos en el aprendizaje previo y experiencias (Davis et al., 2018; Nousiainen et al., 2018). Así mismo, son las mejoras de habilidades cognitivas de los estudiantes tales como resolver problemas, conocimiento factual, autoeficacia, el buen desempeño por medio de recursos constructivista e interfaces de comunicación que fomentan la colaboración, el disfrute, la valoración, la riqueza intelectual y de la expresión personal, cabe destacar que el uso de la tabla de clasificación, insignias y la misión son medios que aumenten el agrado e importancia (Alghamdi & Holland, 2017). Además, son los niveles de complejidad que deja instrucciones a los jugadores a través de procedimientos de dominio, los estudiantes muestran voluntad de entender y dominar sus capacidades, y así ser el promotor de sus aprendizajes (Higueras et al., 2020; Huang et al., 2018), a la vez obtenga la retroalimentación luego de ser revisado la actividad (Domínguez et al., 2013; Nousiainen et al., 2018). Además, existen dos conocimientos, el conceptual y orientado a la aplicación, el primero comprende hechos, principios y conceptos, el segundo sobre procesos, estrategias y situación (Sailer & Homner, 2019).

La gamificación emocional se sostiene y amplía en los sentimientos por medio de premios virtuales como trofeos, puntajes u objetos al concluir una tarea y así motivar a completar más actividades, se toma en cuenta que el logro es la mejor opción para el reconocimiento (Dominguez et al., 2013; Nousiainen et al., 2018), así mismo se toma en cuenta la manera como el juego incluye al participante de forma afectiva y se relaciona con sus creencias y actitudes (Davis et al., 2018). En

las instrucciones tradicionales del maestro se obtienen calificaciones al cumplir una tarea, pero con la gamificación es recompensado con insignias, o puntos y lo amerita con el esfuerzo, por lo que motiva al escolar a participar en el proceso y el razonamiento, así continúen con los desafíos del aprendizaje (Alsawaier, 2018). Así mismo, sobre los métodos de condicionamiento de recompensas, elogios, economías simbólicas e incentivos para manejar los comportamientos de los estudiantes (Loannou, 2018).

La gamificación social es el interaccionismo entre los jugadores, en donde sus procesos de ejecución colaboren de forma recíproca y logren el objetivo común, puede haber enfrentamientos por ser el mejor o socializar de forma verbal, esto les ayuda desarrollar sus diversas identidades significativas y conseguir reconocimientos de otras personas, tablas de clasificación, marcadores, entre otros por la competencia; en la cooperación el trabajo en equipo referente a las tareas; la reputación del jugador que es la clasificación que puede obtener, reunir y originar rangos; y la presión social que es cumplir las misiones grupales (Dominguez et al., 2013; Nousiainen et al., 2018; Toda et al., 2019). Además, la variedad de juegos ayuda a la interacción social que ha demostrado la mejora positiva de los escolares (Alghamdi & Holland, 2017). El triunfo de la interacción es por la eficacia de las tareas para el logro de los objetivos, están creadas para provocar el aprendizaje y la reciprocidad entre escolares, esta acción se produce cuando el estudiante participa y el docente da sus comentarios, elogios, contacto positivo y número de preguntas, todo ello tiene logro positivo y satisfacción, por lo tanto, su aprendizaje es más activo (Kim et al., 2019).

La teoría también es llamada preejercicio, en la cual es importante para que el niño pueda desarrollarse y convertirse en adulto, al considerar el juego como ejercicio preparatorio, es parte de la auto educación y así obtener el orden primordial para la vida adulta de acuerdo a los postulados de Groos y Stem (Ortí, 2004). Por lo tanto, terminará el niño ocasionando el progreso de sus capacidades y habilidades, por consiguiente, le permite crecer y poder valerse durante su adultez, será el personaje principal y dueño de su mundo real, pero si esto se pierde a causa de otro adulto, el juego será quien lo libere y de nuevo ser el niño empoderado de su

vida. De acuerdo a lo que menciona Groos (Paredes, 2003), el juego es la preparación para la vida y que es elemental enseñar a través de ello, por último, se emplea una forma incongruente que no se juega por el motivo de ser un niño, sino porque están en la etapa de la niñez para que aprovechen a jugar. Además, en los planteamientos de Freud (Ortí, 2004), el juego consigue otorgar solución a los conflictos del niño, brindar opciones de escapatoria a sus impulsos y obtener los deseos, es una herramienta terapéutica por la función catártica, reparadora y la reproducción de situaciones placenteras. De igual modo, Siemens (Gallego et al., 2008), plantea la teoría del aprendizaje para la era digital, en la que se apoya la construcción de vínculos como las actividades de enseñanza. Además, es demostrar las actividades eficientes que ya se están trabajando y continuamente conectados, y así llegar a tener información nueva y crear nuevos aprendizajes.

### **III. METODOLOGÍA**

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

##### ***Tipo de investigación***

El enfoque cualitativo inicia con los resultados y a la vez comprueba los estudios sin ninguna estimulación con el objetivo de crear nuevas teorías, se debe entender el punto de vista de los participantes ya que son parte fundamental de los datos y se va realizando de forma progresiva (Hernández & Mendoza, 2018). Por lo tanto, en la investigación se basó en la cualitativa porque el estudio es bajo la perspectiva de los docentes y padres de familia sobre la gamificación educativa de acuerdo al contexto social, que en este caso fue la coyuntura del estado de emergencia sanitaria, de acuerdo a ello se comenzó a realizar las nuevas teorías de forma oportuna.

##### ***Perspectiva teórica del enfoque***

La teoría etnográfica tiene la descripción precisa de un suceso y ver la conducta referente a las vivencias culturales de un grupo específico de personas, las características de la etnografía es que se describe fenómenos o hechos en lo general de acuerdo a los contextos propios, se examina a las personas en el lugar donde conviven, se respalda en dirección a lo inductivo y estudia el sentido desde la mirada de los participantes sociales (Guerrero et al., 2017). Por lo tanto, fue respecto al momento que los profesores aplicaron la gamificación educativa en los estudiantes de acuerdo al contexto social y cómo percibieron los padres al ver que incluyeron estrategias gamificadas en las clases virtuales.

##### ***Diseño de investigación***

El diseño de investigación es etnográfico ya que busca detallar y analizar los significados desde el punto de vista de las personas, desde el entorno de sus costumbres y culturas, también describe las circunstancias y actitudes observables, el propósito es llegar a interactuar con el participante y obtener conclusiones de acuerdo observaciones y entrevistas (Guerrero et al., 2017). En este caso se realizó la investigación etnográfica integrándose el investigador a la comunidad educativa

en sus actividades frecuentes, por lo cual permitió recoger datos mediante la observación y entrevistas en sus labores diarias e interacción con los docentes, de igual forma se desarrolló con los padres de familia y así se analizó de acuerdo a la coyuntura social actual que vivió en el sector educativo.

### ***Método de estudio***

El método de estudio es el interpretativo que se focaliza en el análisis de los significados de la actividad humana y sobre la sociedad que se ocasionan en una comunidad específica, el propósito es ahondar el conocimiento y comprensión en la explicación de un contexto, indaga las opiniones de las personas en totalidad, tiene el propósito de hallar teorías provenientes de datos concediendo a reconocer y aclarando un fenómeno social en el entorno existente (Tinoco et al., 2017), por lo tanto, se interpretaron los pensamientos sobre la gamificación educativa en los participantes, en este caso los docentes y padres de familia tomando en cuenta la razón social que pasaron.

### ***Método práctico: la entrevista***

El método práctico fue la entrevista, una de sus particularidades es el recojo de información por medio de un formato pregunta-respuesta, también se utiliza otras herramientas en la cual brinde información por parte del entrevistado, se debe tomar en cuenta información verbal y no verbal, así mismo la situación actual que está pasando el participante (Verd & Lozares, 2016). Por lo tanto, se entrevistó a los docentes y padres de familia a través de un formato de acuerdo a la teoría que se investigó y se tomó en cuenta la situación actual que están enfrentando, en la cual existió distanciamiento social, lo que conllevó el contacto mínimo personal.

## **3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización**

**Categoría 1:** Percepción de la gamificación.

La gamificación tiene la intención de interpretar un medio atractivo y motivador, esta apoya en la capacidad de pensar e implique el compromiso del estudiante, y así desarrolle sus aprendizajes (Nousiainen et al., 2018).

**Subcategoría 1:** Percepción de la gamificación cognitiva.

**Subcategoría 2:** Percepción de la gamificación emocional.

**Subcategoría 3:** Percepción de la gamificación social.

### **3.3. Escenario de estudio**

El escenario de estudio fue en el distrito de Carabayllo (Lima, Perú). En la zona se encontró varias instituciones privadas, pertenece a la urbanización Santo Domingo de Carabayllo, el nivel socioeconómico es entre el nivel medio y la pobreza extrema, disponen del nivel inicial, primaria y secundaria, los horarios de atención fueron de 7 de la mañana hasta las 3:45 de la tarde en el turno diurno. Se localizó en el norte de la ciudad de Lima. Los docentes tienen el grado de bachiller, licenciatura y maestría, la situación de los padres de familia en el aspecto socioeconómico está en el nivel medio, algunos padres tienen profesiones, conforman familias nucleares, extensas y monoparentales.

### **3.4. Participantes**

#### **Población**

La población es la agrupación de personas u otro tipo de individuos que tengan disposición en la investigación y que tienen la oportunidad de ser escogidos para la muestra (Otzen & Manterola, 2017). Por ello, participaron 12 docentes ( $M = 29.3$  de edad;  $DE = 4.96$ ) y 380 padres de familia de una institución educativa privada en el distrito de Carabayllo de la ciudad de Lima.

#### **Muestra**

La muestra es el conjunto de personas o sujetos de la cual se recogen datos sin la necesidad que sea de forma estadística de la población que se investiga, por lo tanto, indican que en primer lugar se debe tomar en cuenta el contexto, con ello ver lo conveniente, el investigador busca los resultados y así profundizar en las categorías de estudio (Hernández et al., 2014). Por lo tanto, la muestra fue de ocho docentes y cinco padres de familia, todos participaron con el consentimiento firmado por ellos, y a la vez, de forma verbal por medio de una videograbación y

audio grabación (*Zoom* y *WhatsApp*), con el permiso debido de la institución educativa.

### **Muestreo de participantes**

El muestreo de participantes que se aplicó fue la técnica bola de nieve ya que apoyó al investigador en hallar sujetos con características particulares para el estudio, ni bien se encuentra al adecuado esto ayuda conseguir más sujetos acordes a la investigación, además se tomó en cuenta el anonimato del participante (Pérez-Luco et al., 2017). Los participantes eran docentes con grados de licenciatura y de bachiller hasta con 10 años de experiencia y de tipo de contrato a tiempo completo en una institución privada del distrito de Carabayllo, también participaron padres de familia que algunos son trabajadores independientes y otros profesionales, con nivel socioeconómico medio, de familia nuclear u extensa, son de religión católica y evangélica, se integró a todos los participantes en cada visita que se realizó a la escuela.

### **Muestreo de argumentos**

El muestreo de argumentos se verificó en las respuestas del cuestionario con trece preguntas, en el cual, los participantes dieron argumentos valorativos y percepciones sobre la gamificación del aprendizaje que conforman el cognitivo, emocional y social. Se aplicó en ocho docentes y cinco padres de familia por medio de recursos como el aplicativo *Zoom* y *WhatsApp*, videograbadora y audio grabadora con tiempos establecidos para las entrevistas. Finalmente, se obtuvieron 169 argumentos de estructura abierta (perceptivos).

## **3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se aplicó una guía de entrevista con las preguntas establecidas de acuerdo a las subcategorías del estudio, de forma individual se contactó a los participantes por medio de una plataforma virtual (*Zoom*). El encuentro fue de forma individual con el fin que el entrevistado se sienta cómodo y en confianza, se tomó énfasis el protocolo para que la entrevista sea de forma ordenada. El tiempo de

videograbación fue de 40 minutos y audio grabación fue de 30 minutos, ya que las oportunidades también se dieron en la red social (*WhatsApp*).

La guía de entrevista es el cuestionario que consta de 13 preguntas en base a la gamificación educativa que son el cognitivo, emocional y social. Además, se utilizó el protocolo de videograbación para que la entrevista prosiga sin inconveniente alguno antes, durante y después de la entrevista. Esta entrevista incluyó el registro de la fecha y el tiempo de grabación que se realizó en la plataforma virtual. Por otra parte, la videograbación virtual se utilizó el recurso de la plataforma *Zoom* y la audio-grabación por el *WhatsApp* en computadoras, laptops o celulares, mediante la opción grabar, y se utilizó durante la entrevista, bajo el consentimiento del participante. La grabación duró 40 minutos por cada entrevista realizada a cada individuo.

### **3.6. Procedimiento**

Para la realización del estudio, se redactó una carta de presentación del investigador, luego se presentó a la institución educativa participante y se firmó por el director dando autorización al estudio en el colegio. Por otra parte, se dio a conocer a los docentes y padres de familia sobre el consentimiento informado, para que participen en la investigación como parte de la muestra y puedan dar su aceptación por medio de sus firmas para la entrevista. Se coordinó con el director para informarle de los días de entrevista con los docentes de su centro educativo y padres de familia. A la vez, se consultó en qué momento del día se realizaría la entrevista personal con el *instrumento Guía de entrevista* a través de los recursos disponibles que tienen en común los participantes: laptops, tabletas, celulares, *Pc* (plataforma *Zoom* y aplicativo *WhatsApp*), en la cual se utilizó la videograbadora y la audio-grabadora para futuras consultas de la entrevista.

Para el análisis de los datos del estudio se optó el análisis de forma verbal perceptiva de los entrevistados, con el propósito de generar información a través de organizadores como el mapeo de jerarquización para mostrar los resultados hallados en el estudio de acuerdo a la anidación de datos.



### 3.7. Rigor científico

La validez se realizó por medio del instrumento de acuerdo a los criterios de credibilidad y aplicabilidad. Para la credibilidad se utilizó una entrevista guía y videograbadora con la ayuda de la plataforma *Zoom*, además con la audio-grabadora del aplicativo *WhatsApp*. Para la aplicabilidad se entrevistó de forma personal a cada docente y padre de familia durante 40 minutos, ellos se anticiparon con el fin de probar sus herramientas de entrevista.

Tabla 01

*Criterios para validez del instrumento para valorar la percepción de la gamificación educativa.*

Categoría	Criterios	
	Credibilidad	Aplicabilidad
<b>Percepción de la gamificación</b>	Se utilizó un block de registro de la respuestas de la entrevista.	Se cargó las herramientas con energía eléctrica con anticipación y se comprobó la conectividad de la red de internet. Se coordinó con el entrevistado una semana antes. Se envió un link de invitación a los evaluados.
	Se registró la entrevista por medio de una videograbadora en la plataforma <i>Zoom</i> y audio-grabadora en el aplicativo <i>WhatsApp</i> .	Se realizó una prueba de grabación un día antes de la aplicación del instrumento.

	Se abrió la reunión Zoom con diez minutos de anticipación.
Se revisó la grabación después de la entrevista.	Se guardó la grabación en una carpeta para la revisión posterior.

La confiabilidad se validó con el instrumento tomando en cuenta los criterios de confirmabilidad, aceptabilidad y estabilidad. La confirmabilidad se valoró por la categoría gamificación por opiniones, los puntos de vista de los docentes y padres de familia, y que los maestros expresaron de forma libre y positiva por el anónimo que los involucra en la investigación. La aceptabilidad se gestionó con los docentes y padres de familia de forma previa para las entrevistas, como también, se acordó sobre los instrumentos que se ejecutaron en un aplicativo virtual y se consultó de forma previa si han trabajado con videojuegos en sus horas pedagógicas. La estabilidad, se obtuvieron toda la información verbal de los entrevistados con el apoyo de grabadoras de audio y video, anotaciones escritas, además, se aseguró de la conectividad del internet y se preguntó sobre los contenidos y evidencias de trabajo en su programación curricular.

Tabla 02

*Criterios para confiabilidad del instrumento para valorar la percepción de la gamificación educativa.*

Categoría	Criterios		
	Confirmabilidad	Aceptabilidad	Estabilidad
<b>Percepción de la gamificación</b>	La gamificación educativa se valoró por opiniones de los docentes y padres de familia.	Se gestionó de forma previa con los docentes y padres de familia sobre la entrevista personal.	Se obtuvo toda la información mencionada por los participantes, con apoyo de anotaciones escritas en un

		papel, grabadora de video y audio.
Se obtuvo los puntos de vista de los docentes y padres de familia desde su consentimiento.	Se acordó con los participantes sobre el instrumento que se va a realizar la entrevista por medio de un aplicativo virtual.	Se aseguró la conectividad del internet para las entrevistas.
Los docentes expresaron de forma libre y positiva por medio del anonimato que los involucra en la investigación.	Se realizaron consultas previas si han trabajado con videojuegos en sus horas pedagógicas.	Se preguntó previamente sobre los contenidos y evidencias de trabajo en su programación curricular.

### **3.8. Método de análisis de la información**

Se realizó un análisis verbal de los entrevistados de acuerdo a las preguntas del cuestionario, en la cual se interpretó de forma escrita tal cual fueron los pensamientos de los docentes y padres de familia sobre la gamificación educativa, luego se prosiguió a la síntesis inferencial, en la cual consistió al mapeo de categorización y se estableció por subcategorías para analizar los resultados con el fin de jerarquizar por niveles (1, 2, 3) del mayor a la menor repetición de conceptos obtenidos de los participantes.

### **3.9. Aspectos éticos**

Los aspectos éticos que se siguieron en esta investigación en primer lugar, fueron los datos personales de todos los participantes en la entrevista los cuales se

registraron de forma anónima, incluyendo la institución educativa protegiendo la identidad de cada uno, evitando así, cualquier acto de vulneración. Como segundo paso fue obtener la veracidad de los documentos conformados por los consentimientos informados ya que han sido firmados por los mismos entrevistados permitiendo su participación. Por otro lado, los resultados del estudio son reales ya que se redactó tal como mencionan en las entrevistas y por último la teoría de la investigación se evitó el plagio, en la cual se confirmó por medio del Turnitin, en tercer lugar el estudio fue inédito ya que no está publicado ni evaluado por otras entidades como universidades y las referencias bibliográficas como cuarto lugar deben estar redactados y citados por los autores con el *APA 7*, como también mencionados e incluidos en las referencias.

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

##### 4.1. Análisis de la categoría percepción de la gamificación y subcategorías.

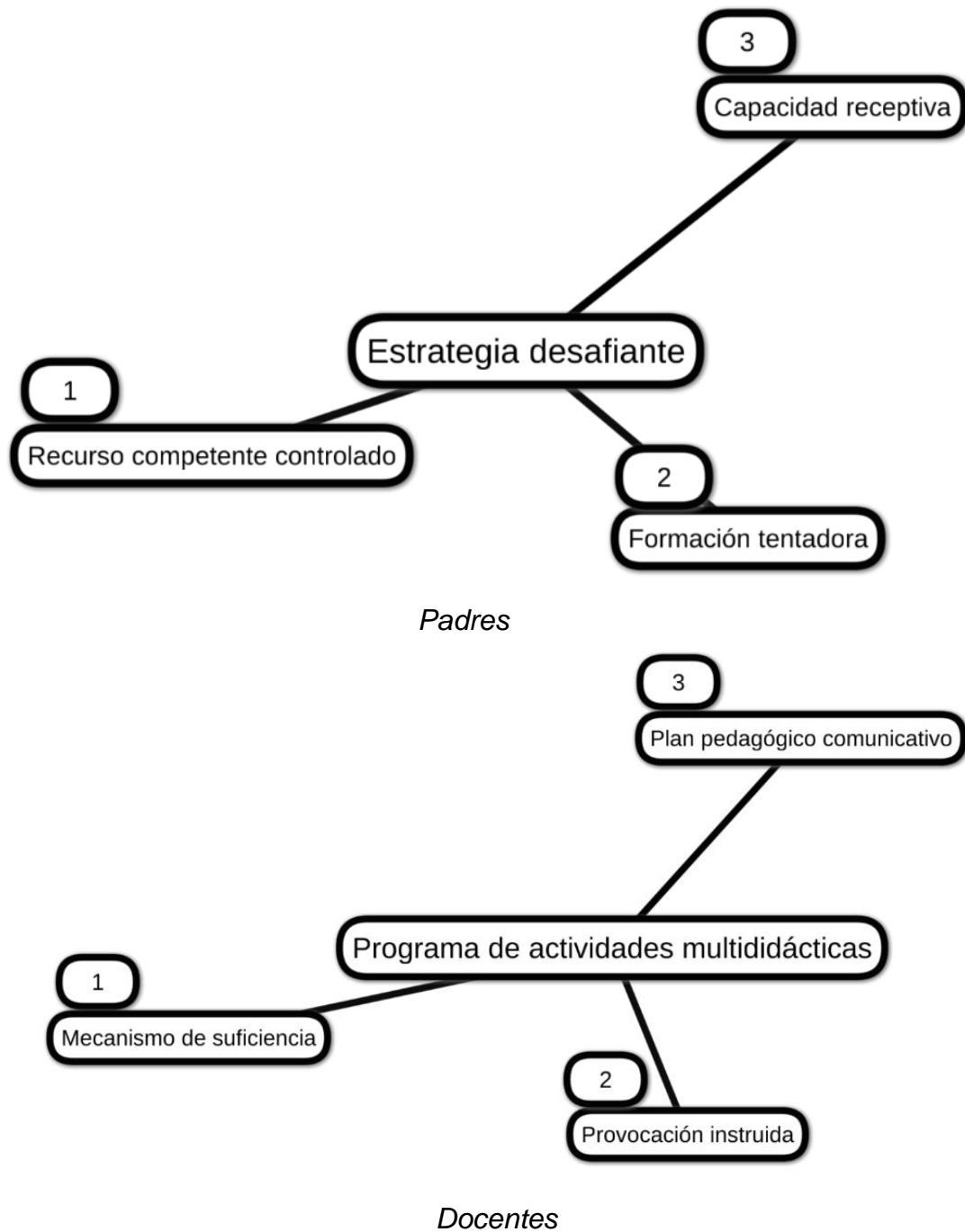


Figura 1. Categoría percepción de la gamificación

Fuente: Bitácora de investigación.

## Percepción de la gamificación cognitiva.

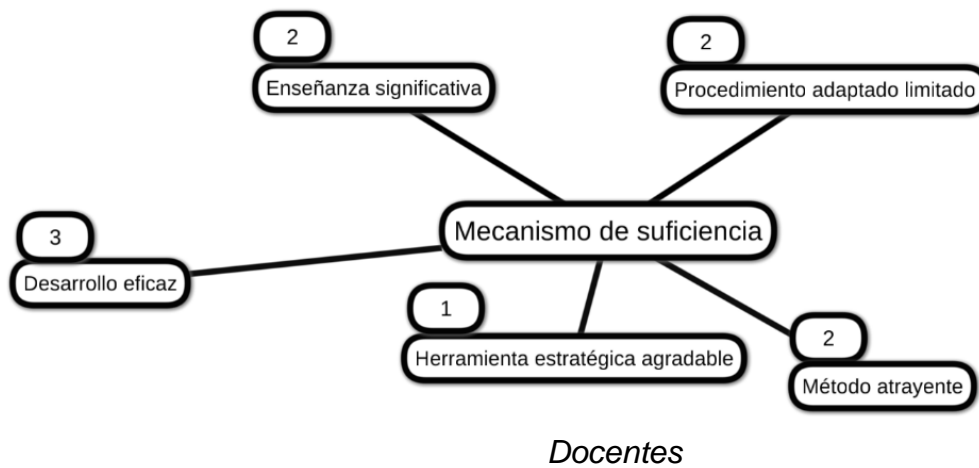
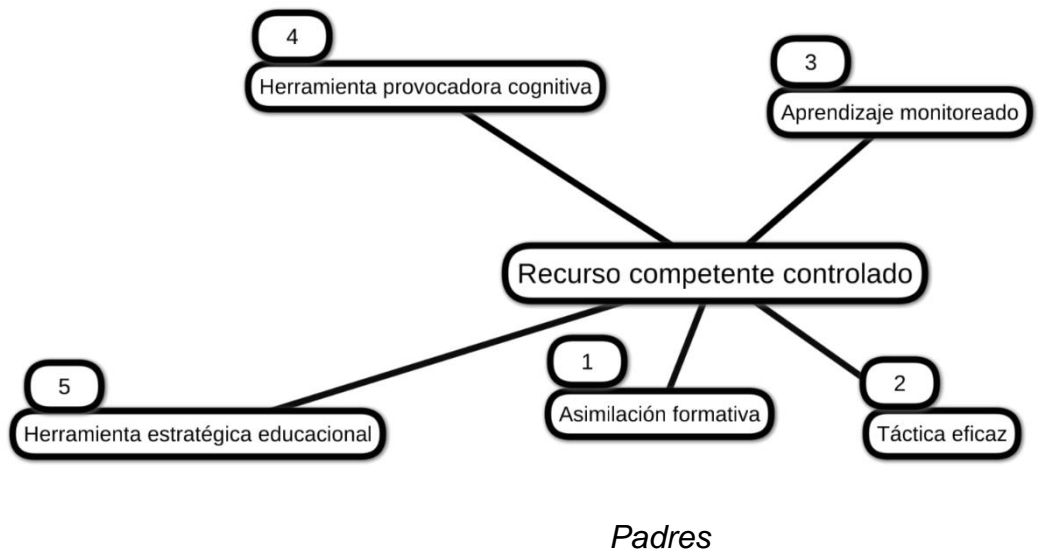


Figura 2. Subcategoría percepción de la gamificación cognitiva

Fuente: Bitácora de investigación.

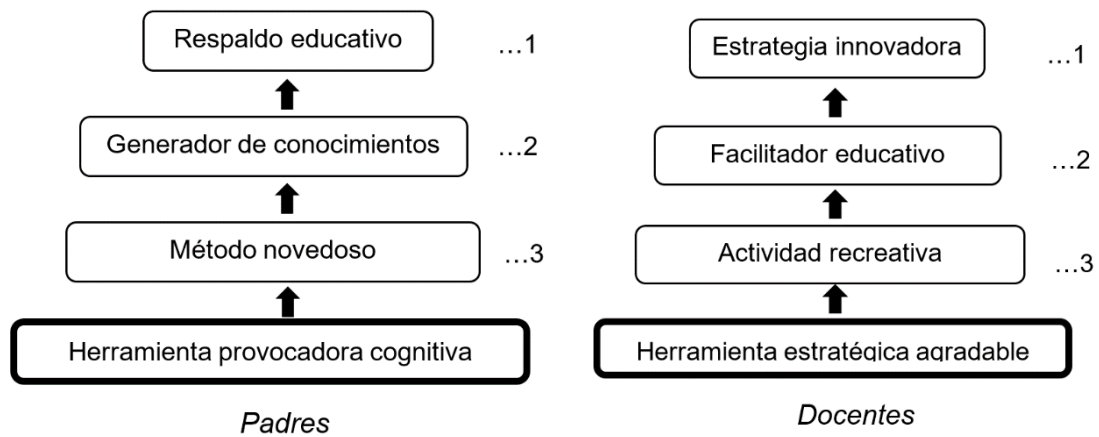


Figura 2.1. Presentación categórica de la pregunta N° 1: ¿Cuál es tu opinión sobre la gamificación?

Fuente: Bitácora de investigación.

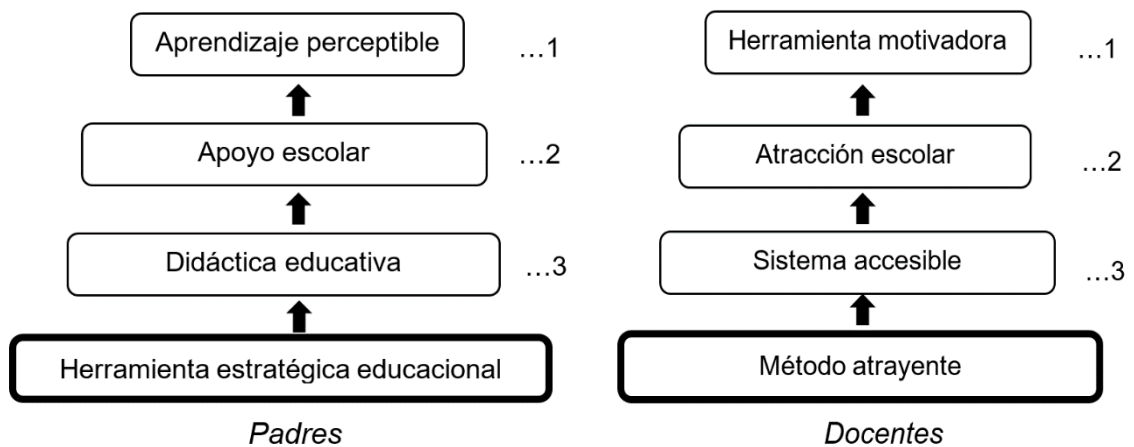


Figura 2.2. Presentación categórica de la pregunta N° 2: ¿Qué conoces sobre la gamificación en el aprendizaje?

Fuente: Bitácora de investigación.

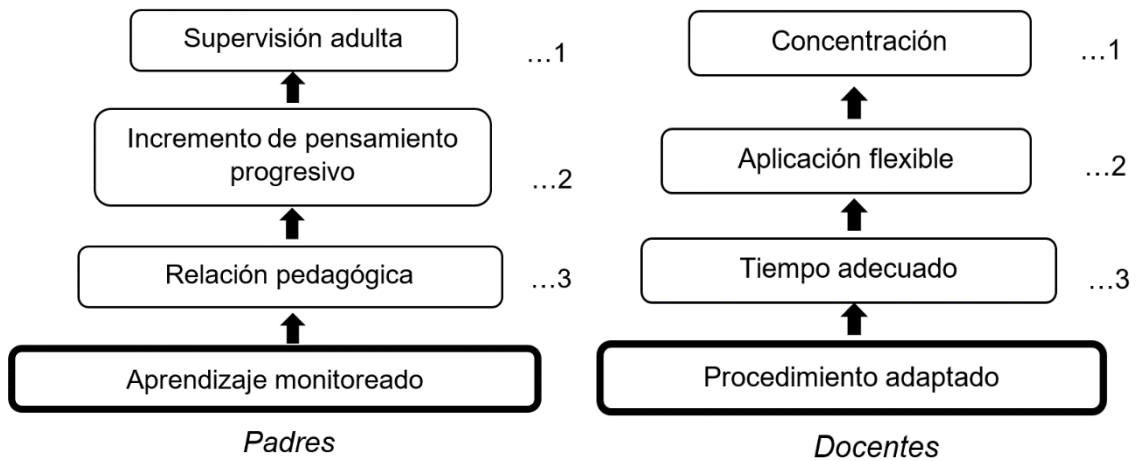


Figura 2.3. Presentación categórica de la pregunta N° 3: ¿Cuál es tu comentario sobre el uso de videojuegos, plataformas digitales y juegos en línea? ¿Crees que beneficia el aprendizaje?

Fuente: Bitácora de investigación.

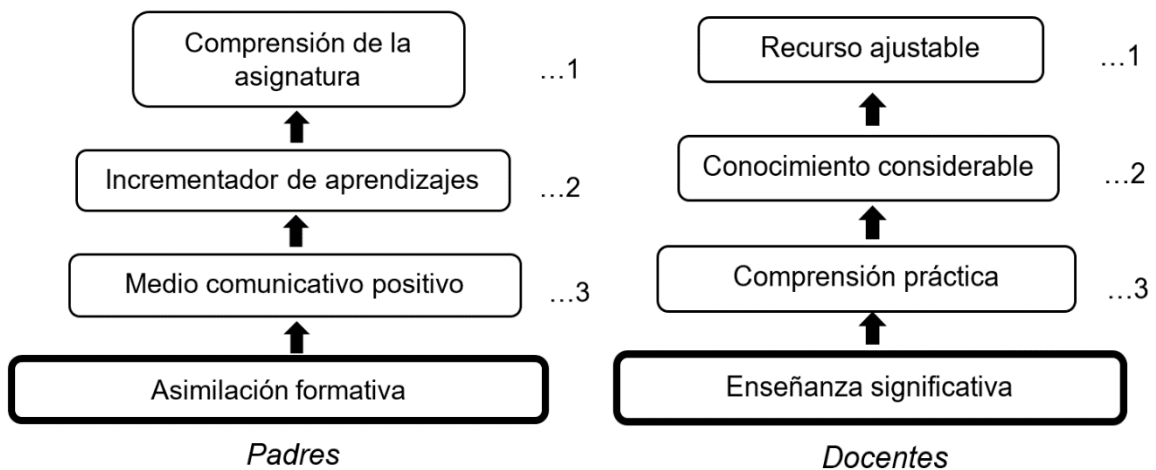


Figura 2.4. Presentación categórica de la pregunta N° 4: ¿Crees que la gamificación beneficia la retroalimentación? ¿Por qué?

Fuente: Bitácora de investigación.



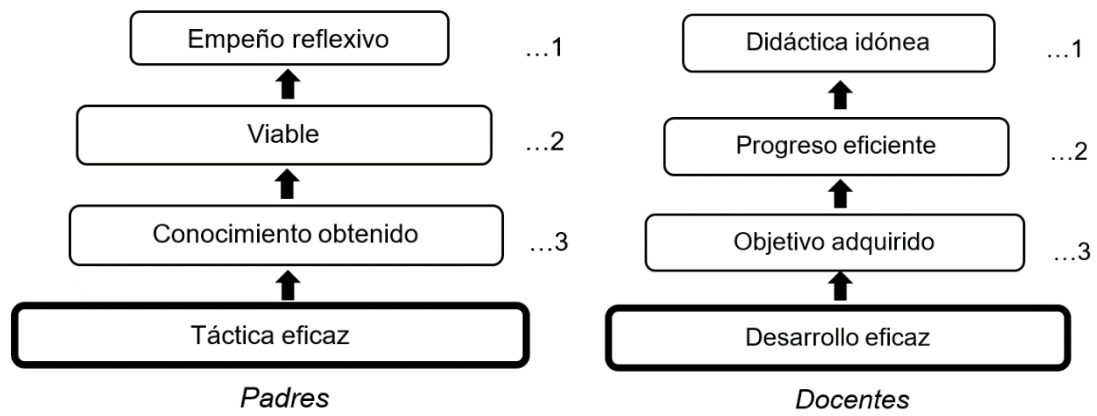
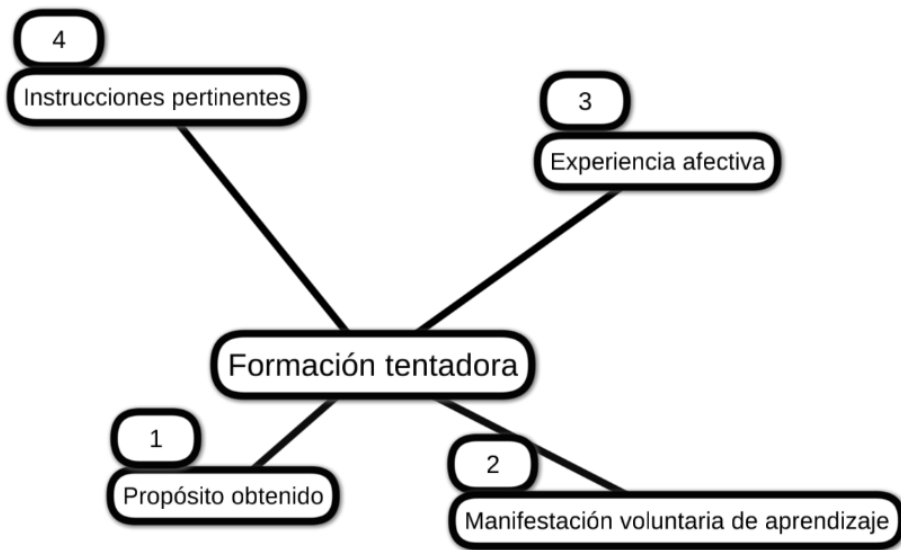


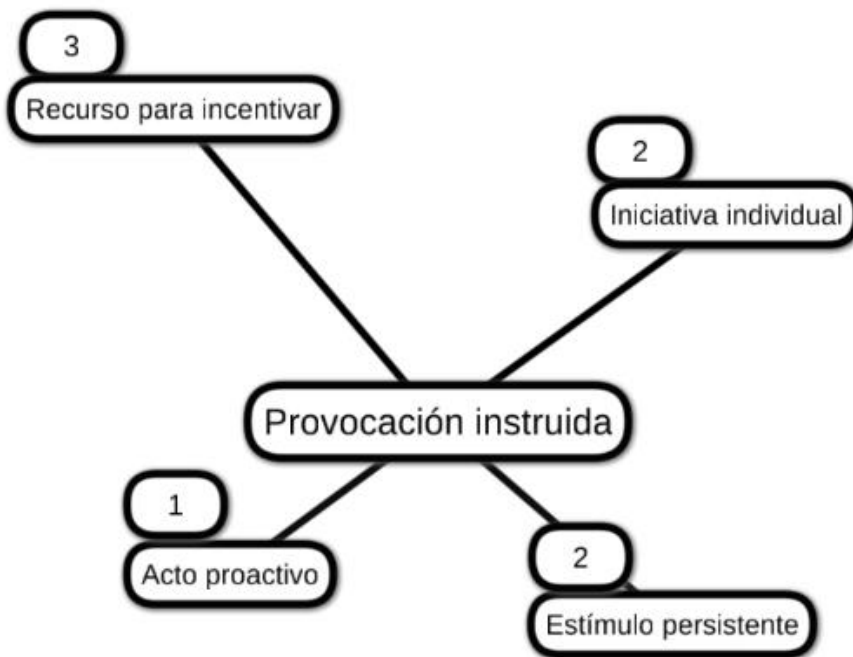
Figura 2.5. Presentación categórica de la pregunta N° 5: ¿Qué piensas sobre el logro de aprendizaje de una actividad con gamificación?

Fuente: Bitácora de investigación.

**Percepción de la gamificación emocional.**



*Padres*



*Docentes*

*Figura 3. Subcategoría percepción de la gamificación emocional*

*Fuente: Bitácora de investigación.*

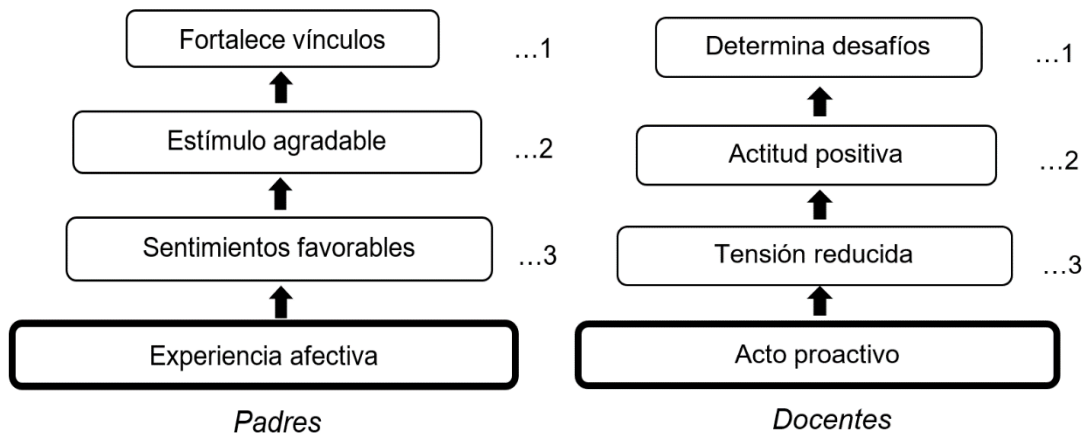


Figura 3.1. Presentación categórica de la pregunta N° 6: ¿Consideras que la gamificación ayuda en la parte emocional del estudiante? Explícame por qué.

Fuente: Bitácora de investigación.

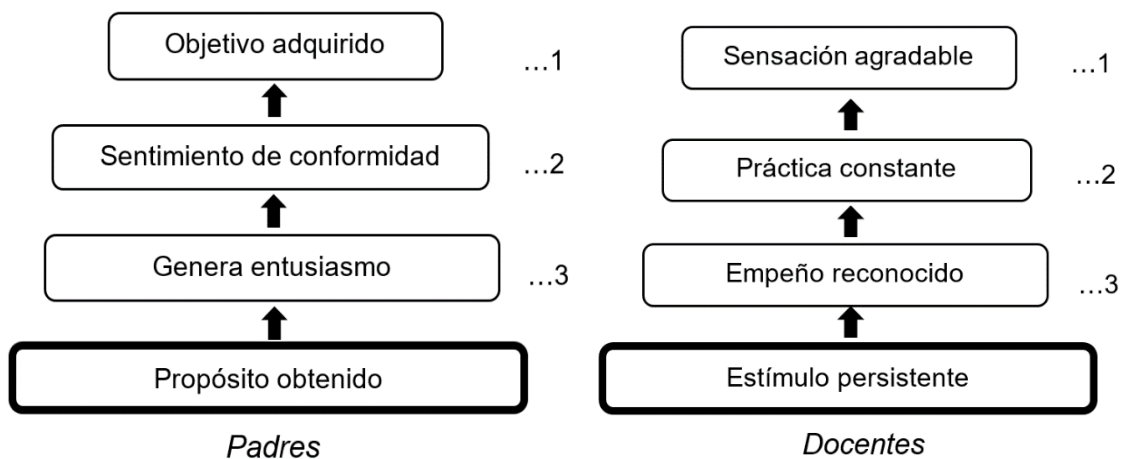


Figura 3.2. Presentación categórica de la pregunta N° 7: ¿Cómo se sentiría el jugador al recibir las recompensas obtenidas por el reconocimiento al esfuerzo en culminar alguna actividad con juegos?

Fuente: Bitácora de investigación.

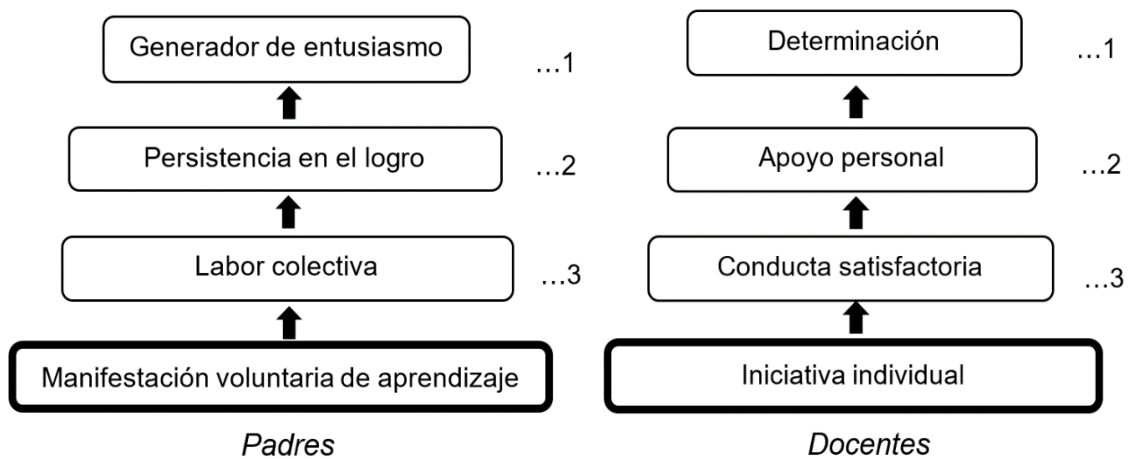


Figura 3.3. Presentación categórica de la pregunta N° 8: ¿Crees que los premios obtenidos en los juegos virtuales ayudan a motivar a los estudiantes para cumplir sus actividades?

Fuente: Bitácora de investigación.

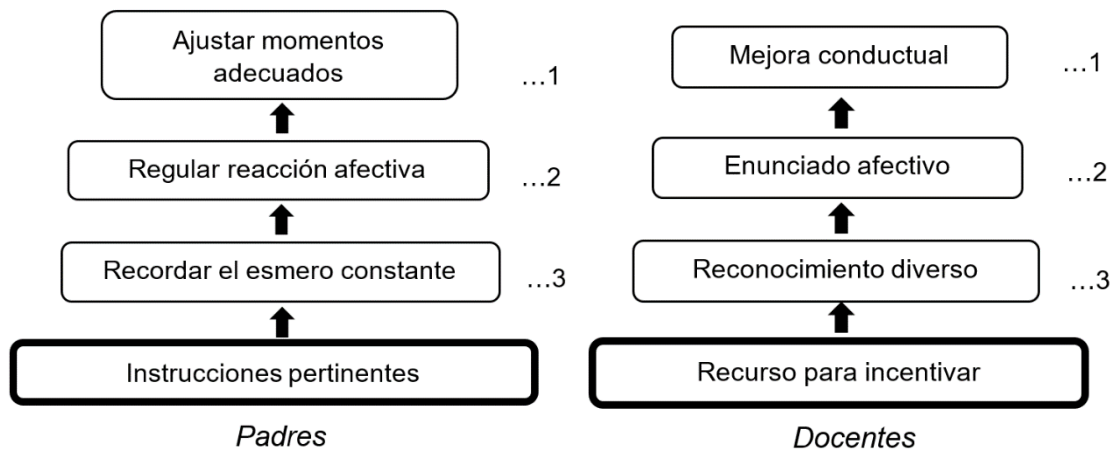


Figura 3.4. Presentación categórica de la pregunta N° 9: Según tu experiencia, ¿Se puede manejar los comportamientos del estudiante mediante una actividad con videojuego por medio de incentivos como: trofeos, monedas, elogios, mensajes?

Fuente: Bitácora de investigación.

### Percepción de la gamificación social.

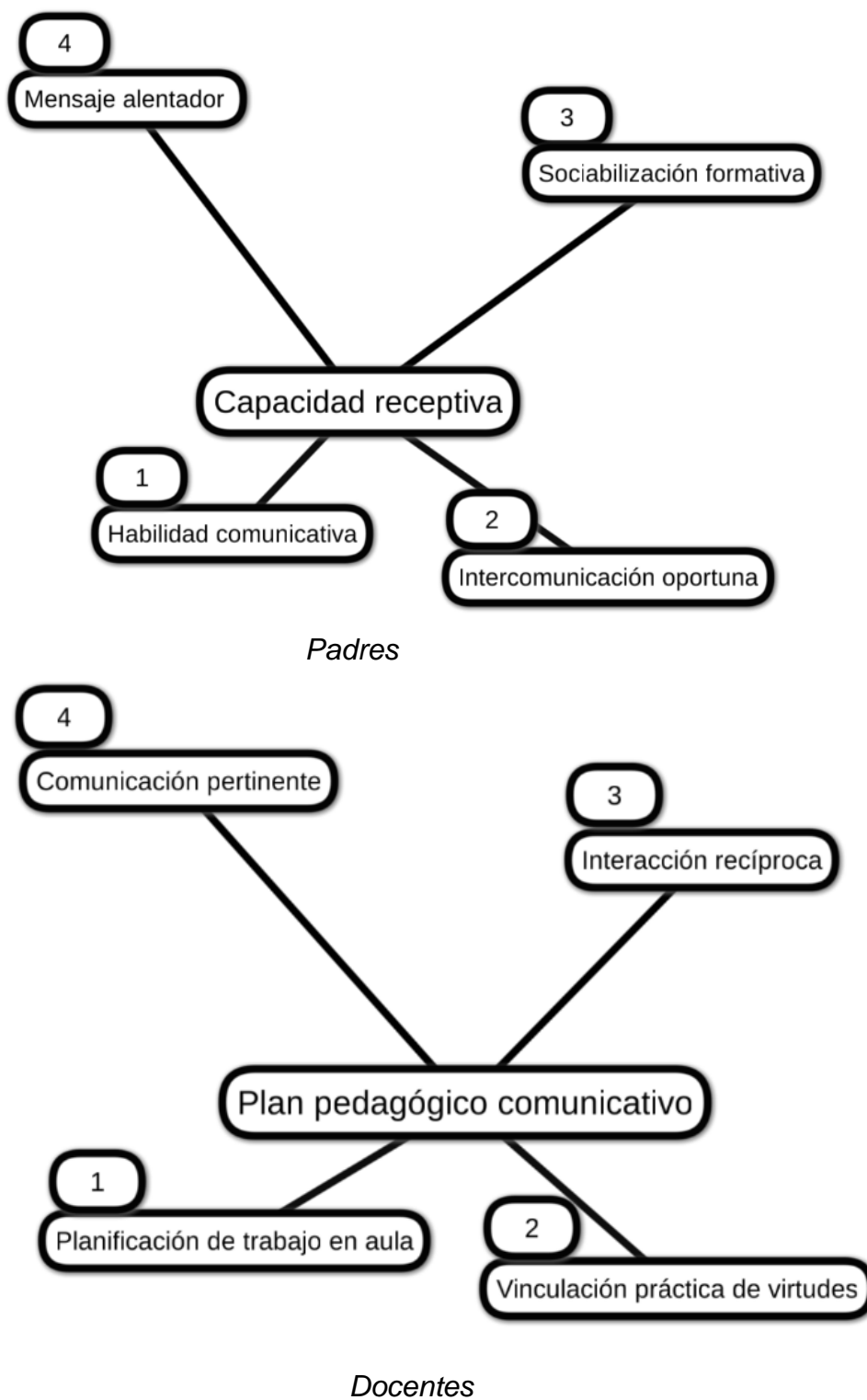


Figura 4. Subcategoría percepción de la gamificación social

Fuente: Bitácora de investigación.

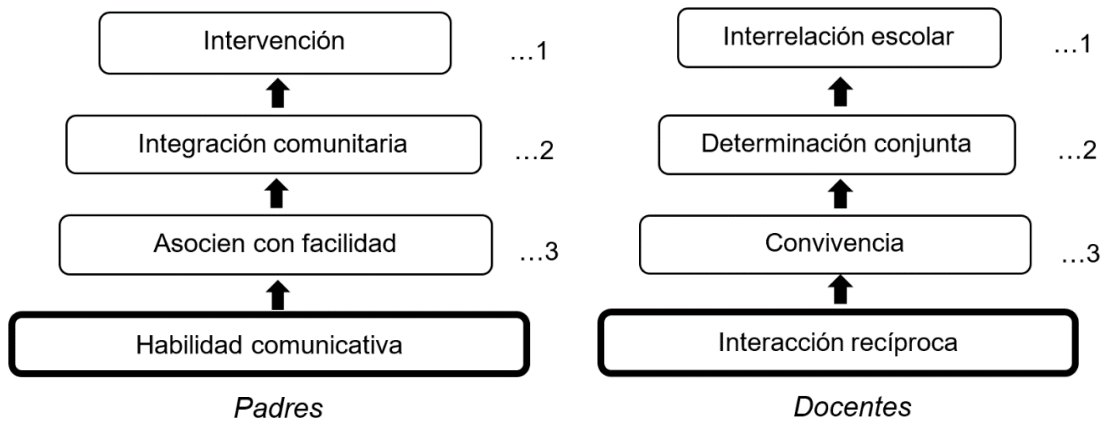


Figura 4.1. Presentación categórica de la pregunta N° 10: ¿Cuál es tu punto de vista sobre la formación social desde la gamificación?

Fuente: Bitácora de investigación.

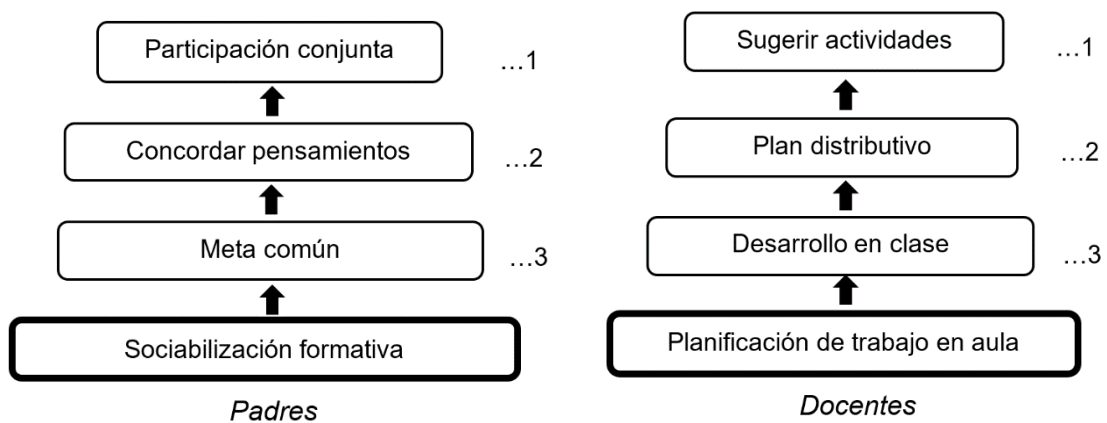


Figura 4.2. Presentación categórica de la pregunta N° 11: ¿Aplicarías la gamificación para lograr el trabajo en equipo? Describe como lo harías.

Fuente: Bitácora de investigación.

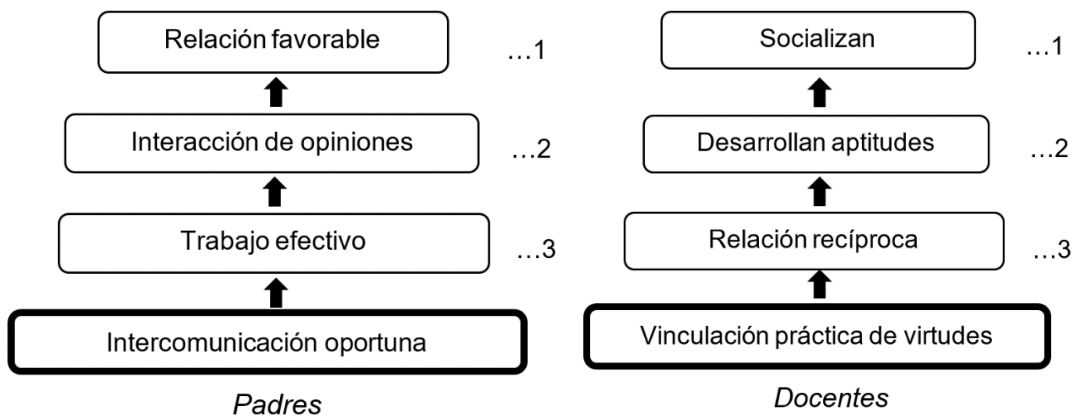


Figura 4.3. Presentación categórica de la pregunta N° 12: ¿Crees que las tareas gamificadas generen lazos de interrelación positiva entre los estudiantes?

Fuente: Bitácora de investigación.

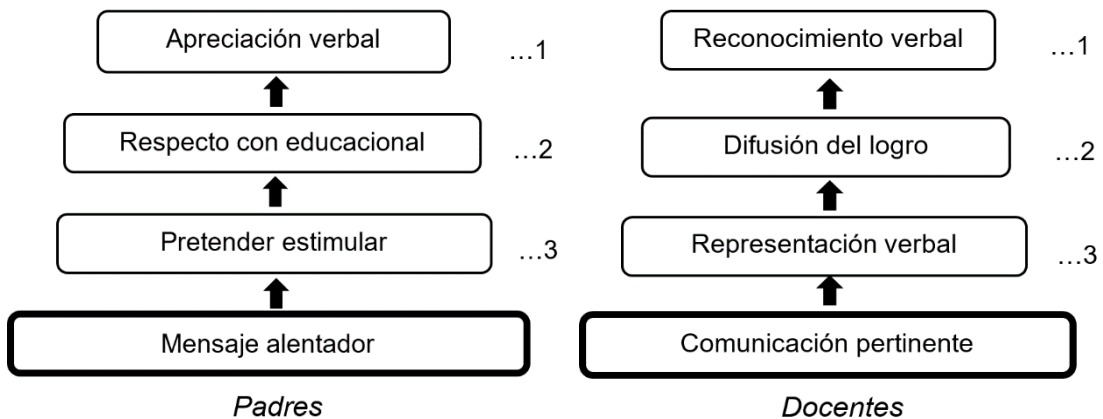


Figura 4.4. Presentación categórica de la pregunta N° 13: ¿Qué tipos de comentarios has hecho cuando el estudiante logra culminar una actividad por medio de un juego?

Fuente: Bitácora de investigación.

## 4.2. Interpretación y contraste categorial

### **Categoría 1:** Percepción de la gamificación

Respecto a la categoría percepción de la gamificación referente a la educación, los padres de familia piensan que es la estrategia desafiante para el logro de objetivos del estudiante en su aprendizaje. Por lo cual, consideran que los niños obtengan la capacidad de recibir nuevos aprendizajes (3). Por otro lado, algunos estiman que desarrollan sus habilidades que inducen al interés del escolar por aprender. Finalmente, la categoría con mayor arraigo en los padres de familia es el recurso adecuado, tomando en cuenta que debe ser controlado por una persona adulta (1).

Estas evidencias que se habrían encontrado en los padres de familia quienes considerarían a la categoría percepción de la gamificación como la estrategia que llama la atención del estudiante, quien comienza a tener el interés para desarrollar sus actividades y lograr sus objetivos, por lo cual, tienen cercanías a otros estudios de la misma índole (Bahauddin & Setyaningrum, 2019; Conde-Cortabitarte et al., 2020). Según los profesores los videojuegos provocan motivación, siendo innovadores para evaluar logros, pero los cuales carecen de: espacios o cubículos para la práctica de videojuegos y capacitaciones. También, que los estudiantes requieren aprendizajes por tecnología para encontrar el interés por aprender. Así mismo, hay semejanzas con las acciones de los padres, al buscar la manera de involucrarse en las actividades gamificadas de sus hijos para que puedan supervisar sin tener dificultades. Esto tiene cercanía con el estudio donde se aduce la existencia del incremento de videojuegos en el mercado infantil, y que los padres deben esforzarse para lograr la comunicación fortalecida con sus hijos, y así, utilicen los videojuegos de forma más dinámica (Aierbe et al., 2019).

Por otro lado, es importante señalar que otros estudios reportaron semejanzas en que los escolares mostraron motivación durante el juego, además del disfrute para experimentar la gamificación (Chia-Yen & Tim, 2019; Fernandez-Rio et al., 2020), pero la lejanía a estos eventos, es que existió bajo rendimiento en memoria, bienestar y autocontrol, como también la preocupación de los docentes por la carga



de trabajo al implementar esta nueva estrategia (Chia-Yen & Tim, 2019; Fernandez-Rio et al., 2020) ya que a partir de los pensamientos del padre de familia, sus hijos pueden obtener buenos aprendizajes, desarrollar y lograr sus habilidades con la gamificación como parte de la enseñanza, además que demostraron despreocupación por los docentes, y por ellos mismos, por los trabajos de más que llevarían si los estudiantes comienzan a realizar actividades gamificadas en sus clases y en el hogar.

Referente a la categoría percepción de la gamificación, los docentes piensan que sería probable implementar el programa de actividades multididácticas para llamar la atención del estudiante en cuestión de aprendizajes. Por lo que, tomaron en cuenta que sea el plan pedagógico que ayude a facilitar la comunicación entre el estudiante y el docente (3). Por otro lado, algunos mencionaron que brindarían instrucciones para provocar el cumplimiento para seguir instrucciones para cumplir actividades. Finalmente, la categoría de mayor peso categorial en los docentes es que consideran que es el conjunto de mecanismos para realizar actividades que generan la suficiencia de aprendizaje en el estudiante a través de la gamificación educativa (1).

Estas evidencias tendrían similitudes con los pensamientos de los docentes que considerarían a la categoría percepción de la gamificación como la incorporación y planificación del programa para la enseñanza educativa, con el cual se provoque y llame el interés del niño, se desarrollen sus capacidades a través de actividades instruccionales, en relación a ello, tienen cercanías a los estudios que encontraron que se debe tomar más interés al conocimiento pedagógico del juego (*GPK*) en relación al aprendizaje basado en el juego (*GBL*), para incrementar el aprendizaje activo, las estrategias de instrucción significativa y los casos exitosos en la enseñanza (Hsu et al., 2020a). Por esta razón, los docentes muestran disponibilidad para aplicar las actividades con videojuegos, con el fin de mejorar el aprendizaje del estudiante, esto también tiene similitudes con otros estudios en los cuales, los maestros tienen actitud y comprensión al integrar el aprendizaje basado en juegos digitales en su formación (*DGBL*), y les puede ayudar a formar sus habilidades, desarrollarlas y planificarlas en el proceso de instrucción. Además, los

videojuegos, gamificación y el aprendizaje colaborativo se pueden integrar a la educación. A su vez, ser influenciadas por el comportamiento de los docentes frente a los nuevos medios de aprendizaje (Hayak & Avidov-Ungar, 2020; Martín del-Pozo et al., 2019).

Las similitudes que también se plasman de acuerdo a las percepciones de los docentes, es que toman el interés de considerar a la gamificación como parte de la enseñanza en las aulas, para ello deben prepararse y planificar para generar relaciones positivas con sus estudiantes, como también desarrollar nuevos conocimientos en ellos. Por lo tanto, tienen cercanías con los estudios en los cuales se halló que es fundamental tener en consideración la evolución profesional referente a la incorporación del plan de estudios, la organización del tiempo, la preparación activa, el buen uso de las tabletas y de la tecnología. De igual forma, las competencias del docente pueden guiar el proceso de aprendizaje con el juego, para que socialicen sus conocimientos, ser más provechoso, creativo y se automotiven, saliendo de su zona de comodidad. Así mismo, en los proyectos de capacitación de los profesores se aprenda a evaluar, crear sus propios juegos educativos y adaptar actividades. Además, en la interacción entre los maestros, se les ayude a comprender más de la estrategia (An, 2018; Nousiainen et al., 2018; Kim et al., 2019).

En cambio, es importante señalar que otros estudios reportaron semejanzas sobre la motivación y el disfrute al experimentar la gamificación, también al ser innovadora para evaluar logros, pero las lejanías a estos mismos estudios es que al implementar esta nueva estrategia, los docentes mostraron preocupación por la carga de trabajo y por la falta de espacios, consolas y capacitaciones (Conde-Cortabitarte et al., 2020; Fernandez-Rio et al., 2020). En este estudio, los docentes no mostraron preocupación por la sobrecarga de trabajo que generaría al implementar la gamificación en las actividades de aprendizaje en las aulas, ni mencionaron la falta de espacios para realizar las actividades gamificadas y tampoco de recurrir a capacitaciones, menos aún, la necesidad de requerir consolas de juegos para la institución educativa donde laboran.

### **Subcategoría 1: Percepción de la gamificación cognitiva**

Referente a la subcategoría percepción de la gamificación cognitiva en el aprendizaje, planteamos como caracterización principal que las personas evaluadas conciben a esta herramienta como el recurso competente que debe ser monitoreado por un adulto. Por lo cual, los padres de familia los consideran en menor medida del total, las cuales podrían ser herramientas como estrategias educativas, como también provocadoras para la cognición (5). En cambio, algunos toman en cuenta que es necesario que el aprendizaje, por medio de la gamificación sea monitoreado, además de ser considerado como la táctica eficaz en la cual se refiere a lograr lo esperado en el aprendizaje con la gamificación. Finalmente, la categoría de mayor peso mencionada por los entrevistados es la asimilación formativa, considerada como la parte transformadora en el aprendizaje del estudiante de la cual obtengan nuevos conocimientos por medio de la gamificación (1).

Estas evidencias tienen cercanías a los estudios en las cuales los padres de familia consideran a la subcategoría percepción de la gamificación cognitiva, la cual es eficaz para el proceso escolar. Tanto los padres como los estudiantes tienen opiniones positivas y lo recomendaron para otros cursos. Además, los videojuegos para niños tienen mayor demanda en el mercado, por lo que, los padres deben lograr con esmero el diálogo asertivo con sus hijos en el aspecto de los videojuegos, y así, lo utilicen de la forma más dinámica (Aierbe et al., 2019; Hursen & Bas, 2019). Por lo tanto, los pensamientos de los padres provenientes de la región Norte de España y Norte de Chipre, se relacionan con los padres de aquellos en el contexto de Carabayllo sobre la necesidad de involucrarse con el objetivo de supervisar y tener buena relación con sus hijos, así también, sus opiniones acerca de la gamificación son positivas y aceptadas por los resultados favorables que traen para el aprendizaje del estudiante.

En otros estudios hay similitudes, ya que el estudiante requiere de aprendizajes con tecnología para encontrar el interés por aprender. En aquellos estudios se hallaron mejoras en la motivación y al percibir la diversión con la gamificación (Bahauddin &

Setyaningrum, 2019; Fernandez-Rio et al., 2020), pero las lejanías se dan en los mismos estudios en que los docentes mostraron preocupación por la carga de trabajo al implementar esta nueva estrategia (Fernandez-Rio et al., 2020). Los reportes de nuestro estudio permiten aducir que los padres coinciden con la preocupación de los docentes, ya que los pensamientos de los padres de familia no muestran inquietudes sobre la carga de trabajo que generaría al implementar esta nueva estrategia. Por lo tanto, con el contexto de Carabayllo no presentan preocupaciones por el trabajo adicional que generaría con las actividades gamificadas.

Al contrario, es importante señalar que otros estudios muestran lejanías al realizado (Quintas-Hijós et al., 2020), ya que el primer inconveniente fue el espacio inadecuado para las actividades, pero las posturas de los estudiantes fueron positivas, en cambio, se alejan sus expectativas a futuro las cuales son endebles. Sin embargo, se puede trabajar con la gamificación, generando diversión, motivación, agrado en el baile, valentía, creatividad, aprendizaje autónomo y alternativa de ocio digital, así como también, la buena actitud hacia los videojuegos, más aún, en los niños del nivel primario. No obstante, también se alejan por la edad o el currículo que influyen en los docentes para utilizar estas herramientas en sus cursos (Martí-Parreño et al., 2018) ya que los pensamientos de los participantes sobre la gamificación que es la transformación de los aprendizajes para que los niños tengan nuevos conocimientos, además que, la edad no es de importancia para los padres, como también, la influencia del currículo, ya que piensan que se puede adaptar para el desarrollo de las actividades gamificadas.

Respecto a la subcategoría percepción de la gamificación cognitiva en el aprendizaje del nivel primario, encontramos que los docentes consideran como el mecanismo de suficiencia a la gamificación para la enseñanza estudiantil. Por ende, los participantes consideran en menor medida que hay efectividad en el desarrollo del aprendizaje del niño (3). Por otro lado, algunos toman consideración de que serían métodos para atraer al escolar, como también, procedimientos que son adaptados y deben tener un límite cuando es utilizado por el estudiante, además que producen enseñanzas significativas. Finalmente, la categoría con mayor

relevancia en el pensamiento del docente son las herramientas utilizadas de forma estratégica en el cual para los estudiantes es agradable en sus aprendizajes (1).

Estas evidencias son cercanas a algunas investigaciones que relatan que es muy probable que los docentes consideren a la categoría percepción de la gamificación cognitiva, en la cual se relacionan con los pensamientos de los maestros ya que es el conjunto de elementos que pueden lograr las capacidades de los estudiantes (An, 2018; Hayak & Avidov-Ungar, 2020; Nousiainen et al., 2018), además de tener la posibilidad de ser adaptadas de forma estratégica para la satisfacción del niño para aprender, para ello la gamificación cognitiva permite la aceptación y la motivación del docente para realizar esas actividades en sus clases, por ende, tienen cercanías con los estudios en los cuales se halló que en los proyectos de capacitación de los profesores se aprenda a evaluar, crear sus propios juegos educativos y adaptar actividades. Además, cuando interactúan entre los maestros les ayude a comprender más de la estrategia. Así mismo, los maestros tienen la actitud y la comprensión para integrar el aprendizaje basado en juegos digitales (*DGBL*) en su formación, les puede ayudar a realizar habilidades, desarrollar y planificar en el proceso de instrucción. Como también, que las competencias del docente pueden guiar el proceso de aprendizaje con el juego, para que socialicen sus conocimientos y sean más provechosos, creativos y tengan iniciativa propia dejando las rutinas de siempre (An, 2018; Hayak & Avidov-Ungar, 2020; Nousiainen et al., 2018).

Por otra parte, es fundamental señalar que habría lejanías con otros estudios que reportaron que se debe tomar más interés en el conocimiento pedagógico del juego (*GPK*) en relación al aprendizaje basado en juego (*GBL*), para incrementar el aprendizaje activo, las estrategias de instrucción significativa y los casos exitosos en la enseñanza, también se menciona que se requiere capacitar al docente sobre juegos y sus educadores necesitan comprender aún mejor a los del nivel primaria, debido a la poca actitud positiva que tienen hacia los juegos (Hsu et al., 2020a; Hsu et al., 2020b). Respecto a esto, los docentes muestran aceptación a la gamificación como parte de la educación. Por lo tanto, tienen la creencia de que al utilizar estas

nuevas estrategias gamificadas, los estudiantes pueden lograr sus capacidades, además que, no mostraron el interés de capacitarse para que lo puedan aplicar.

### **Subcategoría 2:** Percepción de la gamificación emocional

Respecto a la subcategoría percepción de la gamificación emocional en la educación primaria, hallamos que los participantes piensan que la formación resulta ser tentadora para el niño. Por tanto, los padres de familia en menor grado toman en cuenta que las instrucciones en base a la gamificación durante las clases son pertinentes para los estudiantes en sus aprendizajes (4). Por otro lado, mencionaron que son experiencias afectivas en sus hijos para aprender. En cambio, algunos padres consideraron que los escolares al realizar actividades gamificadas tienen manifestaciones de forma voluntaria al momento de aprender en las clases. Finalmente, la categoría con mayor arraigo, de acuerdo a las respuestas de los entrevistados, es que a partir de las actividades gamificadas, los estudiantes logren a obtener el propósito de sus aprendizajes (1).

Estas evidencias son similares a los estudios en que los padres de familia en el contexto de Indonesia, como también en España (Bahauddin & Setyaningrum, 2019; López-Faican & Jaén, 2020), considerarían a la subcategoría percepción de la gamificación emocional, de la cual observaron que el estudiante requiere aprendizajes con tecnología para encontrar el interés de aprender y reportaron que brindó efectividad en la parte emocional del niño con el juego colaborativo (Bahauddin & Setyaningrum, 2019; López-Faican & Jaén, 2020). De modo que, los pensamientos de los padres en el contexto de Carabayllo, en la cual mencionaron que, las actividades gamificadas para el aprendizaje, atraen al estudiante y los incentiva a seguir aprendiendo. Por lo tanto, obtienen experiencias en la parte afectiva para que logren sus objetivos por medio de instrucciones.

Por otro lado, son lejanas a otro estudio, en el cual encontraron que para fomentar el aprendizaje con juegos se debe tener el apoyo de los docentes y de los padres de familia, relación a largo plazo con instrucción, nuevas formas de evaluar, aceptación con los estándares del currículo, preparación del docente, aulas más

reducidas, y mejor comprensión por parte del docente y del estudiante (Deng et al., 2020), porque los padres muestran respaldo en que los docentes puedan realizar actividades gamificadas para que sus hijos obtengan resultados favorables para sus aprendizajes, además que, no mencionaron la necesidad de que el docente se capacite para aplicar la gamificación en aula.

En relación a la subcategoría percepción de la gamificación emocional en la educación hallamos que los pensamientos de los profesores es que generaría provocación instruida hacia el aprendizaje del estudiante. Por otro lado, los docentes pocos respondieron que la gamificación es el recurso para incentivar al niño a que aprenda más (3). Además, algunos tienen en cuenta que permite la iniciativa del escolar, como también causa estímulo contante en su forma de aprender. Finalmente, el mayor peso categorial de acuerdo a las respuestas de los docentes es el acto del estudiante que produce la proactividad en ellos en base a la gamificación educativa (1).

Estas evidencias son cercanas a los estudios, que podría ser que los docentes consideran a la subcategoría percepción de la gamificación emocional que las competencias del docente, pueden guiar el proceso de aprendizaje mediante el uso del juego, para que socialicen sus conocimientos y sea más provechoso, creativo y automotivador, saliendo de su estado de conformidad, a la vez, en los proyectos de capacitación de los profesores se aprenda a evaluar, crear sus propios juegos educativos y adaptar actividades. Además, cuando interactúan entre maestros se les ayude a comprender más de la estrategia (An, 2018; Nousiainen et al., 2018). Las cercanías se producen respecto a la preparación del docente en cuanto a la planificación de actividades gamificadas y que tengan la facilidad de trabajar con la nueva estrategia para incentivar a que los estudiantes continúen aprendiendo con motivación, y así que el docente manifieste su creatividad al máximo con sus propuestas de gamificación.

En cambio, es importante señalar que hay posibles lejanías con otros estudios ya que el docente requiere capacitarse sobre juegos y sus educadores necesitan comprender aún mejor a los del nivel primario, por la poca actitud que tienen hacia

los juegos, como también, sugirieron que en las escuelas exista tutoría por los profesores líderes sobre juegos y ser considerados mentores para otros colegios (Hsu et al., 2020b; Stieler-Hunt & Jones, 2018). La lejanía es por las perspectivas de los docentes que participaron en las entrevistas que muestran buenas actitudes al utilizar la gamificación en sus enseñanzas, en las cuales mencionaron los mismos profesores, no tener la necesidad de algún docente especialista sobre la gamificación para que los guíe al momento de realizar sus actividades con videojuegos. Así mismo, en ningún momento enfatizaron que, la facilidad de impartir clases gamificadas es por las experiencias previas de jugar videojuegos o la dificultad por falta de conocimientos en juegos virtuales, entonces, hay lejanía con otro estudio donde hallaron que los docentes (si tuvieran el tiempo libre) algunas de sus opciones sería jugar videojuegos y que sus experiencias lo apliquen en la enseñanza, mientras los que no jugaron en el pasado mostrarían desinterés en aplicarlo (Conde & Rodríguez-Hoyos, 2018).

### **Subcategoría 3:** Percepción de la gamificación social

Referente a la subcategoría percepción de la gamificación social en la educación, los padres de familia piensan que es la capacidad receptiva para los estudiantes al momento de relacionarse con otros para lograr un objetivo en común. Por lo cual, algunos considerarían que el estudiante al obtener logros reciba mensajes alentadores (4). Por otra parte, algunos padres de familia tomarían en consideración la sociabilización formativa al momento del trabajo en conjunto. Así mismo, el intercambio de ideas de los estudiantes para obtener buenos aprendizajes fomenta la intercomunicación oportuna. Finalmente, la categoría de mayor arraigo por parte de los padres es el desarrollo de la habilidad comunicativa generada por la gamificación (1).

Estas evidencias son cercanas a las investigaciones en que se habría encontrado en los padres de familia al considerar a la subcategoría percepción de la gamificación social, ya que de acuerdo a sus perspectivas los trabajos en equipo conformados por estudiantes, pueden desarrollar relaciones positivas entre ellos a partir de instrucciones gamificadas de los docentes, para que logren objetivos



comunes y la necesidad de que los niños reciban mensajes positivos para la continuidad de sus actividades con mayor motivación (Bahauddin & Setyaningrum, 2019; López-Faicán & Jaén, 2020; Martín del-Pozo et al., 2019), estos estudios determinan que el estudiante requiere aprendizajes con tecnología para encontrar el interés por aprender, además, reportaron efectividad en la parte emocional del niño con el juego colaborativo, así también, los videojuegos, la gamificación y el aprendizaje colaborativo se pueden integrar a la educación, ser influenciadas por el comportamiento de los docentes frente a los nuevos medios de aprendizaje (Bahauddin & Setyaningrum, 2019; López-Faicán & Jaén, 2020; Martín del-Pozo et al., 2019).

Por otro lado, es importante señalar que tendrían lejanías con otros estudios en el cual mencionaron que se requiere capacitar al docente sobre juegos y sus educadores necesitan comprender aún mejor a los del nivel primaria, por la insuficiencia de buenas actitudes que tienen los maestros hacia los videojuegos, con el fin de fomentar el aprendizaje basado en juegos se debe tener: el respaldo del colegio y de los padres, relaciones instruccionales de largo plazo, innovaciones en la evaluación, aceptación con los estándares del currículo, la disposición del docente en prepararse con temas de gamificación, aulas más reducidas y mejor entendimiento entre el maestro y el estudiante (Deng et al., 2020; Hsu et al., 2020b). En el contexto de Carabayllo los padres de familia manifiestan aceptación de la gamificación sin ningún obstáculo, además, los docentes de la institución educativa y como los padres tienen el interés de realizar estas actividades dentro de aula, para generar aprendizajes en los estudiantes y los utilicen como la estrategia para el logro de objetivos de enseñanza.

Respecto a la subcategoría percepción de la gamificación social, los docentes piensan que es el plan pedagógico comunicativo, mediante el cual es probable que las actividades gamificadas sean incorporadas en la educación para promover la sociabilización entre los estudiantes. Por lo que, pocos toman en cuenta la comunicación pertinente entre los estudiantes y los docentes (4). Así mismo, la interacción recíproca durante el desarrollo de las tareas en conjunto. Por otro lado, algunos docentes proyectan que sería la vinculación de virtudes de los niños de

forma continua para el logro de objetivos propuestos en las actividades gamificadas. Finalmente, la categoría de mayor peso de acuerdo a lo mencionado por los participantes es que debería haber la planificación del trabajo de gamificación en aula (1).

Estas evidencias son cercanas a los estudios, en los cuales, es probable que los docentes consideren a la subcategoría percepción de la gamificación social en donde deben realizar de forma previa la planificación para la incorporación de las actividades gamificadas, y así obtengan buenos resultados en el aprendizaje del estudiante ya sea personal o en equipo, son cercanos a los estudios en la que comprobaron que existen medios para formar a los docentes por mejoras continuas y así, sus competencias mejoren en relación con los juegos, los videojuegos, gamificación y el aprendizaje colaborativo se pueden integrar a la educación, ser influenciadas por el comportamiento de los docentes frente a nuevos medios de aprendizaje y que es fundamental tener en consideración la evolución profesional referente a la incorporación del plan de estudios, la organización del tiempo, la preparación activa y el buen uso de las tabletas (Higueras-Rodríguez et al., 2020; Martín del-Pozo et al., 2019).

Por el contrario, es importante señalar que es posible que tengan semejanzas a los estudios en que la postura de los estudiantes fue positiva, y el currículo se pueda trabajar con la gamificación, generando diversión, motivación, agrado con el baile, valentía, creatividad, aprendizaje autónomo y alternativa de ocio digital (Quintas-Hijós et al., 2020). Pero, es lejano porque los docentes mencionaron que el primer inconveniente fue el espacio inadecuado para las actividades, y las expectativas de los escolares fueron endebles (Quintas-Hijós et al., 2020). De acuerdo a los pensamientos de los docentes no señalaron inconvenientes por los espacios del centro educativo, donde enseñan para la realización de actividades gamificadas por equipos.

### **4.3. Definición de variables y dimensiones**

Variable: Educación lúdica digital

La categoría percepción de la gamificación, permitió determinar la denominación en la variable educación lúdica digital, de acuerdo al enfoque del ejercicio previo, por lo que se define como la preparación por medio del juego, en la cual se desarrollan las capacidades de la persona de forma autónoma, y así logra tener la formación adecuada cuando llegue a la adultez. Esta variable se define como el reto de la educación en conjunto con lo digital, para el alcance de los propósitos a través del juego. A su vez, generar el interés del individuo para aprender de forma eficiente, como también, mostrar a los estudiantes el empeño para realizar actividades innovadoras propuestas en la planificación por el docente. La educación lúdica digital consiste en la nueva modalidad de la enseñanza, ya que está enfocada con la diversión, agrado visual, objetivos colaborativos, adaptada de acuerdo al área, reconocimientos al término de la actividad, ya sea de forma simbólica o verbal, y es el medio para la comunicación asertiva entre el educador y el estudiante.

Dimensión 1: Instrucción digital

La subcategoría percepción de la gamificación cognitiva, permitió emerger a la dimensión instrucción digital. Esta dimensión, instrucción digital, se define como la estrategia adecuada para desarrollar las capacidades del individuo a través de la tecnología, contienen niveles de menor a mayor dificultad con las instrucciones en las actividades lúdicas, estas consignas realizadas en el aula, la promueven la parte intelectual, porque los motivan a que continúen participando para mejorar sus propios puntajes, como también, los de sus propios oponentes. Por lo tanto, aumenta el conocimiento con ayuda de las herramientas digitales que tengan contenidos llamativos que son los juegos adaptados para el aprendizaje eficaz.

## Dimensión 2: Formación digital motivacional

La subcategoría percepción de la gamificación emocional, permitió emerger a la dimensión formación digital motivacional desde lo analizado. Esta dimensión se define como el interés del individuo en aprender a través de los estímulos, como por el reconocimiento de los logros obtenidos en actividades de juegos digitales, son premios virtuales, como también, mensajes de forma verbal que van obteniendo, con el propósito de que el escolar continúe en desarrollar más actividades y así desarrollen sus aprendizajes en torno a un tema propuesto por el docente, además, les facilita en autorregular las conductas de sus estudiantes por recompensas al momento que realicen actividades digitales.

## Dimensión 3: Interacción recreativa digital

La subcategoría percepción de la gamificación social permitió emerger a la dimensión interacción recreativa digital. Esta dimensión se define como la colaboración entre los individuos, para el logro de objetivos por medio de misiones con herramientas digitales, en la cual son planificadas para estimular la comunicación verbal, como también la relación positiva entre ellos. La participación de las actividades es en equipos, con el fin de que las experiencias sean compartidas entre los participantes, impulsa a que comiencen a aportar ideas, ya que al observar a los demás realizar las tareas planteadas por el docente, tendrán la necesidad de conseguir también la meta común a través de la cooperación. Por lo cual, reconocen sus habilidades al momento de dar soluciones en las consignas del juego, para que consigan la clasificación en conjunto por lo que demandará más esfuerzo a que aprendan, y puedan aplicar lo aprendido en las actividades, así conseguir los reconocimientos por los logros de los retos grupales o por duetos.

## V. CONCLUSIONES

Referente a la categoría percepción de la gamificación, podemos observar que los pensamientos de las personas entrevistadas en relación a las actividades gamificadas, son estrategias innovadoras que se pueden aplicar en las aulas sin ninguna dificultad, además, piensan que son videojuegos enfocados al área aun siendo informales, pero pueden ser utilizadas para la enseñanza. De igual modo, desarrollan los aprendizajes de los estudiantes con el propósito de cumplir objetivos propuestos por ellos mismos. Así mismo, motiva a los escolares a través de recompensas para que persistan en la realización de sus tareas gamificadas con dedicación, incluso, promueve el trabajo en equipo por medio de misiones para el logro de objetivos comunes.

Respecto a la categoría percepción de la gamificación (variable educación lúdica digital), esta se define como el reto de la educación acompañada de los medios digitales, para la obtención de propósitos propuestos por el docente a través del juego, en el cual genere interés al estudiante para aprendizajes eficientes. La subcategoría percepción de la gamificación cognitiva (dimensión emergente instrucción digital) se definió como la estrategia para desarrollar las capacidades del estudiante por medio de la tecnología, en donde los juegos propuestos contienen niveles de dificultad que promueven la parte intelectual. En cuanto a la subcategoría percepción de la gamificación emocional (dimensión emergente formación digital motivacional), se denominó como el interés del estudiante en seguir desarrollando las actividades con juegos digitales, a través de estímulos como el reconocimiento a sus logros obtenidos. Por último, la subcategoría percepción de la gamificación social (dimensión emergente interacción recreativa digital) se definió como el trabajo cooperativo para el logro de objetivos comunes, que estimulan la interacción, intercambiando las ideas como también las soluciones.

La metodología de la entrevista ha posibilitado definir la variable y las dimensiones por las opiniones de los participantes de forma individual. Las entrevistas realizadas fueron personales. Por lo tanto, se sintieron cómodos en relación a la libertad de

expresión, por lo que ayudó en analizar e interpretar sus percepciones de la gamificación de forma real, además de observar sus actitudes según a las respuestas que iban brindando y así aclarar sus pensamientos frente a las nuevas estrategias en base a los videojuegos para que lo utilicen para el aprendizaje del estudiante.

En cuanto a las limitaciones, se encontró la dificultad de la conectividad para realizar las entrevistas correspondientes en la plataforma *Zoom*, ya que había momentos en que la red era inestable. Por lo tanto, se recurrió a otro aplicativo, *WhatsApp* para obtener las respuestas más fluidas. Por otro lado, el factor emocional influyó en las entrevistas, ya que algunos entrevistados mostraron nerviosismo al responder las preguntas del cuestionario. Por consiguiente, a veces eran cortas sus respuestas por lo que se tenía que repreguntar. Por otra parte, la gestión del procedimiento con los consentimientos informados, dado que los participantes estaban saturados con el tiempo por motivos de trabajo, entonces se alargó el proceso para la obtención de las firmas, como la autorización de sus participaciones.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se sugiere en el aspecto metodológico, que se realicen más investigaciones tanto cualitativas como cuantitativas sobre la gamificación, las cuales impliquen a poblaciones de docentes y padres de familia, ya que los investigadores podrían adquirir lo que buscan con mayor facilidad, muestras con características asociadas a sus propios estudios.

En el aspecto práctico, se recomienda al inicio de las entrevistas, presentar como parte introductoria la explicación sobre la categoría, para que los participantes puedan comprender lo que tratará el cuestionario y no presenten dificultad al momento de responder las preguntas.

## REFERENCIAS

- Aierbe, A.; Oregui, E.; & Bartau, I. (2019). Video Games, Parental Mediation and Gender Socialization. *Digital Education Review*, 36, 100-116. <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.100-116>
- Alghamdi, J. & Holland, C. (2017). Game-Play: Effects of Online Gamified and Game-Based Learning on Dispositions, Abilities and Behaviours of Primary Learners. *IFIP Advances in Information and Communication Technology*, 515, 55-63. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-74310-3\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-319-74310-3_7)
- Alsawaier, R. (2018). The Effect of Gamification on Motivation and Engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35 (1), 56-79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Amani, N. & Yuly, A.R. (2018). 3D Modeling and Animating of Characters in Educational Game. *Journal of Physics: Conference Series*, 1193, 1-7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1193/1/012025>
- An, Y. (2018). The Effects of an Online Professional Development Course on Teachers' Perceptions, Attitudes, Self-efficacy, and Behavioral Intentions Regarding Digital Game-Based Learning. *Educational Technology Research and Development*, 66, 1505-1527. <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9620-z>
- Ávila-Pesantez, D.; Rivera, L.; & Alban, M. (2017). Approaches for Serious Game Design: A Systematic Literature Review. *Computers in Education Journal*, 8 (3), 1-11. <https://www.asee.org/papers-and-publications/publications/division-publications/computers-in-education-journal/volume-xxvii>
- Bahauddin, A. & Setyaningrum, W. (2019). Teacher's and Prospective-Teacher's Perceptions of Mobile Math Game "Proadventure" Implementation in



Mathematics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1320, 1-8.  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1320/1/012080>

Benavides, M. (2020, 03 de abril). Aprender de la Emergencia. Perú 21.  
<https://peru21.pe/opinion/ano-escolar-aprender-de-la-emergencia-noticia/?ref=p21r>

Bovermann, K. & Bastiaens, T. (2020). Towards a Motivational Design? Connecting Gamification User Types and Online Learning Activities. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 15 (1), 1-18.  
<https://doi.org/10.1186/s41039-019-0121-4>

Bovermann, K.; Weidlich, J.; & Bastiaens, T. (2018). Online Learning Readiness and Attitudes Towards Gaming in Gamified Online Learning – a Mixed Methods Case Study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15 (27), 1-17. <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0107-0>

Chia-Yen, H. & Tim, C. (2019). Effect of Pokémon GO on the Cognitive Performance and Emotional Intelligence of Primary School Students. *Journal of Educational Computing Research*, 57 (7), 1849-1874.  
<https://doi.org/10.1177/0735633119854006>

Conde, I. & Rodríguez-Hoyos, C. (2018). Indagando en las Experiencias del Profesorado para Incorporar los Exergames en las Aulas de Educación Física. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 7 (2), 1-17.  
<https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i2.6917>

Conde-Cortabitarte, I.; Rodríguez-Hoyos, C.; & Calvo-Salvador, A. (2020). Educational Potentialities and Limits of Active Video Games: A Research Based on Interviews with Physical Education Teachers. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15 (43), 43-52.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7282459>

- Davis, K.; Sridharan, H.; Koepke, L.; Singh, S.; & Boiko, R. (2018). Learning and Engagement in a Gamified Course: Investigating the Effects of Student Characteristics. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34, 492-503. <https://doi.org/10.1111/jcal.12254>
- Deng, L.; Wu, S.; Chen, Y.; & Peng, Z. (2020). Digital Game-Based Learning in a Shanghai Primary-School Mathematics Class: A Case Study. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36 (5), 1-9. <https://doi.org/10.1111/jcal.12438>
- Dichev, C. & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What is Known, What is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14 (9), 1-36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Domínguez, A.; Saenz-de-Navarrete, J.; De-Marcos, L.; Fernández-Sanz, L.; Pagés, C.; & Martínez-Herráiz, José-Javier. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Guerrero, J.; Cortez, L.; & Carchi, C. (2017). Características Comunes a las Diversas Modalidades de Investigación de Corte Cualitativo y sus Diferencias con las de Tipo Cuantitativo. En: Carlos Escudero & Cortez Liliana (2017). *Técnicas y Métodos Cualitativos para la Investigación científica*. 57-71. Universidad Técnica de Machala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12501>
- Tinoco, N.; Cajas, M.; & Santos, O. (2017). Diseño de Investigación Cualitativa. En: Carlos Escudero & Cortez Liliana (2017). *Técnicas y Métodos Cualitativos para la Investigación científica*. 42-56. Universidad Técnica de Machala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12501>

- Fernandez-Rio, J.; De las Heras, E.; González, T.; Trillo, V.; & Palomares, J. (2020). Gamification and Physical Education. Viability and Preliminary Views from Students and Teachers. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25 (5), 509-524. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1743253>
- Foster, A. & Shah, M. (2020). Principles for Advancing Game-Based Learning in Teacher Education. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 36 (2), 84-95. <https://doi.org/10.1080/21532974.2019.1695553>
- Gallego, L.; Muñoz, A.; & Carmona, E. (2008). *Dashboard Digital del Docente*. Elizcom.
- Gómez-Carrasco, C.-J.; Monteagudo-Fernández, J.; Moreno-Vera, J.-R.; & Sainz-Gómez, M. (2019). Effects of a Gamification and Flipped-Classroom Program for Teachers in Training on Motivation and Learning Perception. *Education sciences*, 9 (4), 1-15. <https://doi.org/10.3390/educsci9040299>
- Hayak, M. & Avidov-Ungar, O. (2020). The Integration of Digital Game-Based Learning into the Instruction: Teachers' Perceptions at Different Career Stages. *TechTrends*, 64 (4), 887–898. <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00503-6>
- Hernández, R.; Fernández, R.; & Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ª Ed.). McGraw-Hill Interamericana Editors.
- Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. McGraw-Hill Interamericana Editors.
- Higueras-Rodríguez, L.; Medina-García, M.; & Molina-Ruiz, E. (2020). Analysis of Courses and Teacher Training Programs on Playful Methodology in Andalusia (Spain). *Education Sciences*, 10 (4), 1-18. <https://doi.org/10.3390/educsci10040105>

- Hsu, C.-Y.; Liang, J.-C.; Chuang, T.-Y.; Chai, C.; & Tsai, C.-C. (2020). Probing In-Service Elementary School Teachers' Perceptions of *TPACK* for Games, Attitudes Towards Games, and Actual Teaching Usage: A Study of Their Structural Models and Teaching Experiences. *Educational Studies*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/03055698.2020.1729099>
- Hsu, C.-Y.; Liang, J.-C.; & Tsai, M.-J. (2020). Probing The Structural Relationships Between Teachers' Beliefs About Game-Based Teaching and Their Perceptions of Technological Pedagogical and Content Knowledge of Games. *Technology, Pedagogy and Education*, 29(3), 297-309. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2020.1752296>
- Huang, B.; Hew, K.; & Lo, C. (2018). Investigating The Effects of Gamification-Enhanced Flipped Learning On Undergraduate Students' Behavioral and Cognitive Engagement. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 1106-1126. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1495653>
- Hursen, C. & Bas, C. (2019). Use of Gamification Applications in Science Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(1), 1-20. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i01.8894>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). Hogares Que Tienen Al Menos Una Computadora, Según Ámbito Geográfico, 2008-2018. *Tecnologías de la Información y Comunicación*. <https://www.inei.gob.pe/estadisticas/indice-tematico/tecnologias-de-la-informacion-y-telecomunicaciones/>
- International Task Force on Teacher for Education 2030 (2020). COVID-19 una crisis mundial para la enseñanza y el aprendizaje. *UNESCO Institute for Statistics database*. <https://teachertaskforce.org/es/covid-19-una-crisis-mundial-para-la-ensenanza-y-el-aprendizaje>

- Jagust, T.; Boticki, I.; & So, H.J. (2018). Examining Competitive, Collaborative and Adaptive Gamification in Young Learners' Math Learning. *Computers & Education*, 125, 444-457. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.022>
- Kim, H.; Choi, J.; & Lee, S. (2019). Teacher Experience of Integrating Tablets in One-To-One Environments: Implications for Orchestrating Learning. *Education Sciences*, 9 (2), 1-13. <https://doi.org/10.3390/educsci9020087>
- Loannou, A. (2018). A Model of Gameful Design for Learning Using Interactive Tabletops: Enactment and Evaluation in The Socio-Emotional Education Classroom. *Educational Technology Research and Development*, 67, 277-302. <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9610-1>
- López-Faican, L. & Jaen, J. (2020). EmoFindAR: Evaluation of A Mobile Multiplayer Augmented Reality Game for Primary School Children. *Computers & Education*, 149, 1-42. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103814>
- Lui, R. & Hang, C. (2018). I.S. Educational Game: Adoption in Teaching Search Engine Optimization (SEO). *Journal of Computer Information Systems*, 60 (3), 233-243. <https://doi.org/10.1080/08874417.2018.1461034>
- Manzano, A.; Sánchez, M.; Trigueros, R.; Álvarez, J.; & Aguilar, J. (2020). Gamificación y Breakout Edu en Formación Profesional. El programa "Grey Place" en Integración Social. *EDMETIC Revista de Educación Mediática y TIC*, 9 (1), 1-20. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12067>
- Martí-Parreño, J.; Miquel-Romero, M.; Sánchez-Mena, A.; & García-Ferrando, R. (2018). *Teachers' Attitude Towards Educational Video Games: The Role of Educational Level*. Academic Conferences International Limited.
- Martín del Pozo, M.; Valcárcel, A.; & Hernández, A. (2018). A Pre-Service Teacher Training Programme about Video Games: Perceptions of Knowledge about PEGI. *TEEM'18: Proceedings of the Sixth International Conference on*

*Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*, 633-639.  
<https://doi.org/10.1145/3284179.3284285>

Martín-del-Pozo, M.; García-Valcárcel, A.; & Hernández, A. (2019). Video Games and Collaborative Learning in Education? A Scale for Measuring In-Service Teachers' Attitudes towards Collaborative Learning with Video Games. *Informatics*, 6 (3), 1-13. <https://doi.org/10.3390/informatics6030030>

Ministerio de Educación. (2019, 27 de abril). Minedu forma grupo técnico para el desarrollo de la educación digital [comunicado de prensa]. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/27880-minedu-forma-grupo-tecnico-para-el-desarrollo-de-la-educacion-digital>

Ministerio de Educación. (2020, 31 de marzo). Resolución Ministerial N° 160-2020-Minedu. Plataforma Digital Única del Estado Peruano. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/466108-160-2020-minedu>

Ministerio de Educación. (2020, 20 de mayo). Perfil de Competencias Profesionales del Formador de Docentes. Formación Inicial Docente. <http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/producto/perfil-de-competencias-profesionales-del-formador-de-docentes/>

Ministerio de Educación. (2020, 20 de mayo). Resolución Ministerial N° 202-2020-Minedu. Formación Inicial Docente. <http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/producto/perfil-de-competencias-profesionales-del-formador-de-docentes/>

Ministerio de Educación. (2019, 30 de octubre). Educación Para Un Mundo Digital [comunicado de prensa]. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/345597-educacion-para-un-mundo-digital>

- Mozgaleva, P.; Zamyatina, O.; Mozgaleva, A.; & Da Costa, P. (2018). A Methodology for Gamifying of the Educational Process. *2018 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, 289–297. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2018.8363242>
- Naul, E. & Liu, M. (2019). Why Story Matters: A Review of Narrative in Serious Games. *Journal of Educational Computing Research*, 58 (3), 687-707. <https://doi.org/10.1177/0735633119859904>
- Nousiainen, T.; Kangas, M.; Rikala, J.; & Vesisenaho, M. (2018). Teacher Competencies in Game-Based Pedagogy. *Teaching and Teacher Education*, 74, 85-97. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.04.012>
- Ortí, J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos*. INDE.
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Paredes, J. (2003). *Juego, Luego Soy: Teoría de la Actividad Lúdica*. WANCEULEN Editorial Deportiva, S.L.
- Pérez-Luco, R.; Lagos, L.; Mardones, R.; & Sáez, F. (2017). Taxonomía de Diseños y Muestreo en Investigación Cualitativa. Un Intento de Síntesis Entre Las Aproximaciones Teórica y Emergente. *Revista Internacional de Comunicación*, 39, 1-18. <http://hdl.handle.net/11441/68886>
- Quintas-Hijós, A.; Peñarrubia-Lozano, C.; & Bustamante, J. (2020). Analysis of The Applicability and Utility of A Gamified Didactics With Exergames At Primary Schools: Qualitative Findings From A Natural Experiment. *Plos One*, 15 (4), 1–27. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231269>

- Sailer, M. & Homner, L. (2019). The Gamification of Learning: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Silva, R.; Rodrigues, R.; & Leal, C. (2019). Gamification in management education— A literature mapping. *Education and Information Technologies*, 25, 1803–1835. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-10055-9>
- Stieler-Hunt, C. & Jones, C. (2018). A Professional Development Model to Facilitate Teacher Adoption of Interactive, Immersive Digital Games for Classroom Learning. *British Journal of Educational Technology*, 50 (1), 264-279. <https://doi.org/10.1111/bjet.12679>
- Toda, A.; Klock, A.; Oliveira, W.; Palomino, P.; Rodrigues, L.; Lei, S.; Bittencourt, I.; Gaparini, I.; Isotani, S.; & Cristea, A. (2019). Analysing Gamification Elements in Educational Environments Using an Existing Gamification Taxonomy. *Smart Learning Environments*, 6 (16), 1-14. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0106-1>
- United Nations Educational Scientific and Cultural Organization (Unesco, 2019). Marco de Competencias de los Docentes en Materia de TIC UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024.locale=en>
- Verd, J. & Lozares, C. (2016). *Introducción a la Investigación Cualitativa*. Síntesis.
- Yordanova, Z. (2019). Gamification for Handling Educational Innovation Challenges. *Digital Transformation of the Economy: Challenges, Trends and New Opportunities*, 908, 529–541. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-11367-4\\_53](https://doi.org/10.1007/978-3-030-11367-4_53)



## ANEXOS

### Anexo 1. Matriz de consistencia.

**Título de investigación:** Percepción docente y parental sobre la gamificación educativa del nivel primaria en el contexto del Covid 19, Carabayllo, 2020.

**Autor:** Quispe Benito, Candy Diana.

Pregunta general	Propósito general	Tipo de investigación	Cualitativo	Población		Instrumento	
¿Cuáles son las percepciones del docente y padres de familia sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria?	Analizar las percepciones del docente y padres de familia sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria.	Diseño	Etnográfico	Distrito de procedencia	Cantidad de población	Nombre del instrumento	Guía de entrevista
<b>Pregunta específica 1</b>	<b>Propósito específico 1</b>	<b>Tipo de diseño (nivel)</b>	Interpretativo	Carabayllo	392	<b>Cantidad de preguntas</b>	13
¿Cuáles son las percepciones del docente y padres de familia sobre los procesos de gamificación cognitiva educativa del nivel primaria?	Analizar las percepciones del docente y padres de familia sobre los procesos de gamificación cognitiva educativa del nivel primaria.			Muestra		<b>Tipo de instrumento</b>	Encuesta
<b>Pregunta específica 2</b>	<b>Propósito específico 2</b>			<b>Cantidad de muestra</b>	<b>Tipo de muestra</b>		
¿Cuáles son las percepciones del docente y padres de familia sobre los procesos de gamificación emocional educativa del nivel primaria?	Analizar las percepciones del docente y padres de familia sobre los procesos de gamificación emocional educativa del nivel primaria.			13	Bola de nieve		

Pregunta específica 3	Propósito específico 3		Muestreo Tipo de muestreo	
¿Cuáles son las percepciones del docente y padres de familia sobre los procesos de gamificación social educativa del nivel primaria?	Analizar las percepciones del docente y padres de familia sobre los procesos de gamificación social educativa del nivel primaria.		Cuestionario	

## Anexo 2. Matriz de categorización.

### Categoría 1: Percepción de la gamificación.

Subcategorías	Conceptualización de subcategoría	Preguntas	Modo de categorización, análisis o jerarquización
Percepción de la gamificación cognitiva	Mencionan sobre las mejoras de las habilidades cognitivas tales como resolver problemas, conocimiento factual, autoeficacia como también el buen desempeño por medio de la gamificación que fomentan la colaboración, el disfrute, valorar la propiedad de la riqueza intelectual que generan y expresión personal, cabe destacar que el uso de la tabla de clasificación, insignias y la misión son medios que aumenten el agrado e importancia a la vez obtenga la retroalimentación en los estudiantes (Nousiainen et al., 2018).	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="1113 421 1541 507">1. ¿Cuál es tu opinión sobre la gamificación?</li><li data-bbox="1113 587 1541 730">2. ¿Qué conoces sobre la gamificación en el aprendizaje?</li><li data-bbox="1113 810 1541 1129">3. ¿Cuál es tu comentario sobre el uso de videojuegos, plataformas digitales y juegos en línea? ¿Crees que beneficia el aprendizaje?</li><li data-bbox="1113 1209 1541 1289">4. ¿Crees que la gamificación beneficia la</li></ol>	Jerarquización

		<p>retroalimentación? ¿Por qué?</p> <p>5. ¿Qué piensas sobre el logro de aprendizaje de una actividad con gamificación?</p>	
<p>Percepción de la gamificación emocional</p>	<p>Sostiene y amplía los sentimientos por medio de premios virtuales como trofeos, puntajes u objetos al concluir una tarea, se incluye al participante de forma afectiva, se relaciona con sus creencias y actitudes; el empeño es recompensado con insignias, o puntos y lo amerita con el esfuerzo, por lo que invita que el escolar participe en el proceso y el razonamiento, así motive a continuar con los desafíos del aprendizaje y los métodos de condicionamiento de recompensas, elogios, economías simbólicas e incentivos para manejar los comportamientos de los</p>	<p>6. ¿Consideras que la gamificación ayuda en la parte emocional del estudiante? Explícame por qué.</p> <p>7. ¿Cómo se sentiría el jugador al recibir las recompensas obtenidas por el reconocimiento al esfuerzo en culminar alguna actividad con juegos?</p>	<p>Jerarquización</p>

	estudiantes (Nousiainen et al., 2018).	<p>8. ¿Crees que los premios obtenidos en los juegos virtuales ayudan a motivar a los estudiantes para cumplir sus actividades?</p> <p>9. Según tu experiencia, ¿Se puede manejar los comportamientos del estudiante mediante una actividad con videojuego por medio de incentivos como: trofeos, monedas, elogios, mensajes?</p>	
Percepción de la gamificación social	Es el interaccionismo entre los jugadores y que durante el proceso colaboren recíprocamente para lograr el objetivo común, socializar de forma verbal y conseguir reconocimiento de otras personas a través de la competencia, la variedad de juegos ayuda a la interacción social que son la cooperación	<p>10. ¿Cuál es tu punto de vista sobre la formación social desde la gamificación?</p> <p>11. ¿Aplicarías la gamificación para lograr el trabajo en</p>	Jerarquización

	<p>y colaboración. El triunfo de la interacción es de acuerdo a la eficacia de las tareas para el logro de los objetivos de instrucciones, están creadas para provocar el aprendizaje y la reciprocidad entre escolares u otros del aula, el docente da sus comentarios, elogios, contacto positivo y número de preguntas, todo ello hay alcance de logro positivo y satisfacción del estudiante, por lo tanto, el aprendizaje es más activa (Nousiainen et al., 2018).</p>	<p>equipo? Describe como lo harías.</p> <p>12. ¿Crees que las tareas gamificadas generen lazos de interrelación positiva entre los estudiantes?</p> <p>13. ¿Qué tipos de comentarios has hecho cuando el estudiante logra culminar una actividad por medio de un juego?</p>	
--	---	---	--

### **Anexo 3.** Instrumento de investigación.

#### **Guía de entrevista**

**Fecha de la entrevista:**

**Nombre del entrevistado:**

**Grado de titulación:**

**Protocolo:**

- El ambiente debe ser tranquilo del entrevistador y entrevistado.
- Se comenzará a grabar al iniciar la entrevista por la aplicación *Zoom*.
- El entrevistador se presentará al comenzar la grabación.
- El participante leerá el consentimiento informado.

**Preguntas:**

1. ¿Cuál es tu opinión sobre la gamificación?
2. ¿Qué conoces sobre la gamificación en el aprendizaje?
3. ¿Cuál es tu comentario sobre el uso de videojuegos, plataformas digitales y juegos en línea? ¿Crees que beneficia el aprendizaje?
4. ¿Crees que la gamificación beneficia la retroalimentación? ¿Por qué?
5. ¿Qué piensas sobre el logro de aprendizaje de una actividad con gamificación?
6. ¿Consideras que la gamificación ayuda en la parte emocional del estudiante? Explícame por qué.
7. ¿Cómo se sentiría el jugador al recibir las recompensas obtenidas por el reconocimiento al esfuerzo en culminar alguna actividad con juegos?
8. ¿Crees que los premios obtenidos en los juegos virtuales ayudan a motivar a los estudiantes para cumplir sus actividades?
9. Según tu experiencia, ¿Se puede manejar los comportamientos del estudiante mediante una actividad con videojuego por medio de incentivos como: trofeos, monedas, elogios, mensajes?
10. ¿Cuál es tu punto de vista sobre la formación social desde la gamificación?

11. ¿Aplicarías la gamificación para lograr el trabajo en equipo? Describe como lo harías.
12. ¿Crees que las tareas gamificadas generen lazos de interrelación positiva entre los estudiantes?
13. ¿Qué tipos de comentarios has hecho cuando el estudiante logra culminar una actividad por medio de un juego?



#### Anexo 4. Validación de instrumentos.

##### Forma de validación de instrumentos de investigación cualitativa\*

**Investigación:** Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del Covid 19, Carabayllo, 2020

**Categoría:** Percepción de la gamificación

Subcategoría	Pre – conceptualización de subcategoría**	Preguntas o protocolos particulares	Sugerencias pos evaluación (claridad y consistencia)***
<b>Percepción de la gamificación cognitiva</b>	Mencionan sobre las mejoras de las habilidades cognitivas tales como resolver problemas, conocimiento factual, autoeficacia como también el buen desempeño por medio de la gamificación que fomentan la colaboración, el disfrute, valorar la propiedad de la riqueza intelectual que generan y expresión personal, cabe destacar que el uso de la tabla de clasificación, insignias y la misión son medios que aumenten el agrado e importancia a la vez obtenga la retroalimentación en los estudiantes (Nousiainen et al., 2018).	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Cuál es tu opinión sobre la gamificación?</li><li>2. ¿Qué conoces sobre la gamificación en el aprendizaje?</li><li>3. ¿Cuál es tu comentario sobre el uso de videojuegos, plataformas digitales y juegos en línea? ¿Crees que beneficia el aprendizaje?</li><li>4. ¿Crees que la gamificación beneficia la retroalimentación? ¿Por qué?</li><li>5. ¿Qué piensas sobre el logro de aprendizaje de una actividad con gamificación?</li></ol>	

<p><b>Percepción de la gamificación emocional</b></p>	<p>Sostiene y amplía los sentimientos por medio de premios virtuales como trofeos, puntajes u objetos al concluir una tarea, se incluye al participante de forma afectiva, se relaciona con sus creencias y actitudes; el empeño es recompensado con insignias, o puntos y lo amerita con el esfuerzo, por lo que invita que el escolar participe en el proceso y el razonamiento, así motive a continuar con los desafíos del aprendizaje y los métodos de condicionamiento de recompensas, elogios, economías simbólicas e incentivos para manejar los comportamientos de los estudiantes (Nousiainen et al., 2018).</p>	<p>6. ¿Consideras que la gamificación ayuda en la parte emocional del estudiante? Explicame por qué.</p> <p>7. ¿Cómo se sentiría el jugador al recibir las recompensas obtenidas por el reconocimiento al esfuerzo en culminar alguna actividad con juegos?</p> <p>8. ¿Crees que los premios obtenidos en los juegos virtuales ayudan a motivar a los estudiantes para cumplir sus actividades?</p> <p>9. Según tu experiencia, ¿Se puede manejar los comportamientos del estudiante mediante una actividad con videojuego por medio de incentivos como: trofeos, monedas, elogios, mensajes?</p>	
<p><b>Percepción de la gamificación social</b></p>	<p>Es el interaccionismo entre los jugadores y que durante el proceso colaboren recíprocamente para lograr el objetivo común, socializar de forma verbal y conseguir reconocimiento de otras personas a</p>	<p>10. ¿Cuál es tu punto de vista sobre la formación social desde la gamificación?</p> <p>11. ¿Aplicarías la gamificación para lograr el trabajo en equipo? Describe como lo harías.</p>	

<p>través de la competencia, la variedad de juegos ayuda a la interacción social que son la cooperación y colaboración. El triunfo de la interacción es de acuerdo a la eficacia de las tareas para el logro de los objetivos de instrucciones, están creadas para provocar el aprendizaje y la reciprocidad entre escolares u otros del aula, el docente da sus comentarios, elogios, contacto positivo y número de preguntas, todo ello hay alcance de logro positivo y satisfacción del estudiante, por lo tanto, el aprendizaje es más activa (Nousiainen et al., 2018).</p>	<p>12. ¿Crees que las tareas gamificadas generen lazos de interrelación positiva entre los estudiantes?</p> <p>13. ¿Qué tipos de comentarios has hecho cuando el estudiante logra culminar una actividad por medio de un juego?</p>	
--	---	--

Nota: \*La validación se hará con tres (3) expertos. \*\*Es el concepto de la literatura previo a la elaboración del instrumento. \*\*\*Estas sugerencias se realizan luego de la evaluación de los participantes del estudio. El validador debe observar las respuestas o resultados de fuente/papel y contrastar con las preguntas para brindar su criterio por cada pregunta. Si es clara y consistente con las respuestas de los participantes, entonces redactará la palabra "aceptable", si existen dudas, entonces se harán las recomendaciones respectivas para registrarse en la tesis como recomendaciones o sugerencias respecto al instrumento (en capítulo de resultados y discusión).

Apellidos y nombres del juez: HOLGUIN ALVAREZ, JHON

Especialidad: Psicología EDUCACIONAL . Fecha de validación: 21-6-20

Firma: [Firma] DNI / CNI: 42641226



### Forma de validación de instrumentos de investigación cualitativa\*

**Investigación:** Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del Covid 19, Carabayllo, 2020

**Categoría:** Percepción de la gamificación

Subcategoría	Pre – conceptualización de subcategoría**	Preguntas o protocolos particulares	Sugerencias pos evaluación (claridad y consistencia)***
<b>Percepción de la gamificación cognitiva</b>	Mencionan sobre las mejoras de las habilidades cognitivas tales como resolver problemas, conocimiento factual, autoeficacia como también el buen desempeño por medio de la gamificación que fomentan la colaboración, el disfrute, valorar la propiedad de la riqueza intelectual que generan y expresión personal, cabe destacar que el uso de la tabla de clasificación, insignias y la misión son medios que aumenten el agrado e importancia a la vez obtenga la retroalimentación en los estudiantes (Nousiainen et al., 2018).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cuál es tu opinión sobre la gamificación?</li> <li>2. ¿Qué conoces sobre la gamificación en el aprendizaje?</li> <li>3. ¿Cuál es tu comentario sobre el uso de videojuegos, plataformas digitales y juegos en línea? ¿Crees que beneficia el aprendizaje?</li> <li>4. ¿Crees que la gamificación beneficia la retroalimentación? ¿Por qué?</li> <li>5. ¿Qué piensas sobre el logro de aprendizaje de una actividad con gamificación?</li> </ol>	
<b>Percepción de la gamificación emocional</b>	Sostiene y amplía los sentimientos por medio de premios virtuales como trofeos, puntajes u objetos al concluir una tarea, se incluye al participante de forma afectiva, se relaciona con sus creencias y actitudes; el empeño es recompensado con insignias, o puntos y lo amerita con el esfuerzo, por lo que invita que el escolar participe en el proceso y el razonamiento, así motive a continuar con los desafíos del aprendizaje y los métodos de condicionamiento de recompensas, elogios, economías simbólicas e incentivos para manejar los comportamientos de los estudiantes (Nousiainen et al., 2018).	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. ¿Consideras que la gamificación ayuda en la parte emocional del estudiante? Explicame por qué.</li> <li>7. ¿Cómo se sentiría el jugador al recibir las recompensas obtenidas por el reconocimiento al esfuerzo en culminar alguna actividad con juegos?</li> <li>8. ¿Crees que los premios obtenidos en los juegos virtuales ayudan a motivar a los estudiantes para cumplir sus actividades?</li> <li>9. Según tu experiencia, ¿Se puede manejar los comportamientos del estudiante mediante una actividad con videojuego por medio de incentivos como: trofeos, monedas, elogios, mensajes?</li> </ol>	

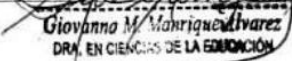
<b>Percepción de la gamificación social</b>	<p>Es el interaccionismo entre los jugadores y que durante el proceso colaboren recíprocamente para lograr el objetivo común, socializar de forma verbal y conseguir reconocimiento de otras personas a través de la competencia, la variedad de juegos ayuda a la interacción social que son la cooperación y colaboración. El triunfo de la interacción es de acuerdo a la eficacia de las tareas para el logro de los objetivos de instrucciones, están creadas para provocar el aprendizaje y la reciprocidad entre escolares u otros del aula, el docente da sus comentarios, elogios, contacto positivo y número de preguntas, todo ello hay alcance de logro positivo y satisfacción del estudiante, por lo tanto, el aprendizaje es más activa (Nousiainen et al., 2018).</p>	<p>10. ¿Cuál es tu punto de vista sobre la formación social desde la gamificación?</p> <p>11. ¿Aplicarías la gamificación para lograr el trabajo en equipo? Describe como lo harías.</p> <p>12. ¿Crees que las tareas gamificadas generen lazos de interrelación positiva entre los estudiantes?</p> <p>13. ¿Qué tipos de comentarios has hecho cuando el estudiante logra culminar una actividad por medio de un juego?</p>	
---	---	--	--

Nota: \*La validación se hará con tres (3) expertos. \*\*Es el concepto de la literatura previo a la elaboración del instrumento. \*\*\*Estas sugerencias se realizan luego de la evaluación de los participantes del estudio. El validador debe observar las respuestas o resultados de fuente/papel y contrastar con las preguntas para brindar su criterio por cada pregunta. Si es clara y consistente con las respuestas de los participantes, entonces redactará la palabra "aceptable", si existen dudas, entonces se harán las recomendaciones respectivas para registrarse en la tesis como recomendaciones o sugerencias respecto al instrumento (en capítulo de resultados y discusión).

Apellidos y nombres del juez: Mariquer Alvarez, Giovanna Magnolia

Especialidad: Educación primaria / Ciencias de la educación Fecha de validación: 22/06/2020

Firma:  DNI / CNI: 09630398



### Forma de validación de instrumentos de investigación cualitativa\*

**Investigación:** Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del Covid 19, Carabayllo, 2020

**Categoría:** Percepción de la gamificación

Subcategoría	Pre – conceptualización de subcategoría**	Preguntas o protocolos particulares	Sugerencias pos evaluación (claridad y consistencia)***
<b>Percepción de la gamificación cognitiva</b>	Mencionan sobre las mejoras de las habilidades cognitivas tales como resolver problemas, conocimiento factual, autoeficacia como también el buen desempeño por medio de la gamificación que fomentan la colaboración, el disfrute, valorar la propiedad de la riqueza intelectual que generan y expresión personal, cabe destacar que el uso de la tabla de clasificación, insignias y la misión son medios que aumenten el agrado e importancia a la vez obtenga la retroalimentación en los estudiantes (Nousiainen et al., 2018).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cuál es tu opinión sobre la gamificación?</li> <li>2. ¿Qué conoces sobre la gamificación en el aprendizaje?</li> <li>3. ¿Cuál es tu comentario sobre el uso de videojuegos, plataformas digitales y juegos en línea? ¿Crees que beneficia el aprendizaje?</li> <li>4. ¿Crees que la gamificación beneficia la retroalimentación? ¿Por qué?</li> <li>5. ¿Qué piensas sobre el logro de aprendizaje de una actividad con gamificación?</li> </ol>	

<p><b>Percepción de la gamificación emocional</b></p>	<p>por medio de premios virtuales como trofeos, puntajes u objetos al concluir una tarea, se incluye al participante de forma afectiva, se relaciona con sus creencias y actitudes; el empeño es recompensado con insignias, o puntos y lo amerita con el esfuerzo, por lo que invita que el escolar participe en el proceso y el razonamiento, así motive a continuar con los desafíos del aprendizaje y los métodos de condicionamiento de recompensas, elogios, economías simbólicas e incentivos para manejar los comportamientos de los estudiantes (Nousiainen et al., 2018).</p>	<p>6. ¿Consideras que la gamificación ayuda en la parte emocional del estudiante? Explicame por qué.</p> <p>7. ¿Cómo se sentiría el jugador al recibir las recompensas obtenidas por el reconocimiento al esfuerzo en culminar alguna actividad con juegos?</p> <p>8. ¿Crees que los premios obtenidos en los juegos virtuales ayudan a motivar a los estudiantes para cumplir sus actividades?</p> <p>9. Según tu experiencia, ¿Se puede manejar los comportamientos del estudiante mediante una actividad con videojuego por medio de incentivos como: trofeos, monedas, elogios, mensajes?</p>	
<p><b>Percepción de la gamificación social</b></p>	<p>Es el interaccionismo entre los jugadores y que durante el proceso colaboren recíprocamente para lograr el objetivo común, socializar de forma verbal y conseguir reconocimiento de otras personas a través de la competencia, la variedad de juegos ayuda a la interacción social que son la cooperación y colaboración. El triunfo de la interacción es de acuerdo a la eficacia de las tareas</p>	<p>10. ¿Cuál es tu punto de vista sobre la formación social desde la gamificación?</p> <p>11. ¿Aplicarías la gamificación para lograr el trabajo en equipo? Describe como lo harías.</p> <p>12. ¿Crees que las tareas gamificadas generen lazos de interrelación positiva entre los estudiantes?</p>	

	<p>para el logro de los objetivos de instrucciones, están creadas para provocar el aprendizaje y la reciprocidad entre escolares u otros del aula, el docente da sus comentarios, elogios, contacto positivo y número de preguntas, todo ello hay alcance de logro positivo y satisfacción del estudiante, por lo tanto, el aprendizaje es más activa (Nousiainen et al., 2018).</p>	<p>13. ¿Qué tipos de comentarios has hecho cuando el estudiante logra culminar una actividad por medio de un juego?</p>	
--	--	---	--

Nota: \*La validación se hará con tres (3) expertos. \*\*Es el concepto de la literatura previo a la elaboración del instrumento. \*\*\*Estas sugerencias se realizan luego de la evaluación de los participantes del estudio. El validador debe observar las respuestas o resultados de fuente/papel y contrastar con las preguntas para brindar su criterio por cada pregunta. Si es clara y consistente con las respuestas de los participantes, entonces redactará la palabra “aceptable”, si existen dudas, entonces se harán las recomendaciones respectivas para registrarse en la tesis como recomendaciones o sugerencias respecto al instrumento (en capítulo de resultados y discusión).

Apellidos y nombres del juez: Dra. Karina Velarde Camaqui

Especialidad: Docente con la especialidad de Educación Primaria y Ciencias Religiosas

Fecha de validación: 30/06/20

Firma:



DNI: 40179103



## Anexo 5. Carta de presentación.

*"Año de la universalización de la salud"*

Los Olivos, 20 de junio del 2020.

Sr. (a)  
**Patricia Elena Carranza Burga**  
Director de la I.E.P La Católica de Carabayllo

Presente. -

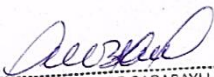
De nuestra mayor consideración:

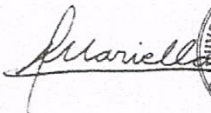

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en representación de la Universidad César Vallejo – Filial Lima manifestarle que, nuestra(o) estudiante está desarrollando un Proyecto de Informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestra(o) alumna(o) a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del Covid 19, Carabayllo, 2020", para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Guía de entrevista (cualitativa)", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por la anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar al alumno **Candy Diana Quispe Benito** de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con código de matrícula N° 6700269594

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,

  
I.E.P. LA CATÓLICA DE CARABAYLLO  
Lic. Patricia Carranza Burga  
Directora

  
  
**Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES**  
Directora de la Carrera de Educación Primaria  
Lima Norte

Carta de aceptación.

**"Año de la universalización de la salud"**

### **CARTA DE ACEPTACION DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO**

Por medio del presente acepto formalmente que la estudiante **Candy Diana Quispe Benito** de la Escuela Profesional de Educación Primaria del X ciclo, de la Universidad Cesar Vallejo, aplique el instrumento **"Guía de entrevista (cualitativa)"**, de su tesis que tiene como título, **"Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del Covid 19, Carabayllo, 2020"**. Para la cual me comprometo a dar facilidades para el desarrollo de la misma.

Lima, 17 de agosto del 2020



Atentamente

  
I.E.P. LA CATÓLICA DE CARABAYLLO  
Lic. Patricia Carranza Burga  
Directora

**Patricia Elena Carranza Burga**  
Directora de la I.E.P. La Católica de Carabayllo

## Anexo 6. Carta de ejecución y aplicación del instrumento.

**“Año de la universalización de la salud”**

### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

La directora **Patricia Elena Carranza Burga** de la I.E.P. “La Católica de Carabaylo”, Ugel N° 04 – Carabaylo.

**HACE CONSTAR:**

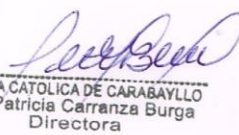
Que la estudiante **Candy Diana Quispe Benito**, con DNI 76882590, de la Universidad Cesar Vallejo, de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación Primaria del X ciclo, realizó la aplicación del instrumento “**Guía de entrevista (cualitativa)**” de la tesis “**Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del Covid 19, Carabaylo, 2020**”.

Se expide la presente CONSTANCIA a solicitud de las interesadas para su respectivo reconocimiento y fines que estimen convenientes.

Lima, 28 de agosto del 2020



Atentamente

  
I.E.P. LA CATOLICA DE CARABAYLO  
Lic. Patricia Carranza Burga  
Directora

**Patricia Elena Carranza Burga**  
Directora de la I.E.P. La Católica de Carabaylo

## Anexo 7. Fichas de consentimiento informado.

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Karim Matilde Velasquez Aliaga

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabayllo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:


- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

DNI: 09914219 FIRMA: 

Universidad César Vallejo

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Leyddy Elizabeth Gallego Flores

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabayllo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:


- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

DNI: 48285140 FIRMA: 

Universidad César Vallejo

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Neila Guevara Cubas

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabayllo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

DNI: 47539690 FIRMA: 

Universidad César Vallejo

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Evelyn Vanessa Cabrera Santos

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabayllo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:


- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

DNI: 41453648 FIRMA: 

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Yeni Fernandez Paico

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabayllo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

DNI: 75441808 FIRMA: [Firma]

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Yasmin Mariño Espinoza

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabayllo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

DNI: 72375747 FIRMA: [Firma]

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Mery Auca Dominguez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabayllo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	--------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

DNI: 44617912 FIRMA: [Firma]

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Karina Camarena López

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabayllo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

DNI: 42742577 FIRMA: [Firma]

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Padre de familia: Margareth Seminario Mezones

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabayllo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

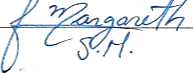
- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

DNI: 42716363 FIRMA:   
 Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Padre de familia: Graciela Huamani Rodriguez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabayllo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

DNI: 42682672 FIRMA:   
 Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Padre de familia: Lisseth Melissa Trujillo Melgarejo

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabayllo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

DNI: 46888028 FIRMA:   
 Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Padre de familia: Raúl Augusto Meázar Alvarez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabayllo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

DNI: 41945483 FIRMA:   
 Universidad César Vallejo

## CONSENTIMIENTO INFORMADO

**Padre de familia:** Maribel Valdez Huaman

**Presente.**

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por estudiantes en educación: Primaria; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos su participación en el desarrollo del estudio: Percepción docente y parental sobre los procesos de gamificación educativa del nivel primaria en el contexto de aparición del COVID 19, Carabaylo, 2020 y con el fin de mejorar o investigar en el tema de Gamificación educativa.

Es importante que usted sepa que se aplicará:

- Cuestionario
- Entrevista.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal; por lo que deseamos saber su aceptación sobre la realización del estudio:

De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

**DNI:** 20048429 **FIRMA:** 

Universidad César Vallejo