



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Gamificación como estrategia metodológica para mejorar las metas académicas en estudiantes de una universidad privada de Lima-2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Doctora en educación

AUTORA:

Abad Escalante, Karol Moira (orcid.org/0000-0003-3963-9883)

ASESOR:

Dr. Mendez Vergaray, Juan (orcid.org/0000-0001-7286-0534)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico esta investigación, en primer lugar, a Dios por su inmenso amor; a mis padres que con sus grandes enseñanzas y su enorme amor que me inculcaron, me inspiran a ser mejor. A mis hermanos: Juan Carlos, **Vinko**, Iván, Mónica y Alex, por sus ejemplos de vida y fortaleza, porque me acompañan y me dan las energías y apoyo necesarios para salir adelante, y desde el lugar donde nos encontremos siempre permaneceremos juntos en todo momento. A mi esposo Carlos que con su amor y cuidado me impulsa y anima a seguir adelante.

Agradecimiento

Agradezco a todos los docentes y personas que de una manera u otra me apoyaron en la realización de esta investigación, en especial al Dr. Juan Méndez Vergaray quien con su orientación, motivación y compromiso ayudó al logro de esta investigación.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
Resumo	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	20
3.1. Tipo y diseño de investigación	21
3.2. Variables y operacionalización	22
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	22
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.5. Procedimientos	24
3.6. Método de análisis de datos	25
3.7. Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	45
VI. CONCLUSIONES	54
VII. RECOMENDACIONES	56
VIII. PROPUESTA	58
REFERENCIAS	62
ANEXOS	69

Índice de tablas

	Pág.	
Tabla 1	Diseño cuasiexperimental tipo Solomon,	21
Tabla 2	Tabla cruzada de metas académicas GR ₁ según pretest y postest.	27
Tabla 3	Tabla cruzada de gamificación GR ₂ de acuerdo a pretest y postest.	28
Tabla 4	Tabla cruzada de metas académicas GR ₃ de acuerdo a pretest y postest.	29
Tabla 5	Tabla cruzada de metas académicas GR ₄ de acuerdo a pretest y postest.	30
Tabla 6	Prueba de normalidad de variables y dimensiones.	31
Tabla 7	Rangos promedio de los grupos de la investigación.	32
Tabla 8	Pruebas de Kruskall Wallis.	32
Tabla 9	Rangos de nivel en los grupos experimental GR ₁ (O ₁ - O ₃),	32
Tabla 10	Prueba de U de Mann Whitney de los grupos pretest GR ₁ y postest GR ₁ en relación a metas académicas.	33
Tabla 11	Rangos de nivel de los postets GR ₁ y postest GR ₂ (O ₃ y O ₄).	33
Tabla 12	Prueba de U de Mann Whitney de los grupos postest GR ₁ y postest GR ₂ en relación a metas académicas.	33
Tabla 13	Rangos de nivel de los grupos postest GR ₃ y postest GR ₄ (O ₅ y O ₆).	34
Tabla 14	Prueba de U de Mann Whitney de los grupos postest GR ₃ y postest GR ₄ en relación a metas académicas.	34
Tabla 15	Rangos de niveles en los grupos pretest GR ₂ y postest GR ₃ (O ₂ y O ₅).	34
Tabla 16	Prueba de U de Mann Whitney de los grupos pretest GR ₂ y postest GR ₃ de metas académicas.	35
Tabla 17	Rangos promedio de los grupos de la investigación.	35
Tabla 18	Pruebas de Kruskall Wallis.	36
Tabla 19	Rangos de nivel del GR ₁ (con programa) y GR ₄ (sin programa).	36

Tabla 20	Prueba de U de Mann Whitney de GR ₁ (con programa) y GR ₄ (sin programa) en relación a las metas de aprendizaje.	36
Tabla 21	Análisis de rangos de niveles del GR ₁ (con programa) y GR ₂ (sin programa).	37
Tabla 22	Prueba de U de Mann Whitney de GR ₁ (con programa) y GR ₂ (sin programa) en relación a las metas de aprendizaje.	37
Tabla 23	Análisis de rangos de niveles del GR ₁ (con programa) y GR ₃ (sin programa).	37
Tabla 24	Prueba de U de Mann Whitney de los GR ₁ (con programa) y GR ₃ (con programa) de las metas de aprendizaje.	38
Tabla 25	Rangos promedio de los grupos de investigación.	38
Tabla 26	Pruebas de Kruskall Wallis.	39
Tabla 27	Rangos de niveles del GR ₁ (con programa) y GR ₄ (sin programa).	39
Tabla 28	Prueba de U de Mann Whitney de GR ₁ (con programa) y GR ₄ (sin programa) de las metas de refuerzo social.	39
Tabla 29	Rangos de niveles del GR ₁ (con programa) y GR ₂ (sin programa).	40
Tabla 30	Prueba de U de Mann Whitney de GR ₁ (con programa) y GR ₂ (sin programa) de las metas de refuerzo social.	40
Tabla 31	Análisis de rangos de niveles de los GR ₁ (con programa) y GR ₃ (con programa).	40
Tabla 32	Prueba de U de Mann Whitney de GR ₁ (con programa) y GR ₃ (sin programa) en relación a las metas de refuerzo social.	41
Tabla 33	Rangos promedio de los grupos investigados.	41
Tabla 34	Pruebas de Kruskall Wallis.	42
Tabla 35	Análisis de rangos de niveles del GR ₁ (con programa) y GR ₄ (sin programa).	42
Tabla 36	Prueba de U de Mann Whitney de los GR ₁ (con programa) y GR ₄ (sin programa) de las metas de logro.	42
Tabla 37	Análisis de rangos de niveles del GR ₁ (con programa) y GR ₂ (sin programa).	43

Tabla 38	Prueba de U de Mann Whitney de GR ₁ (con programa) y GR ₂ (sin programa) de las metas de logro.	43
Tabla 39	Análisis de rangos de niveles del GR ₁ (con programa) y GR ₃ (con programa).	43
Tabla 40	Prueba de U de Mann Whitney de GR ₁ (con programa) y GR ₃ (con programa) de las metas de logro.	44

Índice de figuras

Figura 1	Gráfico de metas académicas GR_1 de acuerdo a pretest y postest.	27
Figura 2	Gráfico de metas académicas GR_2 de acuerdo a pretest y postest.	28
Figura 3	Gráfico de metas académicas GR_3 de acuerdo a pretest y postest.	29
Figura 4	Gráfico de metas académicas GR_4 de acuerdo a pretest y postest.	30

Resumen

La presente investigación se centra en el conocimiento de los problemas relacionados con las metas académicas en las cuales los estudiantes universitarios presentan dificultades para su desarrollo. **Objetivo:** Su objetivo fue determinar si la aplicación de la gamificación, como estrategia metodológica, influye en la mejora de las metas académicas en estudiantes de una universidad privada de Lima-2022. **Metodología:** La pesquisa es de tipo aplicada, enfoque cuantitativo, diseño cuasiexperimental tipo Solomon; la muestra fue de 160 estudiantes universitarios divididos en cuatro grupos (2 experimentales y 2 de control); dos grupos fueron sometidos a pre y posttest; mientras que los cuatro grupos fueron evaluados al final del programa; se utilizó el cuestionario de metas académicas a través de la herramienta Google forms, previo consentimiento informado. **Resultados** demostraron que el programa de gamificación como estrategia metodológica influye significativamente en la mejora de las metas académicas en estudiantes universitarios. Presentó la distribución de Kruskal-Wallis aproximada por la distribución Chi- cuadrado con 3 gl, con un valor de Chi cuadrado fue 71,140 obteniendo la probabilidad menor al nivel de significancia ($p < 0,05$). **Conclusión:** Se concluyó que la gamificación como estrategia metodológica influye en la mejora de las metas académicas de los colaboradores de la investigación.

Palabras clave: Gamificación, metas académicas, metas de aprendizaje, metas de logro, metas de refuerzo social.

Abstract

The present investigation focuses on the knowledge of the problems related to the academic goals in which university students present difficulties for their development. **Objective:** Its objective was to determine if the application of gamification, as a methodological strategy, influences the improvement of academic goals in students of a private university in Lima-2022. **Methodology:** This research is of applied type, quantitative approach, Solomon-type quasi-experimental design; the sample consisted of 160 university students divided into four groups (2 experimental and 2 control); two groups were subjected to pre and posttest; while the four groups were evaluated at the end of the program; the academic goals questionnaire was used through the Google forms tool, with prior informed consent. **Results:** Showed that the gamification program as a methodological strategy significantly influences the improvement of academic goals in university students. It presented the Kruskal-Wallis distribution approximated by the Chi-square distribution with 3 df, with a Chi-square value of 71,140, obtaining the lowest probability at the level of significance ($p < 0,05$). **Conclusion:** It was concluded that gamification as a methodological strategy influences the improvement of the academic goals of the research collaborators.

Keywords: Gamification, academic goals, learning goals, achievement goals, social reinforcement goals.