



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**La gamificación y el aprendizaje significativo en los  
estudiantes de secundaria en una institución privada en  
Jicamarca, San Antonio 2021**

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

**AUTORA:**

Trillo Martinez, Liliana (ORCID: 0000-0002-8070-2875)

**ASESORA:**

Dra. Julca Vera, Noemi Teresa (ORCID: 0000-0002-5469-2466)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Gestión y calidad educativa

LIMA – PERÚ

2022

**Dedicatoria:**

A Dios por permitir que siga con vida por bendecirme y por darme fuerzas cuando más lo necesito.

A mi familia: papá, mamá, hermanos e hijos por su gran apoyo, paciencia y amor ya que son mi motor para continuar.

A Wilmer Apomayta quien me aliento y me dio fortaleza para seguir adelante.

**Agradecimiento:**

A Dios por bendecirme día a día y por permitir que se habrán puertas a nuevas oportunidades

A los docentes de la UCV especialmente a la Dra. Noemi por su gran aporte en conocimientos, por su paciencia y por enseñanza.

A mis estudiantes que me motivaron a buscar mejoras en la enseñanza virtual.

## Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. Introducción	1
II. Marco Teórico	4
III. Metodología	10
3.1. Tipo y diseño de investigación	10
3.2. Variables y operacionalización	10
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5. Procedimientos	14
3.6. Método de análisis de datos	14
3.7. Aspectos éticos	15
IV. Resultados	16
V. Discusión	27
VI. Conclusiones	33
VII. Recomendaciones	34
Referencias	36
Anexos	44

## Índice de tablas

Tabla 01	población de estudiantes en el nivel secundaria IEP	12
Tabla 02	Del instrumento cuestionario la gamificación y el aprendizaje significativo	13
Tabla 03	Frecuencia de gamificación	15
Tabla 04	Frecuencia de aprendizaje significativo	15
Tabla 05	Frecuencia de dinámicas de gamificación	16
Tabla 06	Frecuencia de mecánicas de la gamificación	16
Tabla 07	Frecuencia componentes de la gamificación	16
Tabla 08	Frecuencia saberes previos en el aprendizaje significativo	17
Tabla 09	Frecuencia asimilación en el aprendizaje significativo	17
Tabla 10	Frecuencia construcción del nuevo conocimiento en el aprendizaje significativo	18
Tabla 11	Tabla cruzada de gamificación y aprendizaje significativo	18
Tabla 12	Tabla cruzada de dinámica y aprendizaje significativo	19
Tabla 13	Tabla cruzada de mecánicas y el aprendizaje significativo	19
Tabla 14	Tabla cruzada de componentes y el aprendizaje significativo	20
Tabla 15	Prueba de normalidad de variables y dimensiones	20
Tabla 16	Correlación entre gamificación y Aprendizaje significativo	21
Tabla 17	Correlación entre dinámica con aprendizaje significativo	22
Tabla 18	Correlación entre mecánicas y aprendizaje significativo	23
Tabla 19	Correlación entre componentes y aprendizaje significativo	23

## Índice de Figuras

Figura 01	Frecuencia de gamificación	15
Figura 02	Frecuencia de aprendizaje significativo	15
Figura 03	Frecuencia de dinámicas de gamificación	16
Figura 04	Frecuencia de mecánicas de la gamificación	16
Figura 05	Frecuencia componentes de la gamificación	16
Figura 06	Frecuencia saberes previos en el aprendizaje significativo	17
Figura 07	Frecuencia asimilación en el aprendizaje significativo	17
Figura 08	Frecuencia construcción del nuevo conocimiento en el aprendizaje significativo	18

## Resumen

La presente investigación determinó la relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria de una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021. De enfoque cuantitativo, de tipo básica, diseño no experimental dado que se midió las características de las variables y de corte transversal, dado que se recolectó en un solo periodo de tiempo la información. La técnica utilizada fue la encuesta, con un cuestionario; se tuvo como muestra a 100 estudiantes de secundaria. El instrumento ha sido validado a través de juicio de expertos, cuya confiabilidad se obtuvo utilizando el coeficiente alfa de Cronbach con resultados de 0.911 para la variable de gamificación y 0.880 para la variable de aprendizaje significativo. Obteniendo un 30% de los estudiantes de las instituciones educativas particulares consideran que el juego es alto. De los resultados de la prueba de correlación de Spearman se concluye que  $(\text{Sig.} = 0,000) < 0.05$ , porque Rho de Spearman es igual a 0.898, por lo que se rechaza  $H_0$  y se acepta  $H_g$ ; se comprueba la existencia de una relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria de una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021.

**Palabras clave:** Aprendizaje significativo, componentes, dinámicas, gamificación, mecánicas.

## Abstract

This research determined the relationship between gamification and meaningful learning in high school students from a private school in Jicamarca, San Antonio 2021. The approach is quantitative, type of research is basic, hypothetical inference method, design of this method is not it is a cross test for the correlation description. The technique used in the research is the survey, with a questionnaire; 100 high school students were sampled. The instrument has been validated through expert judgment, whose reliability was obtained using Cronbach's alpha coefficient with results of 0.911 for the gamification variable and 0.880 for the important learning variable. As a result, 30% of students from private educational institutions consider that the game is high. From the results of the Spearman correlation test it is concluded that (Sig. = 0.000) < 0.05, because Spearman's Rho is equal to 0.898, so  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted; The existence of a significant relationship between gamification and meaningful learning in high school students from a private institution in Jicamarca, San Antonio 2021 is verified.

**Keywords:** Meaningful learning, components, dynamics, gamification, mechanics.



## I. INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI, la educación requiere docentes capacitados y preparados en el manejo de herramientas tecnológicas porque nuestros alumnos (nativos digitales) tienen la voluntad y el deseo de aprender y aprender más a través de juegos que está surgiendo constantemente gracias a que la globalización es un desafío para los docentes en general y a su vez, quienes están dispuestos a actualizarse en diferentes herramientas digitales denominadas "gamificación" y así mejorar la educación en nuestro país.

En ese sentido, el Ministerio de Educación del Perú (Minedu, 2021) estableció como un importante motor de cambio para "el uso integral y extensivo de las tecnologías digitales en una variedad de formatos y medios disponibles como recursos educativos para mejorar la enseñanza, el aprendizaje, el estudio y la investigación independientes. Debido a las capacidades que brindan para mejorar las prácticas de adaptación y gestión del tiempo, así como el ritmo de progreso de cada alumno.

A partir de la experiencia de vivir durante esta pandemia, hemos observado que un gran porcentaje de estudiantes dedica más tiempo a los juegos virtuales que durante las reuniones de clase, también encontramos que algunos estudiantes no encienden la cámara y parecen estar en el aula jugando a disparar. Los juegos y otros juegos virtuales muestran un bajo rendimiento académico y ningún interés por aprender cuando están inmersos en el juego para pasar la mayor parte de su tiempo su proximidad a los dispositivos tecnológicos y este nuevo método de enseñanza viene dando por la urgencia en la que vivimos hoy.

Otra de las consecuencias sería el desinterés total y la deserción, si los docentes no buscamos estrategias para llegar a nuestros estudiantes con la moda actual, lamentablemente en este tiempo existe una gran cantidad de docentes que desconocen y se resisten a usar la nueva tecnología que es lo digital, esto conlleva al desánimo, desinterés, hasta ausencia del estudiante en clase o en un determinado curso.

Sabemos que los videojuegos, actualmente los educandos del nivel secundaria, tienen un gran atractivo para ser informatizados y, en su aprendizaje,

para desarrollar en los estudiantes diferentes habilidades y aptitudes les servirá de manera autónoma para jugar, pero también para aprender jugando. Es por esto que este estudio tuvo como objetivo explorar los problemas de aprendizaje que enfrentan los estudiantes de high school con juegos virtuales, permitiéndonos abordar la siguiente pregunta: ¿Qué relación existe entre la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021? de manera similar, analizamos temas específicos: ¿Existe una relación entre la dinámica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021? ¿Cuál es la relación entre mecánica y aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021? y ¿Cuál es la relación entre componentes y aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021?

A través de este trabajo de investigación, la razón práctica es conocer posibles soluciones a un problema identificado en nuestros estudiantes de secundaria, como aplicar los diversos juegos en las aulas para desarrollar en ellas el aprendizaje que se va adquiriendo en cada sesión ya que nuestros alumnos desean aprender a través de los juegos, programas y apps que están surgiendo constantemente debido a la globalización y así haber obtenido los resultados de aprendizaje esperados.

La justificación teórica, se estudia los beneficios de la gamificación, proviene del término *game* que incluye el uso de mecánicas de juego en entornos lúdicos. (Vilches, 201, p.25) Es decir, es una técnica de aprendizaje que utiliza mecánicas y dinámicas de juego para lograr mejores resultados en el ámbito educativo y profesional, reduciendo el interés del estudiante y aumentando su interés a lo largo del ciclo escolar.

Hay autores e investigadores teóricos y didácticos sobre categorías organizadas a priori como Piaget (1920) Skinner (19 8) Díaz y Hernández (2002) Siemens (200), Bringué y Sádaba (2008), Amaya (2010) afortunadamente, al desarrollar habilidades digitales entre docentes y estudiantes, se resolverán los problemas de modernización, aprendizaje y enseñanza, teniendo en cuenta los tiempos en que vivimos. En cuanto a metodología, servirá de guía para docentes

y estudiantes, pues se ha comprobado que el docente debe desarrollarse como guía y mediador. Así, el desarrollo de la educación contribuye como aporte a la ciencia y como resultado de la investigación; Esto conduce a resultados positivos para los estudiantes en su aprendizaje a través de juegos de gamificación.

En ese contexto el objetivo de la investigación son: determinar la relación entre gamificación y aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria de una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021", también sea planteamos Objetivos específicos determinar la relación entre la dinámica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021; Identificar la relación entre mecánica y el aprendizaje significativo, en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021; y determinar la relación entre componentes y aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria de una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021.

Para demostrar la coincidencia en la relación de las variables se formuló como hipótesis general; Existe una relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021; así también se propuso hipótesis específicas: Existe una relación significativa entre las dinámicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021. "Existe una relación significativa entre la mecánica y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021" y "Existe una relación significativa entre los componentes y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021"

## II. MARCO TEÓRICO

El trabajo de investigación recopila información de tesis y artículos científicos, donde refieren la gamificación y al aprendizaje significativo la cuales son las variables de estudio, tomándose como antecedentes internacional; para ello contamos con Smiderle et al. (2020) quien hallo los efectos de la gamificación en el aprendizaje, la conducta y el compromiso de los investigados en funcionalidad de sus aspectos de personalidad en un ámbito de aprendizaje de programación con base en la web, en su investigación *The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits*; Refiere que la gamificación en la enseñanza puede mejorar los niveles de colaboración de estudiantes de igual manera a los que tienen la posibilidad de hacer los juegos, para mejorar sus capacidades particulares y optimizar su aprendizaje. Sin embargo, los estudios científicos han mostrado resultados adversos basados en las preferencias de los participantes. El parentesco en medio de las propiedades del participante, las actividades ejecutadas y los recursos del juego todavía es una cuestión abierta por ello se ha llevado a cabo un experimento durante 4 meses con 40 estudiantes de pregrado. Los investigados fueron designados aleatoriamente a una de ambas variantes del ámbito de aprendizaje de programación: una versión gamificada compuesta de ranking, aspectos e insignias y la versión original no gamificada. Hemos encontrado prueba de que la gamificación perjudicó a los usuarios de diversas maneras en funcionalidad de sus aspectos de personalidad. Nuestros propios resultados indican que el impacto de la gamificación es dependiente de propiedades concretas de los usuarios.

En el mismo contexto se contó con Yildiz (2021) quien analizó el impacto de la gamificación en el nivel de motivación de los educadores de ciencias sociales en formación en su proyecto La influencia de la gamificación en la motivación en la educación, de los docentes de ciencias sociales en formación. El estudio fue cuantitativo, en el análisis se utilizó un diseño semiexperimental con un conjunto de controles previos y posteriores a la prueba. El análisis se realizó entre estudiantes de segundo año de escuela primaria de la Facultad de Estudios Sociales en el semestre de primavera del año escolar 2018-2019 en Turquía. La

población y muestra fue de 56 candidatos a educadores, 36 en el grupo experimental y 20 en el grupo de control. Se propuso una escala motivacional y un formulario de entrevista organizada como herramientas de recolección de datos. Con base en los resultados obtenidos en el período de solicitud de semanas, la motivación de los educadores candidatos del grupo experimental para el curso aumentó significativamente en comparación con la motivación del grupo de control. Como resultado natural del desarrollo de la motivación, siendo el factor más importante la creatividad, se ha asumido que la creatividad de los competidores ha aumentado. Sin embargo, los resultados cualitativos indican que tienen una opinión positiva sobre las lecciones, es decir, las lecciones se vuelven más interesantes. Además, los competidores afirman que la gamificación agrega competencia divertida a la lección y planean usarla en sus propias lecciones en el futuro.

Por otro lado, Figueroa (2020) detectó el grado de desarrollo de aprendizajes significativos entre docentes de una institución, Educativa de Amaluza, Ecuador. El análisis es cuantitativo, fundamental, de diseño no empírico. Con 14 profesores que a la vez son la muestra. La encuesta y el instrumento fueron aplicados como técnica con un cuestionario de 30 ítems con respuestas en escala ordinal, su confiabilidad fue de 0.836 y su validez sustantiva fue demostrada por la evaluación de Expertos. Los resultados descriptivos muestran que el 6,3% de los docentes son evaluados en el nivel de puntaje regular en comparación con su primera variable, concluyendo que los docentes de la institución mencionada tienen un nivel de palabras regular (6,3%) a alto (35,7%) por lo que no es bueno.

Así también, Camacho (2017) desarrolló una propuesta didáctica de conceptos de alimentación y nutrición que, a partir de una encuesta, promueva aprendizajes significativos en niños de 4to grado en Barranquilla - Colombia, Este estudio es cuantitativo con una metodología central, las técnicas utilizadas son observación y pruebas, la población es de 39 alumnos de cuarto año de primaria, aquí está la muestra utilizada. Las conclusiones obtenidas indicaron que el desarrollo propuesto resultó con una mejor participación de los estudiantes, autoexpresión de ideas, aprendizaje motivado y una mejor contribución de los estudiantes a través del mapa conceptual. Desde la práctica, el deseo de

reestructurar los diseños docentes y cambiar el desarrollo dinámico del aula se presenta en un 77%. Esto permite que el 68% proponga modelos mentales para promover un aprendizaje efectivo, dependiendo de cómo esté diseñada y desarrollada una clase, probada al final del proceso didáctico, satisfecha con los resultados obtenidos.

La presente investigación también se cuenta con antecedentes nacionales como la de García (2020) quien estableció una interacción entre la gamificación y las habilidades matemáticas en los estudiantes del 6 ° Año IE 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019, el estudio es elemental, con un acercamiento cuantitativo a su naturaleza, pues busca medir en porcentajes y numéricamente en partes cómo la gamificación se relaciona con las habilidades matemáticas, con un punto de vista no empírico. Muestra una población compuesta por 116 estudiantes. Para establecer el tamaño muestral se aplicó la fórmula iniciada por Arnal, del Rincón y Latorre (1992), estimando el tamaño, población, con nivel de confianza y margen de error, para cuantificar estos Para el cambio, se utilizaron dos instrucciones de observación, una para cada variable fue confirmada por carta de evaluación de especialistas con una confiabilidad a través del estadígrafo alfa de cronbach para las dos variables  $\alpha = 0.913$  y  $\alpha = 0.735$  respectivamente; concluyendo que la interacción fue significativa entre las dos variables ( $r = 0.29$ ;  $p = 0.017 < 0.05$ ).

En el contexto, Miranda (2020) Evaluó la calidad de la educación en estudiantes de un centro educativo en Lima, 2020, estableció la relación existente entre la evaluación y la calidad educativa, adecuada con estudiantes de primaria; estudio de enfoque cuantitativo con razonamiento deductivo hipotético de diseño transversal no experimental con correlación detallada de la tasa de aplicación; tuvo como muestra de 155 alumnos de primaria, la técnica utilizada fue la encuesta para recopilación de información, el instrumento fue cuestionario; el cual ha sido validado a través de juicio de expertos; la confiabilidad se obtuvo mediante el coeficiente alfa de Cronbach con resultados de 0.970 para la variable de gamificación y 0.961 para la variable de calidad educativa; los resultados obtenidos el 69,7% de los encuestados del centro educativo considera que la gamificación es alta; de la prueba de correlación de Spearman se concluyó que ( $\text{Sig.} = 0,000$ )  $< 0,05$ , dado que el Rho de Spearman es 0,623, el cual corrobora la

existencia de una interacción significativa entre la gamificación y la calidad de la educación entre los educandos.

En cuanto, Correa (2018) identificó la interacción entre el uso de las TIC y la comunicación didáctica y el aprendizaje significativo en una universidad privada. Lima, 2018, el modelo incluido en este análisis es el positivismo, tiene un enfoque cuantitativo, tipo básico, diseño: sub plano, no empírico que se correlaciona con razonamientos hipotéticos y una población de 120 y 61 participantes; técnica desarrollada fue la encuesta, cuya confiabilidad es validada por el estadígrafo alfa de Cronbach es bastante profunda (0.89) y (0.920) para las dos variables respectivamente. La información obtenida por procesamiento estadístico no paramétrico, que es un conjunto de cambios cuantitativos, obtuvo correlación de Spearman  $Rho = 0,753$ . Los resultados del procesamiento y estudio de los datos mostraron que: el uso de las TIC está directamente relacionado con el aprendizaje relevante de estudiantes de una universidad privada en Lima, 2018, significativo ( $p = 0,000$ ) según el estadístico de correlación rho de Spearman.

Por último, se toma en cuenta a Ubillus (2016) pretendió mostrar la influencia de la teoría rectora de Bruner al proponer la conjetura: tendencias relacionadas, estructura de la materia, orden de los materiales, uso de recompensas y castigos; Enseñanzas de Bruner sobre el aprendizaje significativo del Dr. Moquegua. La presente encuesta es un análisis transversal de línea base-futuro, con un diseño no empírico, su población combinada por 20 participantes con un doctorado en educación. La técnica de recolección de datos utilizada es la encuesta; y herramientas para aplicar la teoría pedagógica de Bruner y acertijos de aprendizaje significativo. Kolmogorov Smirnov con el resultado en la variable dependiente (0,122) de ( $> 0,05$ ) seleccionó las pruebas de parámetros. La confiabilidad del instrumento con el estadístico KR20 obtuvo resultados (0,99) en ambos dispositivos (confianza excelente), de manera similar, el estadístico T de los participantes tuvo resultados más bajos

Como **bases teóricas** de las variables del presente estudio se cuenta con lo mencionado por la RAE gamificación emana de la palabra inglesa "game" que significa "juego", y es una técnica sistemática que incluye desafíos con notas orientadas a aprender a divertirse, como menciona Ramírez (2016)), señaló que

un juego de acción es la aplicación de diferentes estrategias del juego virtual tradicional, para que las Personas adopten determinados comportamientos y apliquen los mecanismos en su vida personal.

*La gamificación* es una estrategia para aumentar la interacción mediante la incorporación de elementos de juego en un entorno educativo, con muchos beneficios que incluyen una mayor interacción y participación en las aulas virtuales. (Dichev y Dicheva, 2017).

Anicama (2020) en su trabajo de investigación cita a Werbach y Hunter (2012) quienes plantearon el modelo DMC (Dinámica, Mecánica y Componentes), como base y dimensiones adecuadas para la gamificación la cual permite que el aprendizaje de los estudiantes se puede mejorar enormemente, estas dinámicas generan una mayor interacción y logran mejorar la atención de los estudiantes.

En tanto, Ortiz et al. (2018) expresaron que **la gamificación** se basa en el uso de elementos de diseño de videojuegos en contextos lúdicos al hacer que un servicio, producto o aplicación parezca motivador, divertido y más atractivo para los usuarios. Así lo sugiere Marzewsky con su modelo RAMP, que es basado en la teoría de la autodeterminación, estableciendo cuatro inductores básicos de la motivación intrínseca las cuales son relaciones, autonomía, maestría y propósitos.

Para, Tori (2016) es la implementación de determinados juegos en un entorno escolar requiere de elevados costes, ya que se pretende hacer frente a la presión que experimentan los alumnos por su fácil acceso a los videojuegos en el comercio urbano. En el mismo sentido Ayre (2018), se refiere a la gamificación como el proceso de agregar elementos para crear entusiasmo en el proceso de aprendizaje que mejore la participación en el tema basado en la teoría y la mecánica del juego.

En resumen, la gamificación es una fuente inagotable de apoyo para los educadores principiantes que buscan desarrollar ciertas habilidades y destrezas en sus alumnos de las formas creativas y distintas descritas anteriormente. Se trata de divertirse, usar la tecnología y ayudar a los niños a no caerse. El aburrimiento y su motivación (Liberio, 2019). La gamificación presenta cuatro aspectos principales que los docentes deben tener en cuenta a la hora de planificar el desarrollo de actividades con sus alumnos. Entre ellos tenemos: un



reto u objetivo que define lo que el sujeto debe completar para ganar. Las dificultades y los obstáculos para superar deben organizarse mejor para saber cómo actuar o actuar y poder lograr los objetivos trazados.

Los incentivos o premios, por lo que es importante saber premiar a los alumnos a medida que superan dificultades y objetivos al final. Las reglas del juego determinan la relación del consumidor con los juegos, y esto permite evaluar habilidades progresivas como la atención, la creatividad, la memoria y el trabajo en equipo. Todo ello facilitará el aprendizaje de los materiales didácticos y mejorará la capacidad cognitiva.

Cuando hablamos de **aprendizaje significativo**, nos estamos refiriendo a modificar una nueva forma de aprendizaje con información que previamente le dio David Ausubel (1978) quien propuso una explicación teórica del proceso de aprendizaje desde un punto de vista epistemológico, tomando en cuenta factores como la motivación. Para Ausubel, aprender significa organizar e integrar información en la estructura cognitiva de un individuo, asumiendo una estructura en la que la información se integra y procesa. La teoría propone que el proceso primario es la asimilación, mediante el cual la construcción de la nueva información consiste en conceptos extraídos de la vida cotidiana, que es la base del aprendizaje del conocimiento, al que Cárdenas, Ceballos y Cohen (2017) refieren que trabajar con el aprendizaje significativo implica tener en cuenta las opiniones individuales de los estudiantes incluido el diseño o la selección de situaciones que satisfagan los intereses de los mismos y sus habilidades de desarrollo para Vygotsky. El aprendizaje significativo es cuando el nuevo conocimiento adquiere significado a la luz de los conceptos previos que el estudiante ya tiene (entender lo que está aprendiendo). El estudiante construye sus propios esquemas de conocimiento para comprender mejor los conceptos.

“Establecer una relación entre sus conocimientos previos y la nueva situación, permitiéndoles participar en situaciones críticas, haciéndoles saber lo que queremos de ellos, sintiendo que esto cubre una necesidad o un propósito que les importa (MINEDU 2021).

En el mismo sentido Díaz Barriga, (1989) nos dice desde un punto de vista constructivista que el aprendizaje con propósito no es el uso pasivo o simple del conocimiento para aprender, sino que el estudiante lo cambia y le da forma,

también es la interacción entre los materiales educativos y la información externa según el diagrama. Conocimientos previos y características personales del alumno.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

El estudio es de tipo básica Pura o fundamental, lleva a la búsqueda de nuevos conocimientos y campos de investigación, no tiene objetivos prácticos específicos. Enriquece el conocimiento científico, se orienta al descubrimiento de principios y leyes. (CONCYTEC, 2018). También porque produce conocimiento y teorías (Hernández y Mendoza, 2018).

El diseño no experimental, investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos; de corte transversal porque recoge o recopilan información en único momento de nivel Correlacional, ya que se describe la correlación en dos o más variables en un momento determinado (Hernández y Mendoza, 2018).

El estudio tiene el siguiente diagrama:

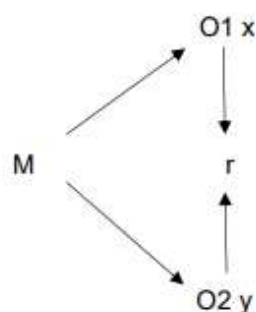
Dónde:

M = Muestra

O = Observaciones de las variables

X = Gamificación

Y = Aprendizaje significativo



#### 3.2. Variables y operacionalización (Anexo 03)

##### Definición conceptual de la variable: Gamificación

Según la RAE, gamificación es una adaptación de la palabra inglesa "game" que significa juego, que actualmente las empresas utilizan como técnica para influir positivamente en un determinado grupo mediante el uso de algunas mecánicas específicas del juego.

##### Definición operacional

La variable Gamificación se divide en tres dimensiones y estas son las estadísticas de las que se obtienen 20 ítems., la medida de los datos en la escala ordinal.

**Dimensión 1: Dinámica**, se refiere a los deseos, motivaciones o aspiraciones internas del jugador al momento de desarrollar una estrategia en la experiencia del juego e implementar esa estrategia para enriquecer y facilitar beneficios para el aprendizaje de diferentes materias. Los indicadores que se tienen en cuenta en este aspecto son: emociones, progreso y relaciones.

**Dimensión 2: Mecánicas**, es la parte más reconocible de los juegos ya que engloba un sistema de reglas y restricciones sobre la que se asienta la experiencia y donde determinados componentes son jugados. Los indicadores son los siguientes: La Competición, El Desafío y las Recompensas.

**Dimensión 3: Componentes**, son los recursos y herramientas que se utilizan para diseñar una actividad en particular, ya sea una plataforma LMS o un sitio web diseñado específicamente para la gamificación. Las estadísticas son: insignia, misión, nivel, puntuación ( ver anexo 03).

### **Definición conceptual de la variable: Aprendizaje Significativo**

Es como una hipótesis psíquica que intenta lidiar con cada procedimiento que se le ocurra al estudiante en el curso para obtener nuevos resultados. Figueroa coincide con Rodríguez (2019) conducen a la creación de estructuras de conocimiento a través de relaciones significativas entre conocimientos nuevos y previos del estudiante.

### **Definición operacional**

Se divide en tres dimensiones y estos son los indicadores de los que se derivan doce elementos. Es la medición de datos a escala nominal.

**Dimensión 1: Saberes Previos**, se relata a la información que los estudiantes han almacenado en su memoria debido a experiencias pasadas. Las estadísticas que se tienen en cuenta en esta dimensión son: experiencia y conocimientos previos

**Dimensión 2: Asimilación**, se describe al proceso mediante el cual la nueva información se vincula a aspectos relevantes y preexistentes de la estructura cognitiva. Las estadísticas son: nueva experiencia, nuevos conocimientos.

**Dimensión 3: Construcción de nuevo conocimiento**, hace que el alumno construya su propio conocimiento sintetizando los conceptos que ha aprendido y

dándoles significado a partir de la estructura conceptual que ya tiene. Los indicadores son: integración del sistema y nueva integración (Ver anexo 03).

### 3.3. Población, muestra y muestreo

#### Población

La población es finita considerándose la investigación con 135 escolares del nivel Secundario.

**Tabla 1**

*Población de estudiantes en el nivel secundaria I. E. P*

Residencia	Grado De Estudio	Edad Promedio
San Antonio	1° al 5° grado	13 a 17 años

**Nota:** Nómina de estudiantes de la I. E.P del año 2021.

#### Muestra

El tamaño de muestra fue de 100, dicho grupo muestral se estableció usando la fórmula de cálculo de muestra probabilístico con una fiabilidad del 95% y un error muestral de 0.05; P= 0.5 y Q = 0.05 Para hallar la muestra se aplicó la fórmula conocida.

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{e^2(N+1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Dónde:

Z (1 – α): Valor de la distribución normal para un nivel de confianza de (1 – α).

P: Proporción de éxito.

Q: Proporción de fracaso (Q= 1 – P).

ε: Tolerancia de error.

N: Tamaño de la población.

n: Tamaño de la muestra.

$$n = \frac{135 \times 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{(0.05)^2(134) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5} = \frac{129.654}{1.2954} = 100$$

#### Muestreo

Los estudiantes se consideran muestreo estratificado, esto significa que el

proceso implica la separación en segmentos separados y homogéneos. Se aplicará el procedimiento en que la dimensión del prototipo se divide por la metrópoli y dar un factor de escala donde la suma de  $n_1$ ,  $n_2$ ,  $n_3$ ,  $n_4$  y  $n_5$  es igual al tamaño de la población.

$$Fp = \frac{100}{135} = 0.74074074$$

Grado	N	FACTOR PROPORCIONAL	n
1°	30	0.740740741	22
2°	30	0.740740741	22
3°	30	0.740740741	22
4°	23	0.740740741	18
5°	22	0.740740741	16

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

Las técnicas se refieren a la forma en que se recopilan los datos y las herramientas son los medios físicos mediante los cuales se puede obtener, recuperar y almacenar la información requerida para la encuesta (Castro, 2015).

#### Técnica

Se refieren a cómo se recopilan los datos y las herramientas son los medios físicos para obtener y almacenar información que será recuperada y almacenada para escanear (Castro, 2015).

#### Instrumento

Las herramientas utilizadas para la encuesta actual son dos cuestionarios en escala Likert, que incluyen ítems para poder distinguir entre las variables en estudio y las que no son directamente visibles. Estas medidas han sido de gran utilidad para las teorías que intentan explicar en las inimaginables demostraciones de hoy (Espinoza y Toscano 2015), medio = (8 7), alto = (75 100); y para la variable calidad de la educación tenemos: baja = (10 23), media = (2 36), alta = (37 50).

#### Validez.

Validado por una revisión de tres expertos en investigación, aprobados para examinar la pasividad intrínseca del proceso de juego, lo que resultó en una aceptación general promedio del 100% para los juegos de azar. Evalúe cada

dimensión.

**Tabla 2**

*Validez del Instrumento Cuestionario la Gamificación y el Aprendizaje significativo*

<b>Juez Experto</b>	<b>Porcentaje de aprobación</b>	<b>Juicio</b>
Dr. Raúl Delgado Arenas	100%	Aplicable
Mg. Teresa Marcelina Quispe Sulca	100%	Aplicable
Mg. Egidio Félix Quispe De La Cruz	100%	Aplicable

**Nota:** Elaborado por Trillo (2021).

### **Confiabilidad.**

Se desarrolló en base a un plan experimental con 20 estudiantes de secundaria, en el cual se aplicó el modelo de consistencia interna alfa de Cronbach, con base en las correlaciones promedio entre ítems, donde se obtuvieron los resultados para la variable intervalo 0.970 donde se toman 20 factores a tomarse en cuenta y la segunda variable 0,961 aprendizaje Efectivo, de los cuales se tienen en cuenta 12 factores.

### **3.5. Procedimiento**

Durante el desarrollo de este estudio, se realizaron gestiones para autorizar la gestión de la instalación privada con mandato informado, para llamar la atención de los padres del alumno, así como de los tutores. Se permite aplicar la encuesta, use el formulario de Google para obtener los mejores resultados.

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

Se utilizó análisis de datos estadísticos donde se utilizó el programa estadístico SPSS versión 21 para obtener resultados estadísticos importantes como montos, frecuencias y porcentajes; obteniendo a su vez tablas de contingencia, gráfico de grupos, estadístico no paramétrico Rho Spearman, tabla cruzada. En términos de codificación de dispositivos, se utiliza una escala Likert con cinco opciones de respuesta, como: 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre, para evaluar el juego y 12 ítems de capacidad de

aprendizaje significativo.

### **3.7. Aspectos éticos**

Este estudio se realizó de acuerdo con los estándares éticos establecidos y liderados por la Universidad de César Vallejo, con un enfoque en los estándares APA Séptima Edición, con el fin de cumplir con las prácticas de recolección de datos y registros. Indicar las declaraciones del editor y los aspectos éticos que abordan y aceptarlos como contribución citada; Con la intención y el respeto de defender el argumento discutido así como las identidades de los investigadores que contribuyeron a este estudio.



## IV. RESULTADOS

### Gamificación

**Tabla 3**

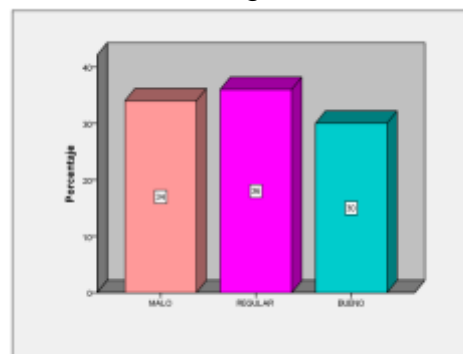
*Frecuencia de gamificación*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
MALO	34	34	34	34
REGULAR	36	36	36	70
BUENO	30	30	30	100
Total	100	100	100	

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

**Figura 1**

*Frecuencia de gamificación*



En la tabla 3 Y figura 1 Los estudiantes perciben un 30% que la gamificación es buena en la educación, el 36% de estudiantes de secundaria percibe que es regular y para el 36% de estudiantes es malo.

**Tabla 4**

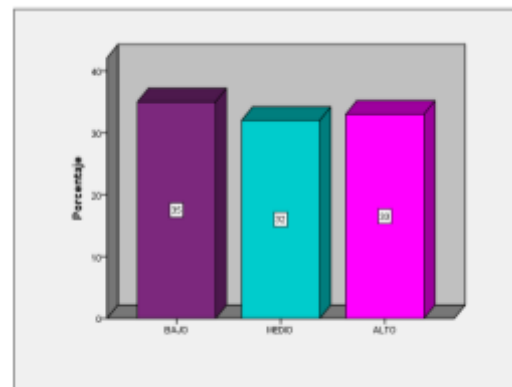
*Frecuencia aprendizaje significativo*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	35	35	35	35
MEDIO	32	32	32	67
ALTO	33	33	33	100
Total	100	100	100	

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

**Figura 2**

*Frecuencia aprendizaje significativo*



En la tabla 4 y figura 2 Los estudiantes infieren que el 33% del aprendizaje significativo es alto, el 32% de estudiantes de secundaria infiere que es medio y el 35% de estudiantes infiere que es bajo.

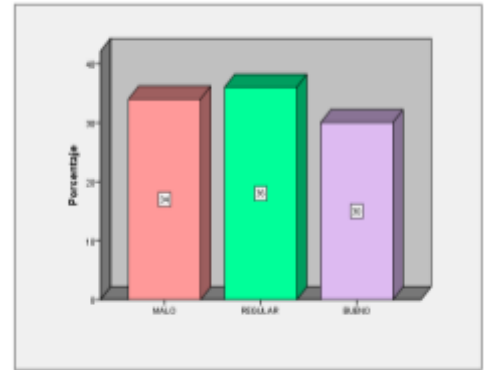
**Tabla 5**

*Frecuencia de dinámicas de gamificación*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
MALO	34	34	34	34
REGULAR	36	36	36	70
BUENO	30	30	30	100
Total	100	100	100	

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

**Figura 3:**  
*Frecuencia de dinámicas de gamificación*



En la tabla 5 y figura 3 Los estudiantes infieren que el 30% de las dinámicas de la gamificación son buenas, el 36% de estudiantes de secundaria infieren que son regular y el 34% de estudiantes infieren que son malos.

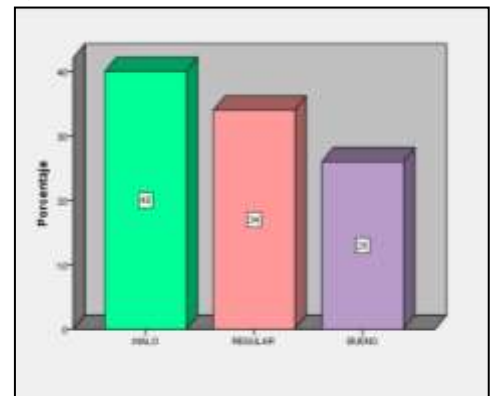
**Tabla 6**

*Frecuencia de mecánicas de la gamificación*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
MALO	40	40	40	40
REGULAR	34	34	34	74
BUENO	26	26	26	100
Total	100	100	100	

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

**Figura 4:**  
*Frecuencia de mecánicas de la gamificación*

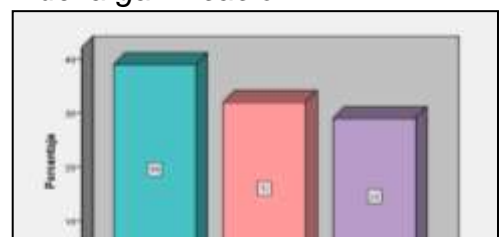


En la tabla 6 y figura 4 Los estudiantes de secundaria infieren que el 26% que las mecánicas de la gamificación son buenas, el 34% de estudiantes de secundaria infieren que son regular y el 40% de estudiantes infieren que son malos.

**Tabla 7**

*Frecuencia componentes de la gamificación*

**Figura 5**  
*Frecuencia componentes de la gamificación*



	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
MALO	39	39	39	39
REGULAR	32	32	32	71
BUENO	29	29	29	100
Total	100	100	100	

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

En la tabla 7 y figura 5 Los estudiantes infieren que el 29% de los componentes de la gamificación son buenos, el 32% de estudiantes de secundaria infieren que son regular y el 39% de estudiantes infieren que son malo.

**Tabla 8**

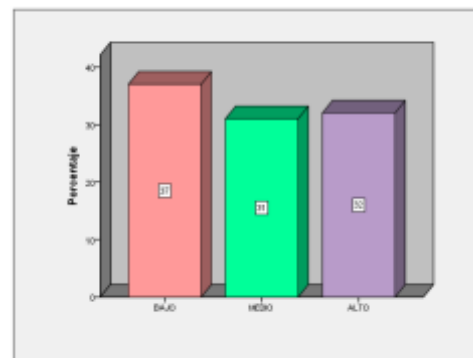
*Frecuencia saberes previos en el aprendizaje significativo*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	37	37.0	37.0	37.0
MEDIO	31	31.0	31.0	68.0
ALTO	32	32.0	32.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

**Figura 6**

*Frecuencia saberes previos en el aprendizaje significativo*



En la tabla 8 y figura 6 Los estudiantes infieren que el 32% de los saberes previos en el aprendizaje significativo son altos, el 31% de estudiantes de secundaria infieren que son medio y el 37% de estudiantes infieren que son bajos.

**Tabla 9**

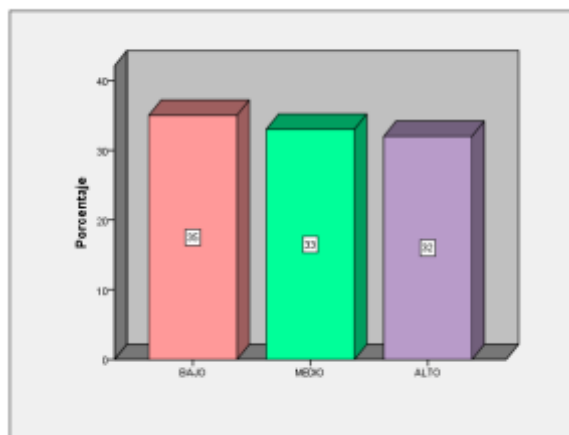
**Figura 7**

*Frecuencia asimilación en el aprendizaje significativo*

*Frecuencia asimilación en el aprendizaje significativo*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	35	35.0	35.0	35.0
MEDIO	33	33.0	33.0	68.0
ALTO	32	32.0	32.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)



En la tabla 9 y figura 7 Los estudiantes de secundaria infieren que el 32% de la asimilación en el aprendizaje significativo es alta, el 33% de estudiantes de secundaria infieren que es medio y el 35% de estudiantes infieren que es bajo.

**Tabla 10**

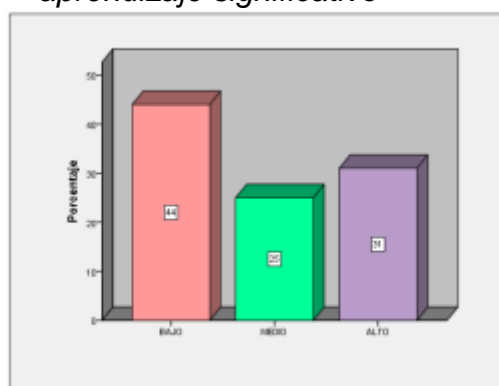
*Frecuencia construcción del nuevo conocimiento en el aprendizaje significativo*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
BAJO	44	44.0	44.0	44.0
MEDIO	25	25.0	25.0	69.0
ALTO	31	31.0	31.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

**Figura 8**

*Frecuencia construcción del nuevo conocimiento en el aprendizaje significativo*



En la tabla 10 y figura 8 Los estudiantes de secundaria infieren que el 31% de la construcción del nuevo conocimiento en el aprendizaje significativo es alta, el 25% de estudiantes de secundaria infieren que es medio y el 44% de estudiantes infieren que es bajo.

**Tabla 11***Tabla cruzada de gamificación y aprendizaje significativo*

			APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO			Total
			BAJO	MEDIO	ALTO	
GAMIFICACION	MALO	Recuento	12	10	12	34
		% del total	12.00%	10.00%	12.00%	34.00%
	REGULAR	Recuento	13	13	10	36
		% del total	13.00%	13.00%	10.00%	36.00%
	BUENO	Recuento	10	9	11	30
		% del total	10.00%	9.00%	11.00%	30.00%
Total	Recuento	35	32	33	100	
	% del total	35.00%	32.00%	33.00%	100.00%	

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

En el 12% de los estudiantes de secundaria, cuando la gamificación es mala su aprendizaje significativo es bajo, de igual manera cuando el 13% de la gamificación es regular su aprendizaje significativo es medio y para el 11% la gamificación es bueno su aprendizaje significativo es alto.

**Tabla 12***Tabla cruzada de dinámica y aprendizaje significativo*

			APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO			Total
			BAJO	MEDIO	ALTO	
DINAMICA	MALO	Recuento	10	13	11	34
		% del total	10.00%	13.00%	11.00%	34.00%
	REGULAR	Recuento	17	8	11	36
		% del total	17.00%	8.00%	11.00%	36.00%
	BUENO	Recuento	8	11	11	30
		% del total	8.00%	11.00%	11.00%	30.00%
Total	Recuento	35	32	33	100	
	% del total	35.00%	32.00%	33.00%	100.00%	

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

En el 10% de los estudiantes de secundaria, cuando la dinámica es mala su aprendizaje significativo es bajo, de igual manera cuando el 8% de la dinámica es regular el aprendizaje significativo es medio y para el 11% la dinámica es buena cuando el aprendizaje significativo es alto.

**Tabla 13***Tabla cruzada de mecánicas y el aprendizaje significativo*

		APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
MECANICAS	MALO	Recuento	14	11	15	40
		% del total	14.00%	11.00%	15.00%	40.00%
	REGULAR	Recuento	11	15	8	34
		% del total	11.00%	15.00%	8.00%	34.00%
	BUENO	Recuento	10	6	10	26
		% del total	10.00%	6.00%	10.00%	26.00%
Total		Recuento	35	32	33	100
		% del total	35.00%	32.00%	33.00%	100.00%

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

El 14% de los estudiantes de secundaria indican que cuando las mecánicas de la gamificación son malas su aprendizaje significativo es bajo, de igual manera cuando el 15% de las mecánicas de la gamificación son regular el aprendizaje significativo es medio y el 10% de las mecánicas de la gamificación son buenas cuando el aprendizaje significativo es alto

**Tabla 14***Tabla cruzada de componentes y el aprendizaje significativo*

		APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO			Total	
		BAJO	MEDIO	ALTO		
COMPONENTES	MALO	Recuento	16	12	11	39
		% del total	16.00%	12.00%	11.00%	39.00%
	REGULAR	Recuento	8	13	11	32
		% del total	8.00%	13.00%	11.00%	32.00%
	BUENO	Recuento	11	7	11	29
		% del total	11.00%	7.00%	11.00%	29.00%
Total		Recuento	35	32	33	100
		% del total	35.00%	32.00%	33.00%	100.00%

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

El 16% de los estudiantes de secundaria indican que cuando los componentes de la gamificación son malas su aprendizaje significativo es bajo, de igual manera cuando el 13% de los componentes de la gamificación son regular el aprendizaje significativo es medio y el 11% de los componentes de la gamificación son buenas cuando el aprendizaje significativo es alto.

## PRUEBA DE NORMALIDAD

H0: Los datos de la muestra tienen distribución normal

H1: Los datos de la muestra no tienen distribución normal

**Tabla 15**

*Prueba de normalidad de variables y dimensiones*

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
Gamificación	,224	100	,000
Aprendizaje Significativo	,232	100	,000
Dinámicas	,224	100	,000
Mecánicas	,258	100	,000
Componentes	,253	100	,000
Saberes previos	,243	100	,000
Asimilación	,231	100	,000
Construcción del nuevo conocimiento	,284	100	,000

a Corrección de la significación de Lilliefors

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

**Dado que los valores de sig =0.000<0.05, rechazar la H<sub>0</sub>, y se acepta que los datos de la muestra no tienen distribución normal**

### Prueba de hipótesis

Para la gamificación y el aprendizaje significativo

#### Formulación de las hipótesis

Se considera un nivel de confianza del 95%, lo que implica que el nivel de error (de significancia) será del 5%  $\alpha = 0.05$

#### Punto y región crítica

Si el Sig. para el Rho de Spearman  $\leq 0.05$ , se rechaza H<sub>0</sub> y se acepta la H<sub>1</sub>

#### Hipótesis General

H<sub>0</sub>: No existe relación entre gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021

H<sub>g</sub>: Existe relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en los

estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021

**Tabla 16**

*Correlación entre gamificación y Aprendizaje significativo*

		Gamificación	Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	Gamificación	Coefficiente de correlación	1
		Sig. (bilateral)	0.898
		N	100
	Aprendizaje Significativo	Coefficiente de correlación	0.013
		Sig. (bilateral)	0.898
		N	100

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

El (Sig. =0,898) > 0.05, para el Rho de Spearman que es igual a 0.013 por lo tanto, se rechaza  $H_1$  y se acepta la  $H_0$ ; esto significa que, no existe relación altamente significativa entre gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021

### **Prueba de hipótesis específica 1**

$H_0$ : No existe relación entre las dinámicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021

$H_{E1}$ : Existe relación entre las dinámicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021.



**Tabla 17***Correlación entre dinámica con aprendizaje significativo*

		Correlaciones		
			Dinámicas	Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	Dinámicas	Coefficiente de correlación	1	0.027
		Sig. (bilateral)		0.793
		N	100	100
	Aprendizaje significativo	Coefficiente de correlación	0.027	1
		Sig. (bilateral)	0.793	
		N	100	100

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

El (Sig. = 0.793) > 0.05, para el Rho de Spearman que es igual a 0.027, por lo tanto, se rechaza  $H_{E1}$  y se acepta la  $H_0$ ; esto significa que, no existe relación significativa entre la dinámica de la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021

**Prueba de hipótesis específica 2**

$H_0$ : No existe relación entre las mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021

$H_{E2}$ : Existe relación entre las mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021.

**Tabla 18***Correlación entre mecánicas y aprendizaje significativo*

Correlaciones		Mecánicas	Aprendizaje Significativo	
Rho de Spearman	Mecánicas	Coeficiente de correlación	1	-0.023
		Sig. (bilateral)		0.821
		N	100	100
	Aprendizaje Significativo	Coeficiente de correlación	-0.023	1
		Sig. (bilateral)	0.821	
		N	100	100

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

El (Sig. = 0,821) > 0.05, para el Rho de Spearman que es igual a -0.023, por lo tanto, se rechaza  $H_{E2}$  y se acepta la  $H_0$ ; esto significa que, no existe relación significativa entre las mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021

### Prueba de hipótesis específica 3

$H_0$ : No existe relación entre los componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021

$H_{E3}$ : Existe relación entre los componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021.

**Tabla 19***Correlación entre componentes y aprendizaje significativo*

Correlaciones		componentes	Aprendizaje Significativo
Rho de Spearman	componentes	Coefficiente de correlación	1
		Sig. (bilateral)	0.075
		N	100
	Aprendizaje Significativo	Coefficiente de correlación	0.075
		Sig. (bilateral)	0.461
		N	100

Nota: Elaborado por Liliana T. (2021)

El (Sig. = 0,461) > 0.05, para el Rho de Spearman que es igual a 0.075, por lo tanto, se rechaza  $H_{E3}$  y se acepta la  $H_0$ ; esto significa que, no existe relación altamente significativa entre los componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021

## V. DISCUSIÓN

El motivo de este trabajo fue determinar la relación entre gamificación y aprendizaje significativo, así como la relación entre las dimensiones de la variable gamificación: dinámica, mecánica y componentes con la segunda variable. Para ello se utilizó la siguiente herramienta: la encuesta concluyó que, si existe una relación significativa entre las dos variables, la evidencia es donde se aplican las estadísticas; Valor (Sig.) < 0,05. que durante la prueba de hipótesis se obtiene que en el tabla n° 15, el valor P (Sig.) que llega a 0.000 es menor que 0.05 con un coeficiente de correlación alto por la prueba no paramétrica de Rho Spearman es 0.898.

Luego de aplicar las herramientas de recolección de información, según la teoría relacionada a las variables, se encontraron resultados similares para los sujetos estudiados. En la mayoría de escuelas en estudio, los docentes desconocen el uso de los juegos de la gamificación y lo evidenciamos en la Tabla 3 donde se observa que solo 30% estudiantes los consideran buenos mientras que el 36% los consideran malos. Yildiz (2021) encontró en una encuesta a 56 estudiantes para convertirse en maestros, que no tenían conocimiento de cómo usarlo, por lo que, en unas semanas, quiso ver cómo el uso del juego los motivaba; En él logró excelentes resultados ya que su motivación personal aumentó significativamente. Basándonos en estos estudios, hemos descubierto que es muy importante preparar y capacitar a los profesores para que sus lecciones sean más agradables entretenidas y divertidas. Sin embargo, los docentes de la institución en estudio no aplican ni están capacitados en el uso de esta técnica por lo que en la figura 3 se observa que el 36% de estudiantes infieren que las dinámicas (docentes no motivados) son regular.

Se incluyen resultados similares en Gil Quintana (2020), durante el estudio real de los juegos en la educación primaria, un estudio de muchos casos de centros de enseñanza a West Spain, concluyó que el uso de la gamificación tiene muchas ventajas en la educación. Por eso es muy importante integrarlos en cada sesión, en el presente estudio en la figura 1 los estudiantes de secundaria perciben un 36% de que la gamificación es buena en la educación. Donde

podemos evidenciar que los docentes no están integrando esta técnica en las sesiones de clase ni al inicio, ni en el proceso ni al final.

Sin embargo, Smidlerle, R., Rigo, SJ, Marcas, LB (2020) estudiando el impacto de los juegos en el aprendizaje, la participación y el comportamiento de los estudiantes en función de sus características de personalidad (emociones) en las que los resultados muestran que el impacto del juego depende de las propiedades de los participantes desde la actitud, la época y el tiempo, los resultados muestran que todos no están completamente felices especialmente la población femenina ya que al recibir los resultados mostraron desconformidad ellos esperaban quedar en un primer lugar según este Estudio, hay actitudes similares que podemos ver en la Figura 3 donde los estudiantes infieren que el 34% de las dinámicas(emociones y motivación) son malas debido a que no se está aplicando esta técnica en la institución; A su vez en la figura 4, los estudiantes deducen que el 40% de la mecánica del juego es mala, ya que si un docente lo aplica y no sabe bien el uso no podrá explicarlo de manera adecuada a los participantes(estudiantes); Sin embargo, con respecto al aprendizaje significativo en ambos estudios, se han logrado excelentes resultados en cada estudiante, gracias a que al asimilar la nueva información con sus saberes previos empujados por los desafíos en cada juego o nivel permitieron que el participante integre y construya un nuevo concepto y esto le da más confianza y aumenta su participación y competitividad en cada sesión de clase.

El uso de la gamificación como quizziz, quizlet, bamboozle, jeopardy, class dojo etc. Tienen diversas ventajas ya que hay juegos lúdicos, en equipo, individual y de desafíos, a esto se le incluye la interacción, confianza y mayor participación en las clases virtuales ya que se vuelven atractivas y los estudiantes aprenden de manera significativa al usar esta técnica que se va desarrollando en el inicio, desarrollo o cierre en una sesión determinándolos con una actividad capaz de mejorar sus habilidades en diversas materias llegando a tener teniendo múltiples ventajas entre ellos una mayor interacción y participación en las clases virtuales ya que se hace atractivo y los estudiantes se identifican dentro de una actividad siendo susceptibles a convertirlos en juegos o dinámicas lúdicas con mecánicas y

componentes con el objetivo de conseguir una afinidad con los estudiantes y estimular en ellos un cambio de comportamiento al transmitir un mensaje o un contenido educativo lo que hace que su aprendizaje sea significativo y motivador y confiable. Del mismo modo que Alejaldre y García plantean las tres dimensiones de la gamificación, la primera dimensión es dinámicas que en la presente investigación podemos observar en la figura 3 que hay un 30% que infieren que es bueno y aquí encontramos el comportamiento y las necesidades del jugador las cuales tienen relación con la motivación en el aprendizaje, cuyos indicadores son emociones, progresión y relaciones, la segunda dimensión viene hacer mecánicas que en el presente trabajo podemos observar en la figura 4 que hay un 26% que infieren que es bueno que son los elementos básicos del juego donde los estudiantes desarrollan una motivación extrínseca aquí encontramos las reglas que todo estudiante debe seguir los indicadores para esta dimensión son: competición, desafío y recompensas. Y la tercera dimensión los componentes que en el presente estudio podemos observar en la figura 5 que hay un 29% que infieren que es bueno, estos vienen a ser recursos que tiene el juego como las herramientas que utilizamos en las diferentes actividades dentro de la gamificación y sus indicadores son insignias, misiones, niveles y puntos; Lo que nos da entender que no existe una relación alta entre ambas variables.

Asimismo, existen también estudios similares, donde se encontró coincidencia con Miranda, (2020), quien tuvo como valor los resultados de Rho Spearman entre gamificación y calidad de la educación.  $R = 0.623$  muestra una relación positiva, rechazando la hipótesis  $H_0$  y aceptando la hipótesis alternativa  $H_1$  de la encuesta. El estudio planteó la hipótesis de que existe una relación entre sus variables, de las cuales se perciben  $69,7 > 0.05$  para rho Spearman acepta la hipótesis alternativa, la cual puede ser probada por coincidencia respecto a sus variables, resultando en dinámica con un valor de 0.575 e investigación actual con Rho Spearman 0.793, En dinámica con un valor de 0.572, significativamente menor que el valor de nuestro estudio de 0,821, que es un valor notablemente alto. Sin embargo, los componentes tienen un valor de 0,615 y nuestro estudio arroja un valor de 0,61, lo que refuerza la hipótesis. También afirmó que es necesario utilizar el uso de diferentes recursos evaluables para que no haya un porcentaje pequeño.

De igual manera, el estudio de García, (2020) tiene un resultado de Rho Spearman  $r = 0.287$  entre la dimensión dinámica de gamificación y habilidades matemáticas, mostrando que tiene una relación positiva de grado débil el estudio planteó la hipótesis de que existe una relación entre las habilidades de gamificación y las habilidades matemáticas en estudiantes de 6 ° grado, aceptación de hipótesis alterna, contrastando el trabajo de García con la investigación actual, se puede dar evidencia de coincidencia sobre el resultado de la variable gamificación y sus dimensiones, lo que fortalece las hipótesis planteadas.

Hidalgo (2018), en su estudio la utilización de la gamificación para implementar estrategias de marketing basado en el nivel de valoración del trabajo que otorgan los trabajadores cuya población fueron hombres y mujeres entre 18 y 25 años, que trabajen en instalaciones donde se venden comida rápida, los entrevistados sobre el tema, señalaron que la gamificación los motiva e incentiva a interactuar frente a determinadas situaciones. Los resultados que se obtuvieron se basaron en la teoría de Werbach & Hunter (2014) quien menciona que la gamificación es el empleo de técnicas y elementos utilizados en los videojuegos, pero que no se encuentran en un contexto ajeno al juego es por ello que motivan ya que se ven relacionadas con áreas tanto cognitivas como emotivas y sociales de los participantes, se deduce que los resultados obtenidos son respaldados tanto por la teoría como por los resultados que se comprueban con relación a la hipótesis planteada, como  $p > 0.05$  si existe relación entre las variables el lugar de trabajo y el compromiso con la forma de capacitación si se emplea la técnica de gamificación.

Asimismo, los resultados muestran que el 73,8% de los empleados valora mucho la implementación de la gamificación en su formación, lo que les ayuda a mejorar su desempeño laboral como nuevo proceso didáctico de aprendizaje virtual, para que de esta manera los estudiantes aprendan y asocien nuevos conocimientos en cada lección con resultados muy positivos, pues muy pocos profesores aplican y utilizan juegos dinámicos en la mencionada institución es por ello que en las figuras de esta investigación podemos observar que la

gamificación no tiene mucha acogida.

Este estudio coincide con la investigación actual al relacionar las dimensiones de la variable de gamificación donde los componentes son insignias, tareas, niveles y puntos, motivando a los usuarios a desarrollar un aprendizaje con propósito. En cuanto a los objetivos específicos, uno de ellos fue determinar la relación entre la dinámica de gamificación y el aprendizaje significativo entre los estudiantes de secundaria de la escuela en la que se realizó la investigación. Los resultados obtenidos son que existe una relación estadísticamente significativa entre ambas variables según el resultado de Rho Spearman, igual a 0,793, por lo que se debe utilizar esta dinámica porque la conducta del estudiante está estrechamente relacionada con la motivación al momento de aprender; lo mismo se aplica al resto de dimensiones del resultado obtenido. A partir de los resultados, existe una relación significativa entre las dos variables de Rho Spearman, igual a 0,821 y 0,61, respectivamente. Por lo tanto, se deben usar los mecanismos y deben seguir las reglas al momento de jugar.

De igual manera Correa (2018) en su estudio cuya población fueron 120 participantes que estudian para ser educadores, los resultados que se obtuvieron señalan que el uso didáctico de la tecnología se relaciona de manera directa con el aprendizaje significativo en estudiantes de la universidad privada de Lima, para dicho resultado se utilizó encuestas aprobados por el juicio de expertos indicando fiabilidad con el alfa de Cronbach bastante profundo de (0.849) y (0.920) respectivamente, siendo procesada dicha información con el procedimiento estadístico no paramétrico por tener relación con cambiantes cuantitativas y un resultado en la Rho Spearman de 0.753.

De igual forma esta investigación contó con una población de 135 estudiantes, se denominó prueba estadística de Kolmogorov Smirnov  $n \geq 50$  y se utilizó un instrumento similar que fue una encuesta 100% validada evaluada por expertos y aplicada a 100 estudiantes como muestra de ese estudio. Como resultado, el Ministerio de Educación de Perú (2021) se ha convertido en el principal e innovador motor de cambio para el “uso universal generalizado de las tecnologías digitales en formatos y medios accesibles”. Como recurso educativo



para mejorar las tareas de enseñanza y aprendizaje.

El nivel de aprendizaje significativo de los estudiantes de secundaria impartida por los docentes es regular y lo podemos observar en la figuras 6, 7 y 8 recordando que dentro de este aprendizaje tenemos como dimensiones los saberes previos en la cual los estudiantes infieren un 32% que es alto; En la asimilación un nivel de 32% que infieren que es alto y la construcción de nuevos conocimientos podemos observar un 31% que infiere que es alto lo cual se refleja que los estudiantes no están desarrollando el proceso de una sesión de clase como debería ser. De igual manera en el estudio realizado por Figueroa (2020) hallan resultados similares entre regular con 64.3% y alto con 35.7% de tal modo que no es bueno por lo que es de suma importancia saber el uso adecuado de la gamificación en la cual encontramos juegos ya realizados con oportunidad de poder modificarlos, así como para poder elaborar nuestros propios juegos.

Camacho (2017) plantea como proceso didáctico cambiar el desarrollo dinámico de la clase para obtener resultados significativos, es también ahí que se evidencia que el uso de la dinámica en clase es de gran valor por ello a través de la virtualidad se emplearía la gamificación en este nuevo proceso de enseñanza aprendizaje.

Por lo tanto, sí se ha logrado identificar de acuerdo con diferentes autores que es necesario aplicar la gamificación para el desarrollo del aprendizaje significativo.

## **VI. CONCLUSIONES**

### **Primera**

No se cumple con el objetivo general, puesto que, los resultados estadísticos donde el p-valor es  $0,898 > 0,5$ , permiten rechazar la hipótesis alterna y concluir que no existe relación entre gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021.

### **Segunda**

No se cumple con el objetivo específico uno, puesto que los resultados estadísticos donde el p-valor es  $0,793 > 0,5$ , permiten rechazar la hipótesis alterna y concluir que, no existe relación significativa entre las dinámicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021.

### **Tercera**

No se cumple con el objetivo específico dos, puesto que los resultados estadísticos donde el p-valor es  $0,821 > 0,5$ , permiten rechazar la hipótesis alterna y concluir que no existe relación significativa entre las mecánicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021.

### **Cuarta**

No se cumple con el objetivo específico tres, puesto que los resultados estadísticos donde el p-valor es  $0,461 > 0,5$ , permiten rechazar la hipótesis alterna y concluir que no existe relación significativa entre los componentes y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021.

## **VII. RECCOMENDACIONES**

### **Primero**

Se recomienda que el director y su equipo directivo de la institución particular ubicado en Jicamarca promueva el uso de la gamificación por los docentes con capacitaciones a fin de motivar y mejorar el interés de los estudiantes y obtener un aprendizaje significativo favorable.

### **Segundo**

Se recomienda a los docentes que al emplear las dinámicas de la gamificación deben considerar el comportamiento de los estudiantes que están relacionados de gran manera con la motivación de los aprendizajes.

### **Tercero**

Se recomienda a los estudiantes tener en cuenta las reglas a seguir al momento de seleccionar las mecánicas de la gamificación en el juego para que haya una satisfacción al momento de emplearlo.

### **Cuarto**

También se recomienda a los docentes que al considerar los componentes de la gamificación deben tener en cuenta las herramientas que se utilizaran los estudiantes en las actividades que mejoraran su aprendizaje.

## REFERENCIAS

- Aguilar, P., Briones, J. y Córdova, R., (2019). Recuperado de: [Repositorio.utp.edu.pe/bitstream/UTP/2087/1/Paul%20Aguilar\\_Jaime%20Briones\\_Ronald%20Cordova\\_Trabajo%20de%20Investigacion\\_Maestria\\_2019.Pd](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/UTP/2087/1/Paul%20Aguilar_Jaime%20Briones_Ronald%20Cordova_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.Pd)
- Anicama, J. (2019) Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad autónoma del Perú semestre 2019-i
- Aponte Ruidias, J. P. M. (2019). *Gamificación en el aula de diseño*.
- Arias Guerrero, J. F., & Morán Calixto, L. F. (2018). *Gamificación y realidad aumentada como estrategia didáctica en el curso de Ciencia y Tecnología para el nivel primario del Colegio Independencia Miraflores - Lima*.
- Asiksoy, Gulsum & Canbolat, Serhat. (2021). The Effects of the Gamified Flipped Classroom Method on Petroleum Engineering Students' Pre-class Online Behavioural Engagement and Achievement. *International Journal of Engineering Pedagogy (IJEP)*. 11. 19. 10.3991/ijep.v11i5.21957.
- Barrientos, M. (2016). Resortes de gamificación en aplicaciones de TVE. *Opción, Maracaibo*, v. 32, n. 7, p. 178-195.
- Buckley, Patrick & Doyle, Elaine. (2016). Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market. *Computers & Education*. 106. 10.1016/j.compedu.2016.11.009.
- Cadillo Sánchez, D. M., & Reyes Rosillo, A. (2017). Influencia de los juegos virtuales en la salud y el comportamiento de los alumnos del 5to. año de secundaria de la Gran Unidad Escolar Leoncio Prado - Huánuco, 2016. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/59886>

Chiguala Contreras, L. A. (2019). Software Matlab En El Aprendizaje Significativo De Los Estudiantes De La Asignatura De Física II En La Universidad Nacional. Tingo María 2017.

Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes-Gobierno de Canarias. (2020). Ciudadanía digital y seguridad en el uso de las TIC. Recuperado de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ate/ciudadania-yseguridad-tic/>

Consejo Nacional de Educación. (2020). Proyecto Educativo Nacional. El reto de la ciudadanía plena. Recuperado de <http://www.cne.gob.pe/uploads/publicaciones/2020/proyectoeducativonacional-al-2036.pdf>

Correa Guarniz, M. A. (2018). Uso didáctico de las TIC y el aprendizaje significativo en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

Delors, J. (1996.): Los cuatro pilares de la educación en La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/UNESCO. pp. 91-103. Diccionario panhispánico de dudas | RAE - ASALE <https://www.rae.es/dpd/radio>

Deterding, S. (2011). Gamification: Using Game Design Elements in Non-gaming contexts. CHI, 4. Elliot, J. (2017). La gestión educativa estratégica y la calidad del servicio educativo en las Instituciones Educativas del nivel secundario de la Provincia Páucar del Sara Sara – Ayacucho. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1355/TM%20CEGe%203124%20E1%20-%20Elliot%20Arias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Duffoó Quintos, S. O., & Palacios Beraún, L. D. (2021). *Gamificación y consumer -*

*brand engagement en relación con el brand loyalty.*

Escale (2016). Lima Metropolitana: ¿cómo vamos en educación?  
<http://escale.minedu.gob.pe/documents/10156/4228634/Perfil+Lima+Metropolitana.pdf>

Figuroa Piedra, W. E. (2020). Aprendizaje significativo en los docentes de una unidad educativa de Amaluza, Ecuador, 2019.

Flores, D., Limaymanta, C., & Uribe Tirado, A. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional.

Gonzales Egusquiza, K. (2021). Aprendizaje significativo en el uso de la herramienta Wikis en estudiantes del nivel secundaria en una Institución Educativa, Lima, 2021.

Hidalgo, O (2018). La utilización de la gamificación como herramienta para implementar estrategias de marketing interno basado en el nivel de valoración del lugar de trabajo que otorgan los colaboradores, hombres y mujeres entre 18 y 25 años, que laboren en establecimientos de comida rápida en Lima Metropolitana.  
<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/624901/HI-DALGO-AO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

INFOCOP. (2019). Cómo promover el uso saludable de la tecnología en los niños, según la APA. Consejo General de la Psicología de España. Recuperado de [http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=7782](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7782) Instituto Nacional de Tecnologías

Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley & Sons. Küpper, D.

- Kesseli, A. (2020). Ludological Learning: Presenting an evaluation framework for analysis, design and improvement of gamification of education.
- Klein, K. y Völckner, F. (2021). Gamifying the Employer Brand: An Integrative Framework and Research Proposals for a New Approach to Human Resource Management in the Digitized Economy. [https://www.scopus.com/results/results.uri?src=s&st1=&st2=&sot=b&sdt=b&sl=18&s=KEY%20\(Gamification\)&origin=searchbasic](https://www.scopus.com/results/results.uri?src=s&st1=&st2=&sot=b&sdt=b&sl=18&s=KEY%20(Gamification)&origin=searchbasic)
- Lam, Y. W., Hew, K. F., & Chiu, K. F. (2018). Improving argumentative writing: Effects of a blended learning approach and gamification. *Language learning & technology*, 22(1), 97-118.
- Lee, J.; Ceyhan, P.; Jordan-Cooley, W. y Sung, W. (2013). GREENIFY: A RealWorld Action Game for Climate Change Education. *Simulation & Gaming*, Paper. Recuperado de: <http://tcgameslab.org/wpcontent/uploads/2013/02/Lee-et-al.-Greenify-Simulationand-Gaming2013.pdf>
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Martínez Ruiz, A. (2019). El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: El caso de la comunidad virtual peruana de Team Fortress 2.
- Ministerio de Educación. (2020). Rol de soporte y contención al estudiante. Portal: Te escucho docente. Recuperado de <https://autoayuda.minedu.gob.pe/teescuchodocente/2020/06/19/roldecontencion-al-estudiante/>

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica  
Resolución ministerial 649 – 2016 – MINEDU.

Ministerio de Educación. (2020). Curso virtual: Rol del docente en la enseñanza  
aprendizaje a distancia. Sesión 1: La mediación del docente en la  
educación a distancia. Recuperado de  
[https://www.repositorioeducacion.com/wpcontent/uploads/2020/04/  
Rol\\_Docente\\_01\\_actualizado.pdf](https://www.repositorioeducacion.com/wpcontent/uploads/2020/04/Rol_Docente_01_actualizado.pdf)

Ministerio de Educación. (2020). Resolución Viceministerial N° 125: Disposiciones  
para la implementación de la estrategia en la modalidad de educación a  
distancia semipresencial para las instituciones educativas públicas de la  
Educación Básica Regular que reciben estudiantes que se trasladan.  
Recuperado de  
[https://www.gob.pe/institucion/minedu/normaslegales/801856-125-2020-  
minedu](https://www.gob.pe/institucion/minedu/normaslegales/801856-125-2020-minedu)

Ministerio de Educación. (2020). Orientaciones generales para docentes  
tutoras/es sobre el acompañamiento socioafectivo y cognitivo a  
estudiantes. En la modalidad a distancia y en el marco de la emergencia  
sanitaria por el COVID19. Portal: Te escucho docente. Recuperado de  
[https://autoayuda.minedu.gob.pe/teescuchodocente/2020/07/17/orientacion  
esgenerales-para-docentes-tutoras-es-sobre-el-  
acompanamientosocioafectivoy-cognitivo-a-estudiantes-en-la-modalidad-a-  
distancia-y-en-elmarco-de-laemergencia-sanitaria-por-el-covid-19/](https://autoayuda.minedu.gob.pe/teescuchodocente/2020/07/17/orientacionesgenerales-para-docentes-tutoras-es-sobre-el-acompanamientosocioafectivoy-cognitivo-a-estudiantes-en-la-modalidad-a-distancia-y-en-elmarco-de-laemergencia-sanitaria-por-el-covid-19/)

Niño Quintana, G. A., & Díaz Vásquez, V. H. (2018). Estrategia de Aprendizaje  
usando Video Juegos para la Resolución de Problemas Aritméticos en 3º  
“B”. Institución Educativa N° 10924. José Leonardo Ortiz – Chiclayo

Ofosu-Ampong, Kingsley & Boateng, Richard & Kolog, Emmanuel & Anning-



Dorson, Thomas. (2021). Motivation in Gamified Social Media Learning: A Psychological Need Perspective. *Journal of Information Systems Education*. 32. 199-212.

Oporto, D., Jesús, G., Ferreri, F. y Fabbri, S. (2021). Initiatives and challenges of using gamification in software engineering: a systematic mapping. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85097656638&origin=resultslist&sort=plff&src=s&st1=&st2=&sid=5e05a9f2715d21c3c2a64e196081d41a&sot=b&sdt=b&sl=18&s=KEY+%28Gamification%29&relpos=4&citeCnt=0&searchTerm>

Ordás, A. (2018). Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración. *Gamificación en bibliotecas*, 1-142.

Ortiz, A. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>

Palomino Medina, J. O. (2018). Aprendizaje significativo y las actitudes hacia las matemáticas en estudiantes del VII ciclo, en la Institución Educativa 1227-Ate 2018.

Perilla, J (2019). Educación en tecnología: de la gamificación al aprendizaje

Prieto, R. (2020). Pensamiento crítico en tiempos de pandemia. *Laboratoria*. Recuperado de <https://hub.laboratoria.la/pensamiento-critico-en-tiemposde-pandemia>.

Real Academia Española (2020). Gamificación. Recuperado de <https://www.rae.es/observatorio-de-palabras/gamificacion>

Rodríguez, E. (2002). Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales

- Rodríguez, R (2017) Gamificación como estrategia de adopción de nuevas tecnologías de la información en empresas del Perú en el 2016.
- Smiderle, R., Rigo, SJ, y Marques, Reinar. (2020). LB y col. El impacto de la gamificación en el aprendizaje, el compromiso y el comportamiento de los estudiantes en función de sus rasgos de personalidad. Aprendizaje inteligente. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>
- Stephan J. Franciosi. (2017). The Effect of Computer Game-Based Learning on FL Vocabulary Transferability. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(1), 123–133. <http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.20.1.123>
- Szánto, L. (2016). Gamification in Education. Spring: Masaryk University. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41937/Garc%c3%ada\\_CDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41937/Garc%c3%ada_CDE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tapia Camargo, M. S. (2020). *ESTRATEGIAS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*.
- Ubillús Reyes, J. C. (2016). Teoría de la instrucción de Bruner en el aprendizaje significativo de estudiantes del doctorado-Moquegua. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/59886>
- Van Roy, Rob & Zaman, Bieke. (2018). Unravelling the Ambivalent Motivational Power of Gamification: A Basic Psychological Needs Perspective. *International Journal of Human-Computer Studies*. 127. 10.1016/j.ijhcs.2018.04.009.
- Wang, Alf & Tahir, Rabail. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*. 149. 103818. 10.1016/j.compedu.2020.103818.

Yıldırım, İ. (2017). Students' perceptions about gamification of education: A Q-method analysis. *Egitim ve Bilim*, 42(191).

## ANEXOS

## ANEXOS 01

### Matriz de consistência

ROBLEMA	OBJETIVOS	JUSTIVICACION	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
¿Qué relación existe entre la gamificación y el aprendizaje significativo	<p><b>OG</b></p> <p>Determinar la relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021"</p> <p><b>OE</b></p> <p>Determinar la relación que existe entre la dinámica y el aprendizaje</p>	<p>Hoy que nos encontramos en una situación de emergencia sanitaria donde muchos nos hemos visto obligados a trabajar desde nuestros hogares y depender de la tecnología para llevar a cabo nuestras labores. Siendo esta de importancia, dado que permite intercambiar, administrar, crear, usar información. La educación es también otro sector que se ha visto forzado a emplear muchos recursos tecnológicos entre ellos la gamificación para poder</p>	<p><b>HG:</b></p> <p>- Existe relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021</p> <p><b>HE:</b></p> <p>- Existe relación significativa entre las dinámicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada</p>	<p>Gamificación</p>	<p><b>Enfoque:</b></p> <p>Cuantitativa</p> <p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Descriptivo correlacional</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>No experimental de corte transversal</p> <p><b>Población y muestra:</b></p> <p>La población fue 135 estudiantes del</p>

<p>en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021?</p>	<p>significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021"</p> <p>Determinar la relación que existe entre las mecánicas y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021"</p>	<p>impartir aprendizajes a nuestros estudiantes permitiendo el intercambio de experiencias y que estos se den, de tal manera que el aprendizaje sea significativo. La investigación tendrá una duración de tres meses, contendrá como población y muestra a los estudiantes del nivel secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021</p> <p>Los recursos y actividades disponibles que se emplearán serán encuestas que permitirán determinar cuál la relación entre las variables de la investigación.</p>	<p>en Jicamarca, San Antonio 2021"</p> <p>- Existe relación significativa entre las mecánicas y en el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021"</p> <p>- Existe relación significativa entre los componentes y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021"</p>	<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>nivel secundario en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021</p> <p>La muestra fue 100 estudiantes.</p>
--	--	---	---	----------------------------------	--

---

Determinar la relación que existe entre los componentes y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021"	La investigación permitirá elaborar un plan de mejora para que los docentes de la Institución Educativa contribuyan al desarrollo de competencias tecnológicas en sus estudiantes.
--	--

---

Con el presente cuestionario pretendemos obtener información respecto al uso de la gamificación de los estudiantes de una institución educativa privada en Jicamarca, San Antonio 2021, para lo cual solicito su colaboración, respondiendo todas las preguntas ya que los resultados permitirán proponer sugerencias para mejorar las estrategias en clase. Marque con una (X) la alternativa que considera pertinente en cada caso

## ANEXOS 02

### Matriz de especificaciones para gamificación

VARIABLE	DIMENSIONES	PONDERACION CONCEPTUAL	Nº DE ÍTEMS	INDICADORES	Nº DE INDICADORES
GAMIFICACIÓN	Dinámicas	30%	6	Emociones	2
				Progresión	2
				Relaciones	2
	Mecánicas	30%	6	Competición	2
				Desafíos	2
				Recompensas	2
	Componentes	40%	8	Insignias	2
				Misiones	2
				Niveles	2
				Puntos	2

### Matriz de especificaciones para el aprendizaje significativo

VARIABLE	DIMENSIONES	PONDERACION CONCEPTUAL	Nº DE ÍTEMS	INDICADORES	Nº DE INDICADORES
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Saberes Previos	35%	4	Experiencias	2
				Conocimientos previos	2
	Asimilación	35%	4	Nuevas experiencias	2
				Nuevos conocimientos	2
	Construcción de Nuevo Conocimiento	30%	3	Integración	2
				Nuevo sistema de integración	2



## ANEXOS 03

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>GAMIFICACIÓN</b>	<p>Dichev y Dicheva (2017) La gamificación de la educación es una estrategia para aumentar el compromiso mediante la incorporación de elementos del juego en un entorno educativo teniendo múltiples ventajas entre ellos una mayor interacción y participación en las clases virtuales</p> <p>Es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos e identifican, dentro de una actividad en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles a ser convertidos en juegos o dinámicas lúdicas con mecánicas y componentes. Todo ello para conseguir una afinidad con los usuarios, estimular un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Por lo tanto, crea una práctica significativa y motivadora (Werbach2012)</p>	<p>La variable será medida mediante 3 dimensiones: dinámicas, mecánicas y componentes, se aplicará un cuestionario de 20 preguntas con escala de Likert.</p>	Dinámicas	Emociones Progresión Relaciones	<p>Escala de Likert</p> <p>Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)</p>
			Mecánicas	Competición Desafíos Recompensas	
			componentes	Insignias Misiones Niveles Puntos	
<b>APRENDIZAJE</b>	<p>Ausubel (1983) es el agregado de conceptos, ideas que el estudiante posee previamente y el contexto social donde se desarrolla. Es decir, que este</p>	<p>La variable será medida mediante 3 dimensiones: Saberes previos, Asimilación y</p>	Saberes previos	Experiencias Conocimientos previos	<p>Escala de Likert</p> <p>Siempre (5)</p>

<b>SIGNIFICATIVO</b>	nuevo conocimiento tiene que ensamblarse con algo que ya existe en la estructura afectiva y cognitiva del estudiante.	construcción de nuevo conocimientos se aplicará un cuestionario de 12 preguntas con escala de Likert.	Asimilación	Nuevas experiencias Nuevos conocimientos	Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)
	<b>Cárdenas, Ceballos y Cohen (2017)</b> , Trabajar con el aprendizaje significativo implica considerar fundamentalmente la opinión del individuo que aprende(estudiantes).		Construcción de Nuevo Conocimiento	Nuevo sistema de integración	

## ANEXOS 04

### APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Preguntas

Respuestas

100

Configuración

Sección 1 de 4

### APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO



HIGH SCHOOL

NOMBRE COMPLETO



Texto de respuesta corta

GRADO \*

- HIGH SCHOOL 1
- HIGH SCHOOL 2
- HIGH SCHOOL 3
- HIGH SCHOOL 4
- HIGH SCHOOL 5

## APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Preguntas

Respuestas

100

Configuración

Sección 2 de 4

### SABERES PREVIOS



Descripción (opcional)

1. ¿Acostumbra a participar en la clase respondiendo las preguntas de sus maestros sobre mi experiencia previas? \*

- NUNCA
- CASI NUNCA
- A VECES
- CASI SIEMPRE
- SIEMPRE

2. ¿En clase realizan dinámicas para responder las experiencias previas? \*

- NUNCA
- CASI NUNCA
- A VECES
- CASI SIEMPRE
- SIEMPRE

## APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Preguntas

Respuestas

100

Configuración

3. ¿Acostumbra a participar en clase respondiendo preguntas sobre los conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase? \*

- NUNCA
- CASI NUNCA
- A VECES
- CASI SIEMPRE
- SIEMPRE

4. ¿Respondo preguntas sobre el beneficio de mis conocimientos previos? \*

- NUNCA
- CASI NUNCA
- A VECES
- CASI SIEMPRE
- SIEMPRE

# APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Preguntas

Respuestas

100

Configuración

Sección 3 de 4

## ASIMILACION



Descripción (opcional)

5. ¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores, fichas)? \*

- NUNCA
- CASI NUNCA
- A VECES
- CASI SIEMPRE
- SIEMPRE

6. ¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos en equipo? \*

- NUNCA
- CASI NUNCA
- A VECES
- CASI SIEMPRE
- SIEMPRE

## APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Preguntas

Respuestas

100

Configuración

7. ¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos? \*

- NUNCA
- CASI NUNCA
- A VECES
- CASI SIEMPRE
- SIEMPRE

8. ¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad? \*

- NUNCA
- CASI NUNCA
- A VECES
- CASI SIEMPRE
- SIEMPRE

Después

## APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Preguntas

Respuestas

100

Configuración

Sección 4 de 4

### CONSTRUCCION DE NUEVO CONOCIMIENTO



Descripción (opcional)

9. ¿Respondo preguntas para relacionar mi conocimiento previo o anterior con el nuevo conocimiento? \*

- NUNCA
- CASI NUNCA
- A VECES
- CASI SIEMPRE
- SIEMPRE

10. ¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido? \*

- NUNCA
- CASI NUNCA
- A VECES
- CASI SIEMPRE



## APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Preguntas

Respuestas

100

Configuración

11. ¿Realizo actividades en el aula para utilizar lo aprendido para solucionar problemas de mi vida cotidiana? \*

- NUNCA
- CASI NUNCA
- A VECES
- CASI SIEMPRE
- SIEMPRE

12. ¿Considero lo aprendido como útil e importante? \*

- NUNCA
- CASI NUNCA
- A VECES
- CASI SIEMPRE
- SIEMPRE

# GAMIFICACION

Preguntas

Respuestas

100

Configuración

Sección 1 de 4

## GAMIFICACION



Descripción del formulario

NOMBRE COMPLETO



Texto de respuesta corta

GRADO \*

- HIGH SCHOOL 1
- HIGH SCHOOL 2
- HIGH SCHOOL 3
- HIGH SCHOOL 4
- HIGH SCHOOL 5

## ANEXOS 05

### Validación de variables

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO							
N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>	Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	
<b>DIMENSIÓN 1: Saberes Previos</b>							
1	¿Acostumbra a participar en la clase respondiendo las preguntas de sus maestros sobre mi experiencia previas?	X		X		X	
2	¿En clase realizan dinámicas para responder las experiencias previas?	X		X		X	
3	¿Acostumbra a participar en clase respondiendo preguntas sobre los conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase?	X		X		X	
4	¿Respondo preguntas sobre el beneficio de mis conocimientos previos?	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 2: Asimilación</b>							
5	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores, fichas)?	X		X		X	
6	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos en equipo?	X		X		X	
7	¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos?	X		X		X	
8	¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad?	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 3: Construcción de Nuevo Conocimiento</b>							
9	¿Respondo preguntas para relacionar mi conocimiento previo o anterior con el nuevo conocimiento?	X		X		X	
10	¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido?	X		X		X	
11	¿Realizo actividades en el aula para utilizar lo aprendido para solucionar problemas de mi vida cotidiana?	X		X		X	
12	¿Considero lo aprendido como útil e importante?	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia) \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Doctora Edith Silva Rubio

DNI: 03701645

Lima, 24 de Octubre del 2021

Especialidad del validador \_\_\_\_\_

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



\_\_\_\_\_  
Dra. Edith Silva Rubio

3	¿Termino de realizar el juego?	X		X		X		
4	¿Trato de avanzar para terminar lo más rápido?	X		X		X		
5	¿Interactuó con otros jugadores?	X		X		X		
6	¿Ayudo a otros en el juego?	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2: Mecánicas</b>								
7	¿Trato de ganar?	X		X		X		
8	¿Compio conmigo mismo para avanzar?	X		X		X		
9	¿Me esfuerzo al jugar?	X		X		X		
10	¿Completo los retos?	X		X		X		
11	¿Me gusta las recompensas?	X		X		X		
12	¿Quiero un beneficio del juego?	X		X		X		

<b>DIMENSIÓN 3: Componentes</b>								
13	¿Trato de ganar las insignias?	X		X		X		
14	¿Me agrada obtener insignias?	X		X		X		
15	¿Cumplo con los desafíos?	X		X		X		
16	¿Cumplo con las misiones para poder ganar?	X		X		X		
17	¿Elijo diferentes niveles de juego?	X		X		X		
18	¿Elijo un solo nivel de juego?	X		X		X		
19	¿Avanzo para ganar puntos?	X		X		X		
20	¿Pongo interés en obtener puntos?	X		X		X		

Observaciones (preciar si hay suficiencia) \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable    Aplicable después de corregir    No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Doctora Edith Siva Rubio

DNI: 03701645

Lima, 24 de Octubre del 2021

Especialidad del validador: \_\_\_\_\_

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



\_\_\_\_\_  
Dra. Edith Siva Rubio

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACION								
N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Supresión
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: Dinámicas</b>								
1	¿Siento curiosidad al realizar el juego?	X		X		X		
2	¿Siento felicidad al realizar el juego?	X		X		X		
3	¿Quiero de realizar el juego?	X		X		X		
4	¿Trato de avanzar para terminar lo más rápido?	X		X		X		
5	¿Interactúo con otros jugadores?	X		X		X		
6	¿Ayudo a otros en el juego?	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: Mecánicas</b>								
7	¿Trato de ganar?	X		X		X		
8	¿Cometo errores intencionalmente para avanzar?	X		X		X		
9	¿Me esfuerzo al jugar?	X		X		X		
10	¿Cometo los errores?	X		X		X		
11	¿Me gusta las recompensas?	X		X		X		
12	¿Quiero un beneficio del juego?	X		X		X		

DIMENSION 3: Compromiso							
13	¿Trato de ganar las insignias?	X		X		X	
14	¿Me agrada obtener insignias?	X		X		X	
15	¿Corrojo con los desafíos?	X		X		X	
16	¿Corrojo con las misiones para poder ganar?	X		X		X	
17	¿Hago errores intencionales de juego?	X		X		X	
18	¿Hay un solo rival de juego?	X		X		X	
19	¿Avanzo para ganar puntos?	X		X		X	
20	¿Porque intento en obtener puntos?	X		X		X	

Observaciones (prestar si hay suficiencia): CUMPLE CON EL CRITERIO DE SUFICIENCIA

Opción de aplicabilidad: Aplicable [ X ]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador, Dr. RAÚL DELGADO ARENAS

DNI: 10366449

Especialidad del validador: Asesor Teórico - Metodológico

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el significado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

15 de octubre del 2021



Dr. Raúl Delgado Arenas

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Saberes Previos	Experiencias	1. ¿Acostumbra a participar en la clase respondiendo las preguntas de sus maestros sobre mi experiencia previas? 2. ¿En clase realizan dinámicas para responder las experiencias previas?	Nunca 1 Casi nunca 2
	Conocimientos Previos	3. ¿Acostumbra a participar en clase respondiendo preguntas sobre los conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase? 4. ¿Respondo preguntas sobre el beneficio de mis conocimientos previos?	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
Asimilación	Nuevas Experiencias	5. ¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores, fichas)? 6. ¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos en equipo?	Nunca 1 Casi nunca 2
	Nuevos Conocimientos	7. ¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos? 8. ¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad?	A veces 3 Casi siempre 4 Siempre 5
Construcción de Nuevo Conocimiento	Integración	9. ¿Respondo preguntas para relacionar mi conocimiento previo o anterior con el nuevo conocimiento? 10. ¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido?	Casi siempre 4 Siempre 5
		11. ¿Realizo actividades en el aula para utilizar lo aprendido para solucionar problemas de mi vida cotidiana? <b>Operacionalización de la variable: Aprendizaje Significativo (dijo como útil e importante)</b>	

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO							
Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>	Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>DIMENSIÓN 1: Saberes Previos</b>							
1	¿Acostumbra a participar en la clase respondiendo las preguntas de sus maestros sobre mi experiencia previas?	X		X		X	
2	¿En clase realizan dinámicas para responder las experiencias previas?	X		X		X	
3	¿Acostumbra a participar en clase respondiendo preguntas sobre los conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase?	X		X		X	
4	¿Respondo preguntas sobre el beneficio de mis conocimientos previos?	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 2: Asimilación</b>							
5	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores, fichas)?	X		X		X	
6	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos en equipo?	X		X		X	
7	¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos?	X		X		X	
8	¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad?	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 3: Construcción de Nuevo Conocimiento</b>							
9	¿Respondo preguntas para relacionar mi conocimiento previo o anterior con el nuevo conocimiento?	X		X		X	
10	¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido?	X		X		X	

11	¿Realizo actividades en el aula para utilizar lo aprendido para solucionar problemas de mi vida cotidiana?	X		X		X	
12	¿Considero lo aprendido como útil e importante?	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): CUMPLE CON EL CRITERIO DE SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]

Aprobado y nombre del juez calificador, Dr. RAÚL DELGADO ARENAS

DNI: 10366449

Especialidad del validador: Asesor Teórico - Metodológico

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

25 de octubre del 2021



Dr. Raúl Delgado Arenas

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA GAMIFICACION								
N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: Dinámicas</b>								
1	¿Siento curiosidad al realizar el juego?	X		X		X		
2	¿Siento felicidad al realizar el juego?	X		X		X		
3	¿Termino de realizar el juego?	X		X		X		
4	¿Trato de avanzar para terminar lo más rápido?	X		X		X		
5	¿Interactúo con otros jugadores?	X		X		X		
6	¿Ayudo a otros en el juego?	X		X		X		
<b>DIMENSION 2: Mecánicas</b>								
7	¿Trato de ganar?	X		X		X		
8	¿Cumple conmigo mismo para avanzar?	X		X		X		
9	¿Me esfuerzo al jugar?	X		X		X		
10	¿Completo los retos?	X		X		X		
11	¿Me gusta las recompensas?	X		X		X		
12	¿Quiero un beneficio del juego?	X		X		X		

<b>DIMENSION 3: Componentes</b>								
13	¿Trato de ganar las insignias?	X		X		X		
14	¿Me agrada obtener insignias?	X		X		X		
15	¿Cumpló con los desafíos?	X		X		X		
16	¿Cumpló con las misiones para poder ganar?	X		X		X		
17	¿Elijo diferentes niveles de juego?	X		X		X		
18	¿Elijo un solo nivel de juego?	X		X		X		
19	¿Avanzo para ganar puntos?	X		X		X		
20	¿Pongo interés en obtener puntos?	X		X		X		

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Egidio Félix Quispe De La Cruz

DNI: 28298483

Especialidad del validador: Maestro en gestión Pública

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

25 de octubre del 2021



Mg. Egidio Félix Quispe De

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO								
Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Saberes Previos</b>							
1	¿Acostumbra a participar en la clase respondiendo las preguntas de sus maestros sobre mi experiencia previas?	X		X		X		
2	¿En clase realizan dinámicas para responder las experiencias previas?	X		X		X		
3	¿Acostumbra a participar en clase respondiendo preguntas sobre los conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase?	X		X		X		
4	¿Respondo preguntas sobre el beneficio de mis conocimientos previos?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Asimilación</b>							
5	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores, fichas)?	X		X		X		
6	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos en equipo?	X		X		X		
7	¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos?	X		X		X		
8	¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Construcción de Nuevo Conocimiento</b>							
9	¿Respondo preguntas para relacionar mi conocimiento previo o anterior con el nuevo conocimiento?	X		X		X		
10	¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido?	X		X		X		

11	¿Realizo actividades en el aula para utilizar lo aprendido para solucionar problemas de mi vida cotidiana?	X		X		X		
12	¿Considero lo aprendido como útil e importante?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **CUMPLE CON EL CRITERIO DE SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador, Mg. Egidio Félix Quispe De La Cruz

DNI: 28298483

Especialidad del validador: **Maestro en gestión Pública**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

25 de octubre del 2021



Mg. Egidio Félix Quispe De La Cruz





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

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, TRILLO MARTINEZ LILIANA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN PRIVADA EN JICAMARCA, SAN ANTONIO 2021", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
TRILLO MARTINEZ LILIANA <b>DNI:</b> 46094517 <b>ORCID</b> 0000-0002-8070-2875	Firmado digitalmente por: LTRILLOM el 19-01-2022 20:26:09

Código documento Trilce: INV - 0497858