



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V
ciclo de Independencia, 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Primaria

AUTORA:

Porras Cornejo, Lesli Yajaira (orcid.org/0000-0002-3368-1645)

ASESOR:

Dr. Holguin Alvarez, Jhon Alexander (orcid.org/0000-0001-5786-0763)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

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 este trabajo a mis padres por siempre motivarme a seguir adelante, a mi hermana por su apoyo incondicional, a mi esposo por alentarme a continuar mis estudios y a mi hijo por ser el impulso para concluir mi carrera.

Lesli Yajaira Porras Cornejo

Agradecimiento

Agradezco a Dios por darme la fuerza para conseguir mis metas. También a mi familia por estar siempre apoyándome en cada momento de mi carrera. Asimismo, agradezco a cada uno de mis docentes que enseñó el valor de ser educadores y amor hacia la carrera.

Índice de contenidos

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.....	3
III. METODOLOGÍA.....	8
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	8
3.2. Variables y operacionalización.....	9
3.3. Población, muestra y muestreo.....	10
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	10
3.5. Procedimiento.....	11
3.6. Método de análisis de datos.....	12
3.7. Aspectos éticos.....	12
IV. RESULTADOS.....	13
V. DISCUSIÓN.....	19
VI. CONCLUSIONES.....	22
VII. RECOMENDACIONES.....	23
REFERENCIAS.....	24
ANEXOS.....	

Índice de tablas

Tabla 1. Medidas de tendencia central en la variable gamificación.....	13
Tabla 2. Medidas de tendencia central en la dimensión mecánica.....	13
Tabla 3. Medidas de tendencia central en la dimensión dinámica.	14
Tabla 4. Medidas de tendencia central en la dimensión componente.....	14
Tabla 5. Frecuencias y porcentajes de la variable gamificación.....	15
Tabla 6. Frecuencias y porcentajes de la dimensión mecánica.....	16
Tabla 7. Frecuencias y porcentajes de la dimensión dinámica.....	17
Tabla 8. Frecuencias y porcentajes de la dimensión componente.....	18

Índice de figuras

Figura 1. Porcentajes de la variable gamificación.....	15
Figura 2. Porcentajes de la dimensión mecánica.....	16
Figura 3. Porcentajes de la dimensión dinámica.....	17
Figura 4. Porcentajes de la dimensión componente.....	18

RESUMEN

Los docentes durante las clases híbridas tuvieron que implementar diferentes estrategias que faciliten el proceso de enseñanza – aprendizaje, una de estas fue la gamificación. El objetivo fue determinar la aplicación de la gamificación que aplican los docentes como estrategia durante sus clases híbridas en el año 2022. La metodología que se empleó fue de tipo básica, enfoque cuantitativo, diseño no experimental, nivel descriptivo y corte transeccional. La muestra fue de 100 docentes del distrito de Independencia. Se utilizó un cuestionario que reportó la aplicación de la gamificación. El 3% de los docentes se encontraron en nivel insatisfactorio, el 6% en nivel en proceso, el 53% en nivel satisfactorio y el 38% en nivel destacado. Se concluye que el 91% de la muestra utiliza aplicaciones gamificadas como estrategia durante sus clases híbridas y el 9% de los docentes no las utiliza de manera frecuente.

Palabras clave: aprendizaje basado en juegos, gamificación, gamificación como estrategia, gamificación en educación, ludificación.

ABSTRACT

The teachers during the hybrid classes had to implement different strategies that facilitate the teaching-learning process, one of these was gamification. The objective was to determine the application of gamification that teachers apply as a strategy during their hybrid classes in the year 2022. The methodology used was basic, quantitative approach, non-experimental design, descriptive level and transactional cut. The sample was 100 teachers from the district of Independencia. A questionnaire was used that reported the application of gamification. 3% of teachers were at an unsatisfactory level, 6% at a process level, 53% at a satisfactory level and 38% at an outstanding level. It is concluded that 91% of the sample uses gamified applications as a strategy during their hybrid classes and 9% of teachers do not use them frequently.

Keywords: game-based learning, gamification, gamification as a strategy, gamification in education, ludification.

I. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y comunicación son herramientas digitales que han permitido que las personas de diferentes edades se comuniquen e interactúen entre sí. Desde algunos años atrás el término “gamificación” empezó a hacerse conocido como un juego que podía cubrir diferentes ámbitos, y uno de ellos era la educación. Durante la pandemia del COVID-19 la educación en todo el mundo se volvió remota, por lo que muchos docentes tuvieron que buscar estrategias que les permitan mantener la atención de sus estudiantes, es así que, el uso de estas aplicaciones facilitó la atención y el desarrollo de las clases virtuales, presenciales e híbridas. Para García (2022) la gamificación implica el uso de juegos virtuales que son utilizados como estrategia de aprendizaje por los docentes para facilitar la enseñanza de los estudiantes.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020), indicó que en África solo el 64% de los docentes de nivel primaria y el 50% de los docentes de nivel secundaria han recibido una formación básica en base a su carrera, pero desconocen sobre las nuevas tecnologías, por lo que durante la pandemia presentaron dificultades para desarrollar sus clases de manera virtual. Por otro lado, según el Ministerio de Educación (2021) existen aproximadamente 10,184 docentes que no han recibido alguna capacitación sobre las nuevas tecnologías, el 70% ha recibido capacitación sobre otra temática, y el 8% ha participado en capacitaciones relacionadas a las competencias digitales, permitiendo que estos docentes incluyan esta metodología en su aula de clases.

En el distrito de Independencia muchas de las instituciones educativas durante las clases virtuales e híbridas han tenido que estructurar su forma de enseñar, ya que muchos estudiantes durante este tiempo dejaron de asistir a clases por motivos económicos o simplemente porque les parecía aburrida la clase. Entre las instituciones educativas en las que se aplicó y validó el instrumento de investigación se pudo observar que hay docentes que conocen el término gamificación, y que en algún momento lo han utilizado, también hay docentes que desconocen esta estrategia. Por esta razón, la presente investigación se

justificó en la necesidad de indagar el uso de la gamificación como estrategia en las clases híbridas. El instrumento que se utilizó para recolectar los datos fue un cuestionario que permitió conocer el porcentaje de docentes que aplican la gamificación y sus dimensiones. Esta investigación sirvió para conocer que la mayoría de los docentes utilizan la gamificación como estrategia para integrar y motivar a los estudiantes.

El problema de investigación es: ¿Cómo los docentes aplican la gamificación como estrategia en sus clases híbridas para alumnos de V ciclo? Las preguntas específicas se dirigen a cuestionar las dimensiones: (a) mecánica, (b) dinámica y (c) componentes. Como objetivo general se planteó: Determinar la aplicación de la gamificación que aplican los docentes como estrategia durante sus clases híbridas en el año 2022. Como objetivos específicos se busca determinar las dimensiones: (a) mecánica, (b) dinámica y (c) componentes.

II. MARCO TEÓRICO

Ruiz-Bañuls et al. (2021) analizaron a 183 estudiantes de España. Se obtuvo como resultado que la incorporación de la gamificación en las clases de nivel primaria mejora el proceso de enseñanza, contribuye al aprendizaje de los estudiantes. Así mismo, Parra-González et al. (2021) desarrollaron un estudio con 356 estudiantes de España. Los resultados demostraron que, la gamificación como parte de la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes más pequeños estimula a la participación y tiene efectos positivos. También, Fraga-Varela et al. (2021) estudiaron a 284 estudiantes de España. Hallaron que el uso de la gamificación aporta en gran parte al curso de matemática. Moreno-Fernández et al. (2020) realizaron un estudio con 155 estudiantes de España, obtuvieron como resultado que la aplicación gamificada Escape Romms permite interactuar y fomentar el aprendizaje.

Shurui et al. (2020) estudiaron a 3202 estudiantes de China. Reportaron que la gamificación tiene efecto significativo en el aprendizaje de los estudiantes a diferencia de aquellos en donde no se utilice este recurso. Por su lado, Pei-Zhen et al. (2020) analizaron a 86 estudiantes de China. Se obtuvo como resultado que un aula gamificada mejora el pensamiento de los estudiantes y la creatividad. Así mismo, Yildiz et al. (2021) desarrollaron un estudio con 56 estudiantes de Educación de Turquía. Los resultados demostraron que, los estudiantes estuvieron más motivados e incrementaron su creatividad con el uso de la gamificación. También, Tomislav et al. (2018) realizaron un estudio con 54 estudiantes de Croacia. Hallaron que las actividades gamificadas contribuyeron al rendimiento académico de los estudiantes en el área de matemática.

Marín-Díaz et al. (2020) desarrollaron un estudio con 232 docentes de España. Reportaron que la gamificación puede ser un recurso muy útil para el desarrollo de contenidos del área de matemática. Por su parte, Giráldez et al. (2022) estudiaron a 133 estudiantes de España. Obtuvieron como resultado que la gamificación influye de manera positiva en el rendimiento académico de los estudiantes. Así mismo, Fiuza-Fernández et al. (2022) realizaron un estudio con 164 estudiantes de España, obtuvieron como resultado que los estudiantes tienen desconocimiento sobre lo que es la gamificación, pero de que si debería

incluirse como estrategia de enseñanza. Gómez-García et al. (2020) analizaron a 202 estudiantes de España. Hallaron que el Flipped Classroom y la gamificación aportan a la motivación y aprendizaje de los estudiantes.

Sajincic et al. (2022) analizaron a 103 educadores de Eslovenia. Reportaron que los docentes tienen desconocimiento sobre la gamificación, pero si tienen interés en conocerla e incluirla en su enseñanza. Además, Martínez-Hita et al. (2021) desarrollaron un estudio con 44 estudiantes de Inglaterra, obtuvieron como resultado que una enseñanza gamificada permite captar la atención de los estudiantes en el curso de historia. También, López et al. (2021) estudiaron a 56 profesores de Brasil y España. Hallaron que la gamificación en la educación STEAM aporta a las habilidades y competencias matemáticas de los estudiantes de primaria. Opris et al. (2021) realizaron un estudio con 81 estudiantes de Rumania. Obtuvieron que la gamificación puede aportar en gran parte a la educación, pero muchos docentes desconocen de esta técnica.

Holguin et al. (2020) analizaron a 79 estudiantes de tres distritos del Perú. Se obtuvo como resultado que en las diferentes zonas no se incluye la gamificación por falta de recursos económicos. Así mismo, Holguin et al. (2019) desarrollaron un estudio con 139 estudiantes de Perú. Los resultados demostraron que los efectos en la numeración, el razonamiento matemático y la resolución de problemas. Además, Holguin et al. (2019) estudiaron a 116 estudiantes de Perú. Hallaron que las técnicas etnoculturales de la gamificación aportaron un aprendizaje significativo en el área de matemática. Gómez-Paladines & Ávila-Mediavilla (2021) realizaron un estudio con 205 estudiantes de Ecuador. Tuvieron como resultado que la gamificación despierta el interés y la atención para aprender. Para Piñero (2020) realizó un estudio con 117 estudiantes de España. Obtuvo como resultado que Escape Rooms aportó en el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemática.

Marín-Díaz et al. (2019) estudiaron a 169 estudiantes de España. Se obtuvo como resultado que los juegos virtuales se pueden emplear en el proceso de enseñanza – aprendizaje para niños de nivel primaria. Así mismo, Oliveira et al. (2022) desarrollaron un estudio con 121 estudiantes de Brasil. Los resultados demostraron que, la gamificación incita más la participación de los estudiantes

en clase. También, Chao et al. (2021) estudiaron a 299 estudiantes de Taiwán. Hallaron que entre Shanking-On y el Kahoot hay gran diferencia, ya que la primera llamó más la atención de los estudiantes. Wirani et al. (2020) realizaron un estudio con 301 estudiantes de Indonesia, obtuvieron como resultado que el uso del Kahoot aportó en la enseñanza de los estudiantes, pero esta debe ser orientada. Rodríguez et al. (2022) estudiaron a 143 estudiantes de España. Obtuvieron como resultado que el uso de la gamificación disminuyó la ansiedad de los estudiantes de quinto y sexto grado.

El término gamificación se refiere al uso de herramientas tecnológicas basadas en la educación. Por ello, Londoño y Rojas (2020) manifiestan que el crecientemente uso de juegos en diferentes entornos, tanto formales como informales, ha evolucionado en el fenómeno denominado *gamification*, el cual significa ludificación o gamificación. Para Gaspar (2021) la gamificación mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que capta la atención de los estudiantes a través de la curiosidad y promueve en ellos la participación. Holguin et al. (2020) expresan que el propósito de la gamificación es motivar, divertir y generar conocimiento por medio del juego logrando así que los estudiantes se involucren en las actividades de aprendizaje en entornos virtuales o presenciales.

La dimensión mecánica abarca a los componentes básicos del juego, sus reglas y su funcionamiento. Para Villarroel et al. (2020) la dimensión mecánica consiste en el conjunto de reglas que están diseñadas para despertar el interés de los jugadores a través de los desafíos y de las aventuras. Asimismo, Pérez y Gértrudix (2020) la dimensión mecánica abarca el desarrollo del juego a través de su funcionamiento. Por ello, Werbach y Hunter (2015) manifiestan que en la dimensión mecánica deben estar los desafíos, la competición y las recompensas. Entonces, la dimensión mecánica permite al estudiante estar constantemente motivado con cada uno de los elementos del juego. Los indicadores de esta dimensión son: Reglas, diseño del juego, tipos de emociones y desafíos.

La dimensión dinámica determina el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de los estudiantes. Por ello, Villarroel et al. (2020) manifiestan que la dimensión dinámica se encarga de afrontar las diferentes dinámicas que tiene el juego en donde pueden presentar inquietudes al momento de realizar un juego. Para Pérez y Gértrudix (2020) la dimensión dinámica abarca la estructura del juego, ya que este si es atractivo llamará la atención de los jugadores. Asimismo, Werbach y Hunter (2015) indican que la dimensión dinámica está constituida por narrativas, progresiones, relaciones y emociones. Por esta razón, la dimensión dinámica influye en la actitud que presenta el jugador al momento de realizar el juego. Los indicadores de esta dimensión son: Motivación e inquietudes.

La dimensión componente abarca los recursos con los que se cuenta y las herramientas que se utilizan para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación. Villarroel et al. (2020) la dimensión componentes abarca las insignias, credenciales, colecciones que obtienen los jugadores al momento de realizar una actividad, estos le permiten obtener puntajes y puestos. Asimismo, Pérez y Gértrudix (2020) manifestaron que los componentes son aportaciones que tiene el juego para captar la atención de los jugadores. Para Werbach y Hunter (2015) la dimensión componentes se divide en avatares, insignias, puntos, niveles y logros. Eso quiere decir que la dimensión componentes aporta a la competencia que se establece a los estudiantes por obtener más puntuación y recompensas lo cual ayuda a su concentración. Los indicadores de esta dimensión son: Insignias y credenciales.

La teoría del juego de Malone (1981) plantea algunas características que deben poseer los juegos educativos, estas son: los desafíos que sirvan para llamar la atención de los alumnos; la curiosidad que sirve para atraer a los estudiantes; el control que se brinda a los estudiantes para participar libremente, finalmente, la fantasía que ayuda a los estudiantes a explorar diferentes ámbitos irreales (Gómez-Paladines & Ávila-Mediavilla, 2021). La teoría del conectivismo de Siemens nace como una teoría diferente a los demás en relación al aprendizaje, ya que la evolución de las tecnologías ha permitido construir y generar nuevos conocimientos a partir de diferentes ámbitos (Mattar, 2018). La teoría

constructivista considera al aprendizaje significativo o duradero para los alumnos debe ser un aprendizaje basado en experiencias que le permita explorar sus sentidos y que a la vez sea divertido, ya que esto será registrado en la memoria de largo plazo (Guzmán-Rivera et al., 2020).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de Investigación:

El tipo de investigación es básica, puesto que se obtuvo información sobre la variable en base a un objeto de estudio (Díaz y Calzadilla, 2016). La variable de estudio en la presente investigación es la gamificación como estrategia, por ello teniendo en cuenta la teoría constructivista, para Guzmán-Rivera et al. (2020) un aprendizaje significativo o duradero para los alumnos debe ser un aprendizaje basado en experiencias que le permita explorar sus sentidos y que a la vez sea divertido, ya que esto será registrado en la memoria de largo plazo. Por ello, la gamificación en la enseñanza y el aprendizaje permitirá a los niños aprender de manera divertida, y así ellos podrán construir aprendizajes significativos.

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que utiliza la recopilación de datos en base a una medición numérica y un análisis estadístico (Hernández-Sampieri et al., 2014). Por lo tanto, se midió la variable de gamificación al considerar la cantidad de aplicaciones que utilizan los docentes en sus clases híbridas.

Diseño de investigación:

El diseño de investigación es no experimental, puesto que la variable no es manipulada sino observada, para así poder analizarla (Hernández-Sampieri et al., 2014). En la investigación se observó y se analizó la variable gamificación como estrategia, ya que no se manipuló la variable ni se estableció una segunda variable que influya en la anterior.

La investigación es de nivel descriptivo, ya que especifica cada una de las características de la variable (Hernández-Sampieri et al., 2014). En la investigación se mencionaron las diversas dimensiones que tiene la gamificación. La primera dimensión es la mecánica que tiene como indicadores las reglas, el diseño del juego, los tipos de emociones y los desafíos. La segunda dimensión es la dinámica que tiene como indicadores la motivación y las inquietudes. Por último, la dimensión componente que tiene como indicadores

las insignias y las credenciales. Cada uno de los resultados de las dimensiones se expresaron en cantidades, porcentajes, frecuencias y tablas.

Asimismo, la investigación tiene un corte transeccional debido a que la recopilación de datos ocurre en un único (Hernández-Sampieri et al., 2014). La recaudación de datos se realizó durante el período electivo 2022 y en el transcurso de primer bimestre.

3.1. Variables de operacionalización

Definición conceptual:

La gamificación dentro del ambiente educativo es una herramienta muy importante que se debe incluir en la virtualidad, ya que ayuda a mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes (Villarroel et al., 2020).

Definición operacional:

La gamificación tiene las siguientes dimensiones: mecánica, dinámica y componentes (Villarroel et al., 2020).

Dimensión: Mecánica

La dimensión mecánica abarca a los acuerdos, al diseño del juego, a las emociones y a los retos que se encuentran presentes en las aplicaciones gamificadas (Villarroel et al., 2020).

Indicadores: Reglas, diseño del juego, tipos de emociones y desafíos.

Dimensión: Dinámica

La dimensión dinámica determina el comportamiento de los estudiantes y las dudas que tienen frente al juego (Villarroel et al., 2020).

Indicadores: Motivación e inquietudes.

Dimensión: Componentes

Dentro de la dimensión de componentes se encuentran las insignias y las credenciales que están dentro de las aplicaciones gamificadas (Villarroel et al., 2020).

Indicadores: Insignias y credenciales

Escala de medición: Ordinal

3.2. Población, muestra y muestreo

Población:

Según Hernández-Sampieri et al. (2014) la población o universo es un grupo de personas que pertenecen a un mismo lugar. Por lo tanto, la población de este estudio es de 952 docentes de Independencia de nivel Primaria.

Muestra:

Para Hernández-Sampieri et al. (2014) la muestra es un grupo pequeño, con el cual se recolectarán los datos utilizados para la investigación. Este representa al grupo grande que es la población. La muestra de este estudio fue de 100 docentes, siendo el 80% de género femenino y el 20% masculino, con un rango de edad de 22 a 50 años.

Los criterios de inclusión que se tomaron en cuenta fueron: ser docentes, disposición de tiempo para la realización del cuestionario y accesibilidad a sus datos personales. Por otro lado, los criterios de exclusión fueron: ser practicantes, no tener disposición de tiempo y no brindar sus datos personales.

Muestreo:

El muestreo de este estudio fue no probabilístico, ya que la elección de los participantes se realizó con la técnica de bola de nieve porque se va recolectando la información secuencialmente (Baltar y Gorjup, 2012).

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para esta investigación se consideró como técnica un cuestionario. El cuestionario sobre estrategias de gamificación, consta de 19 ítems, la escala utilizada es de tipo ordinal (nunca =1 punto, casi nunca =2 puntos, a veces =3 puntos, casi siempre =4 puntos y siempre =5 puntos), el tiempo de resolución es de una hora, objetivo es medir la gamificación como estrategia y sus dimensiones. Se elaboró en base a 8 indicadores en la operacionalización. Las respuestas son de tipo cerrada ya que tienen que seleccionar solo una opción. La validez del instrumento se realizó a partir del juicio de expertos. Dicho proceso se realizó por tres especialistas del tema, los cuales certificaron que el instrumento tiene adecuación, pertinencia y claridad con respecto a la variable. Así mismo como parte de este proceso llenaron la ficha de validación, logrando de esta manera el 100% de aceptación.

La confiabilidad se calculó a partir del índice de consistencia interna Alfa de Cronbach, en el cual se obtuvo un índice de 0,770, siendo el instrumento de alta confiabilidad (anexo 3).

3.4. Procedimientos

La gestión de la investigación se realizó presentando a cuatro expertos la matriz de las dimensiones e indicadores de la variable, para que así puedan garantizar que cada uno de los ítems tiene relación con el tema. Se presentó una carta enviada por la directora de la escuela y dirigida a los directores de los cuatro colegios del distrito de Independencia para gestionar el estudio, después de la aceptación del estudio por parte de los directivos de cada institución se prosiguió a enviar los cuestionarios sobre estrategias de gamificación a cada uno de los docentes, este se hizo de manera física y digital, utilizando Google Form. Asimismo, se le envió a cada docente por WhatsApp el consentimiento informado para garantizar su participación en la investigación.

Para la aplicación del instrumento se coordinó con cada uno de los directivos y docentes de las cuatro Instituciones educativas. En una institución educativa particular y estatal se entregaron de manera impresa los cuestionarios y los

consentimientos, los cuales fueron completados por los docentes. En las otras dos instituciones educativas se les envió a los docentes un link del formulario Google a través de sus correos o a su WhatsApp personal. Los docentes llenaron los consentimientos de manera digital y lo enviaron a través del correo o WhatsApp personal.

3.5. Método de análisis de datos

Para la codificación se utilizaron dos programas: Excel y Spss21, en el programa Excel se registraron los datos obtenidos en el instrumento, teniendo en cuenta la escala (nunca =1 punto, casi nunca =2 puntos, a veces =3 puntos, casi siempre =4 puntos y siempre =5 puntos). En el programa Spss21 se realizó el análisis estadístico, baremo, y las tablas y figuras correspondientes (Anexo). Para la tabulación en el Spss se colocaron en cada una de las celdas y columnas los datos obtenidos en el cuestionario de manera horizontal. Esto permitió obtener la confiabilidad a través del Alfa de Cronbach. Así mismo, obtener la frecuencia y los porcentajes de cada una de las dimensiones a través de tablas y figuras.

3.6. Aspectos éticos

Esta investigación se realizó de manera correcta y justa respetando las citas de los autores y la respuesta de cada uno de los encuestados a quienes se les realizó el cuestionario. Asimismo, para la redacción se tomó en cuenta el estilo APA 7^a edición, también se utilizó el Turnitin para evitar algún tipo de plagio y cumplir con la originalidad. Este trabajo se caracteriza por ser verídico debido a que se analizó la información recolectada sin alterar ni cambiar las respuestas de los participantes.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis de tendencia central

Variable: Gamificación

Tabla 1.

Medidas de tendencia central en la variable gamificación.

Variable	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Moda
Gamificación	100	73	22	95	75	76

Nota. Elaboración propia

Interpretación: El promedio de la variable gamificación se encuentra más cercano al puntaje máximo por 20 puntos; y se encuentra alejado del mínimo por 53 puntos. Por otro lado, el puntaje más repetitivo es de 76 de un total máximo de 95 puntos que se pueden haber obtenido en el total de la escala.

Dimensión 1: Mecánica

Tabla 2.

Medidas de tendencia central en la dimensión mecánica.

Dimensión	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Moda
Mecánica	100	33	12	45	36	32

Nota. Elaboración propia

Interpretación: El promedio de la dimensión mecánica tiene aproximación al puntaje máximo por 9 puntos; y lejanía del mínimo por 24 puntos. La puntuación más frecuente es de 32 de un total máximo de 45 puntos que se pueden haber obtenido en el total del cuestionario.

Dimensión 2: Dinámica

Tabla 3.

Medidas de tendencia central en la dimensión dinámica.

Dimensión	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Moda
Dinámica	100	16	4	20	15.26	16

Nota. Elaboración propia

Interpretación: El promedio de la dimensión dinámica tiene cercanía al puntaje máximo por 4.74 puntos; y lejanía del puntaje mínimo por 11.26 puntos. Por otra parte, el puntaje más recurrente es de 16 de un total máximo de 20 puntos del total de la escala.

Dimensión 3: Componente

Tabla 4.

Medidas de tendencia central en la dimensión componente.

Dimensión	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media	Moda
Componente	100	24	6	30	24	25

Nota. Elaboración propia

Interpretación: El promedio de la dimensión componente tiene acercamiento al puntaje máximo por 6 puntos; y separación del mínimo por 18 puntos. La puntuación más reiterativa es de 25 de un total máximo de 30 puntos.

4.2. Análisis de datos descriptivos

Variable: Gamificación

Tabla 5.

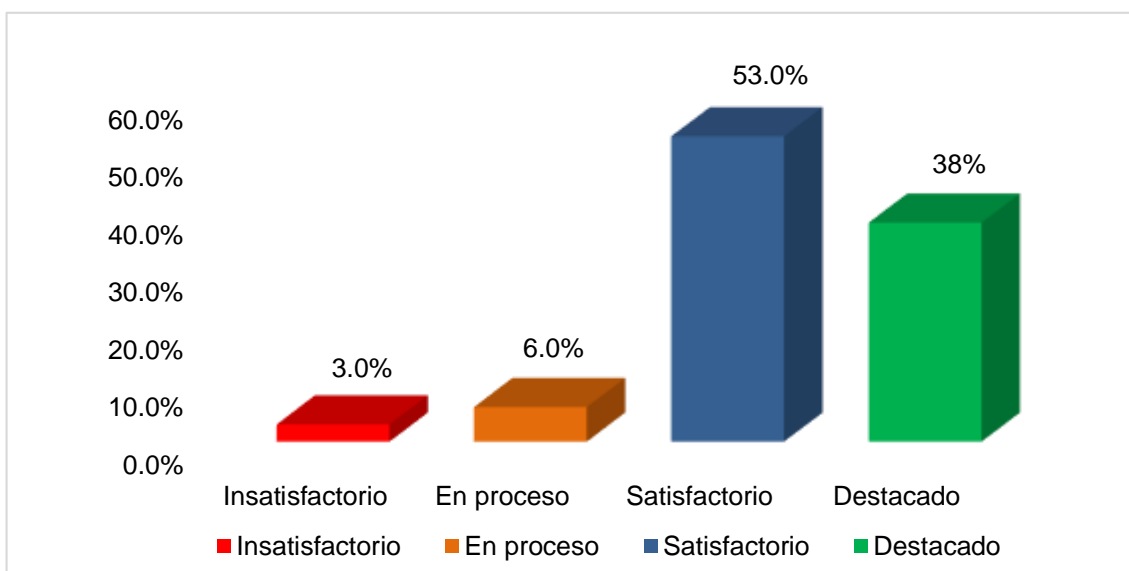
Frecuencias y porcentajes de la variable gamificación.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Insatisfactorio	3	3.0	3.0	3.0
En proceso	6	6.0	6.0	9.0
Satisfactorio	53	53.0	53.0	62.0
Destacado	38	38.0	38.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Nota. Elaboración propia

Interpretación: La mayoría de los docentes del distrito de Independencia se encuentran en nivel satisfactorio (tabla 5). Esto se observa en más del 50% de la muestra. Sin embargo, más del 25% se encuentra en nivel destacado en la variable gamificación. El resto demuestra no tener conocimiento sobre la gamificación.

Figura 1. Porcentajes de la variable gamificación



Dimensiones de la gamificación

Tabla 6.

Frecuencias y porcentajes de la dimensión mecánica.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Insatisfactorio	3	3.0	3.0	3.0
Satisfactorio	48	48.0	48.0	51.0
Destacado	49	49.0	49.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Nota. Elaboración propia

Interpretación: La mayoría de la muestra de estudio se encuentra en nivel destacado (tabla 6). Esto se evidencia en aproximadamente el 50% de los docentes. En cambio, en más 40% se encuentra en nivel satisfactorio de la dimensión mecánica. El resto presenta dificultades para utilizar reglas, estímulos, aplicaciones y actividades durante sus clases.

Figura 2. Porcentajes de la dimensión mecánica

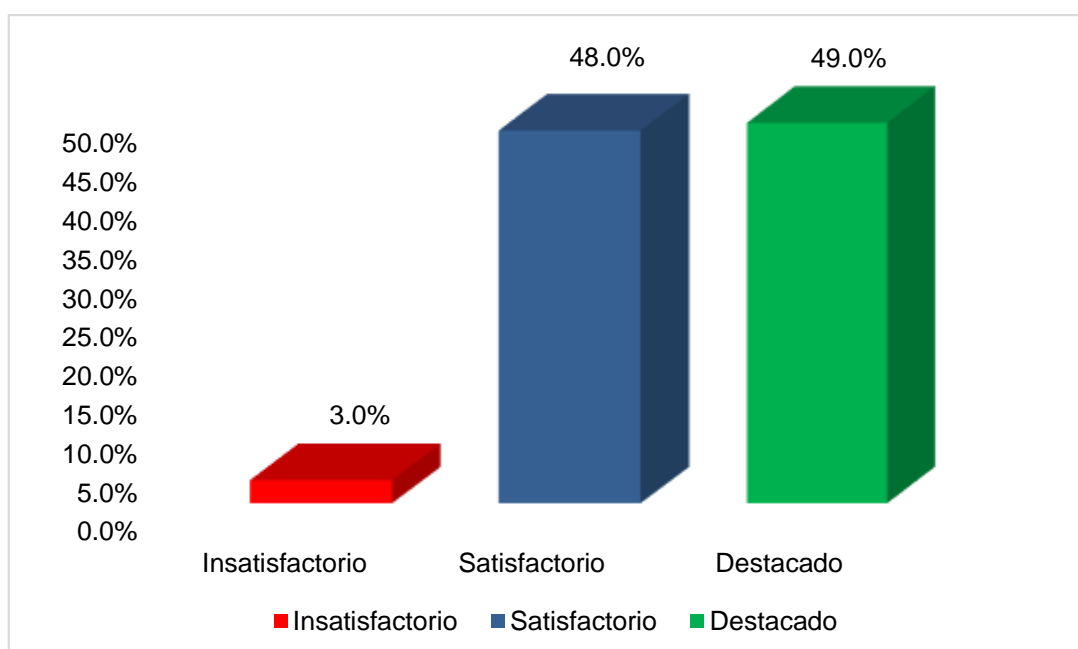


Tabla 7.

Frecuencias y porcentajes de la dimensión dinámica.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Insatisfactorio	2	2.0	2.0	2.0
En proceso	6	6.0	6.0	8.0
Satisfactorio	40	40.0	40.0	48.0
Destacado	52	52.0	52.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Nota. Elaboración propia

Interpretación: Los docentes de nivel primaria se encuentran en nivel destacado (tabla 7). Esto se contrasta en más del 50%. Por el contrario, el 40% se encuentra en el nivel satisfactorio de la dimensión dinámica. El resto demuestra deficiencia para utilizar herramientas gamificadas e incentivar a sus estudiantes.

Figura 3. Porcentajes de la dimensión dinámica

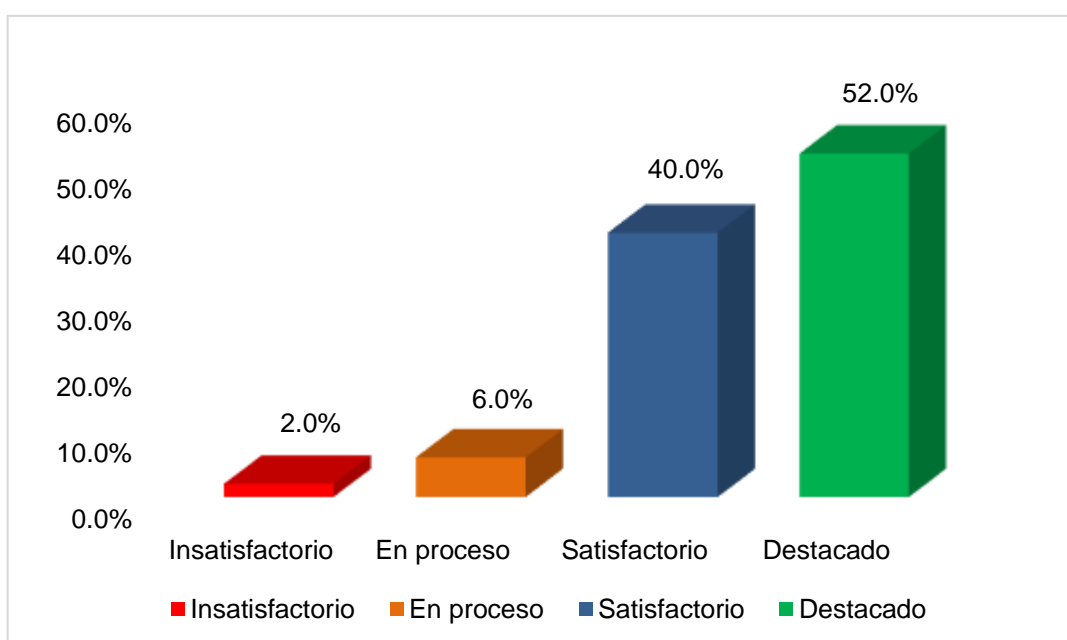


Tabla 8.

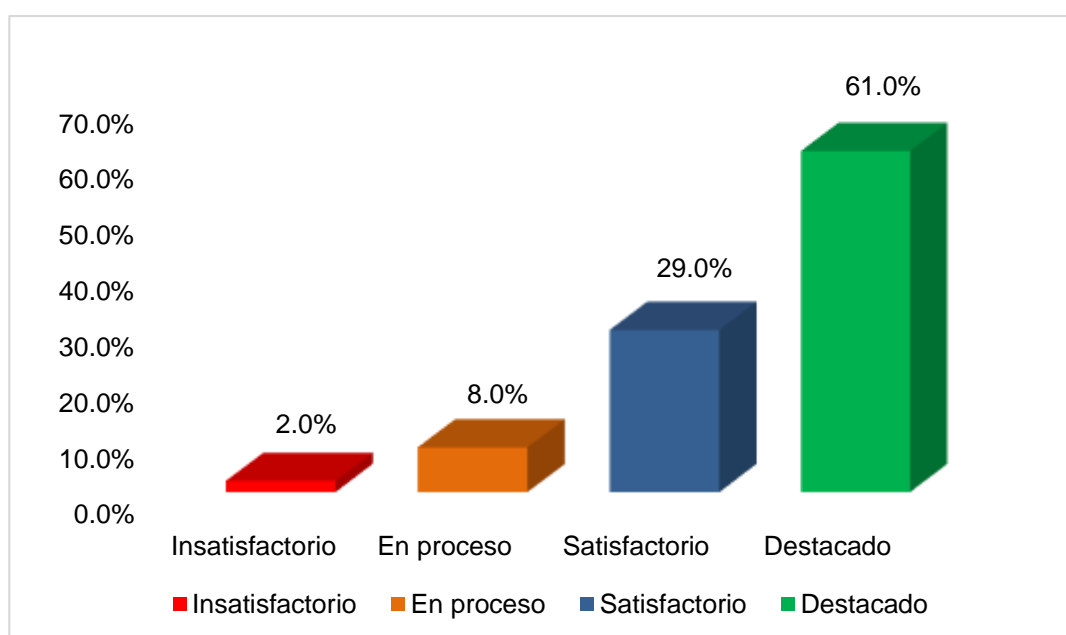
Frecuencias y porcentajes de la dimensión componente.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Insatisfactorio	2	2.0	2.0	2.0
En proceso	8	8.0	8.0	10.0
Satisfactorio	29	29.0	29.0	39.0
Destacado	61	61.0	61.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Nota. Elaboración propia

Interpretación: Los docentes presentan nivel desatacado (tabla 8). Esto se refleja en más del 50% de la muestra de estudio. Por otra parte, más del 25% se encuentra en nivel satisfactorio de la dimensión componente. El resto de los docentes demuestran inconvenientes para incentivar a sus estudiantes a través de puntos, colecciones, avatares y credenciales, así como realizar la retroalimentación.

Figura 4. Porcentajes de la dimensión componente



V. DISCUSIÓN

El docente de nivel primaria del distrito de Independencia tiene conocimiento sobre la variable gamificación, ya que conoce el funcionamiento de los juegos virtuales, utiliza recursos gamificados para motivar y despertar el interés del estudiante, permite la interacción entre el docente y el alumno, y también fortalece el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por otra parte, algunos docentes desconocen lo que es la gamificación, pero si utilizan algunos recursos durante sus clases para despertar el interés de sus estudiantes. Por otro lado, se encontraron investigaciones con las cuales se coincide sobre el uso de la gamificación. El 60% de docentes utilizan la gamificación como estrategia de enseñanza–aprendizaje, en cambio el 40% de ellos desconoce el significado de la palabra gamificación y no tienen idea en que consiste esta herramienta (Fiuza–Fernández et al., 2022; García, 2022; Gómez-Paladines & Ávila-Mediavilla, 2021; Holguin et al., 2020; López et al., 2021; Moreno-Fernández et al., 2020; Opris et al., 2021; Sajjincic et al., 2022; Villarroel et al., 2021).

En la dimensión mecánica, el docente de nivel primaria tiene conocimiento sobre los elementos que posee el juego virtual, ya que utiliza reglas durante la aplicación del juego, también tiene en cuenta el tipo de juego que utilizará basándose en el grado y área curricular, esto le permite que el estudiante exprese sus emociones y participe. Sin embargo, algunos docentes pocas veces utilizan reglas para ejecutar algún juego y tienen dificultades para emplear juegos virtuales ya sea por desconocimiento o porque no cuentan con los recursos necesarios como internet o computadora. Esto origina que el estudiante pierda el interés por el curso y lo considere muy tradicional en donde solo el docente participa y escucha.

Por otra parte, se hallaron investigaciones con las cuales se concuerda referente al uso de la dimensión mecánica. El 80% de docentes plantean reglas y retos a sus estudiantes y el 20% promueve la participación de los estudiantes en los juegos virtuales (López et al., 2021; Villarroel et al., 2021). Así mismo, se discrepa con algunos autores sobre esta dimensión puesto

que la gamificación despierta emociones positivas y negativas, por ello el 60% de los docentes utiliza la metodología tradicional y el 40% incluye nuevas estrategias en su enseñanza (López et al., 2021; Moreno-Fernández et al., 2020).

Con respecto a la dimensión dinámica, el docente incentiva a su estudiante a participar en los juegos virtuales como Khahoot, Quizizz, Cerebriti y Duolingo, también interactúa con su estudiante antes, durante y después de la aplicación de estos juegos para explicar la temática que contienen cada uno de ellos, esto permite que el estudiante pueda expresar sus dudas. Por otro lado, algunos docentes presentan dificultades para motivar a sus estudiantes a participar en juegos virtuales ya sea porque no les parece algo importante o porque no utilizan este recurso en sus sesiones de clases. Del mismo modo, la interacción entre el docente y el estudiante antes y después del juego se puede realizar en algunas ocasiones y en otras no debido al tiempo.

Por otra parte, existen investigaciones con las cuales se encontraron igualdades referentes a la dimensión dinámica. El 52% de docentes motiva a sus estudiantes a participar de los diferentes juegos virtuales y el 48% permite que los estudiantes desarrollen su motivación intrínseca y extrínseca (García, 2022; Gómez-Paladines & Ávila-Mediavilla, 2021; López et al., 2021; Sajincic et al., 2022; Opris et al., 2021; Villarroel et al., 2021).

En cuanto a la dimensión componente, el docente tiene gran manejo en los juegos virtuales, ya que estimula a su estudiante a acumular puntajes, a coleccionar insignias o avatares de acuerdo a los niveles que escale. Asimismo, el docente felicita a su estudiante durante la actividad que se está realizando ya sea referente a la temática o a la retroalimentación de algún tema. Por el contrario, algunos docentes desconocen los componentes que poseen los juegos gamificados por lo que no incentivan a sus estudiantes a obtener recompensas. Estos docentes dentro de sus sesiones de clases no incluyen a los juegos gamificados como parte de su retroalimentación.

Por lo tanto, se han encontrado investigaciones con las cuales se concuerda referente a la dimensión componente ya que, el 70% de los estudiantes se motiva a través de los puntos, insignias y avatares que logra a lo largo del juego. Los componentes que más se utilizan son los puntos, los desafíos y las historias (Giráldez et al., 2021; Sajincic et al., 2022; Villarroel et al., 2021).

VI. CONCLUSIONES

Primera:

En razón del objetivo general, se ha reportado que gran parte de la muestra de Independencia utiliza aplicaciones gamificadas como estrategia durante sus clases híbridas. Por otro lado, un mínimo porcentaje de los docentes encuestados no utiliza de manera frecuente estas aplicaciones.

Segunda:

En función del objetivo específico primero, se ha encontrado que la mayoría de los docentes utilizan reglas, estímulos, aplicaciones y desafíos que permiten al estudiante expresar diversas emociones. Sin embargo, menor porcentaje de la muestra no utiliza ningún recurso de la dimensión mecánica.

Tercera:

De acuerdo al segundo objetivo específico, se halló que gran cantidad de participantes motivan a sus estudiantes a participar y a expresar sus dudas con referente a las aplicaciones gamificadas. Asimismo, mínima parte de la muestra no incentiva a sus estudiantes a participar de los juegos virtuales.

Cuarta:

En cuanto al tercer objetivo específico, se ha encontrado que la mayor parte de los docentes utiliza los puntos, las colecciones, los avatares y las credenciales como recurso de motivación, y que también incluyen la gamificación como parte de la retroalimentación de un tema. Así también, una menor parte de los participantes no utiliza ningún componente.

VII. RECOMENDACIONES

Primera:

Se sugiere a los futuros investigadores realizar una investigación de diseño experimental, en la cual se pueda evidenciar el uso de la variable teniendo en cuenta dos contextos diferentes como los vulnerables.

Segunda:

Se suscita a los futuros investigadores utilizar un cuestionario abierto el cual les permita abarcar de mejor manera la variable y cada una de las dimensiones.

Tercera:

Se sugiere a los futuros investigadores encuestar a más docentes, de preferencia de dos distritos diferentes para observar el uso de la gamificación en estos dos contextos diferentes.

REFERENCIAS

- Baltar, F. & Gorjup, M. (2012). Muestreo mixto online: una aplicación en poblaciones ocultas. *Intangible Capital*, 8(1), 123-149. <https://doi.org/10.3926/ic.294>
- Chao, J.; Kai-Hsin, T.; Lun, W.; Ji, Y.; & Yi-Wen, K. (2022). Comparing the Taiwanese learning effects of Shaking-On and Kahoot!. Revista: *Journal of Computer Assisted Learning*, 38 (3), 892-905. <https://doi.org/10.1111/jcal.12655>
- Díaz-Narváez, V. & Calzadilla, A. (2016). Artículos científicos, tipos de investigación y productividad científica en las Ciencias de la Salud. *Revista Ciencias De La Salud*, 14(01), 115-121. <https://doi.org/10.12804/revsalud14.01.2016.10>
- Fiuza-Fernández, A.; Lomba-Portela, L.; Soto-Carballo, J.; & Pino-Juste, M. (2022). Study of the knowledge about gamification of degree in primary education students. *PLOS ONE*, 17(3), 1-10. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263107>
- Fraga-Varela, F.; Vila-Couñago, E.; & Martínez-Piñeiro, E. (2021). Impacto de los juegos serios en la fluidez matemática: Un estudio en Educación Primaria. *Revista Científica de Comunicación y Educacion: Comunicar*, 29 (69), 125-135. <https://doi.org/10.3916/C69-2021-10>
- García, A. (2022). Gamification project in Japanese higher education for Spanish as a foreign language. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22(2), 255-273. <https://doi.org/10.33423/jhetp.v22i2.5063>
- Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación: Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación*, 27(1), 33-40. <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Giráldez, V.; Sanmiguel-Rodríguez, A.; Ramos, O.; & Navarro-Patón, R. (2022). Can Gamification Influence the Academic Performance of Students? *Sustainability*, 14(9), 1-17. <https://doi.org/10.3390/su14095115>

- Gómez-García, G.; Marín-Marín, J.; Romero-Rodríguez, J.; Navas-Parejo, M.; & Rodríguez, C. (2020). Effect of the Flipped Classroom and Gamification Methods in the Development of a Didactic Unit on Healthy Habits and Diet in Primary Education. *Nutrients*, 12(8), 1-15. <https://doi.org/10.3390/nu12082210>
- Gómez-Paladines, L. & Ávila-Mediavilla, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Guzmán-Rivera, M.; Escudero-Nahón, A.; & Canchola-Magdaleno, S. (2020). “Gamificación” de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (54), 1-20. [https://doi.org/10.31391/S2007-7033\(2020\)0054-002](https://doi.org/10.31391/S2007-7033(2020)0054-002)
- Hernández-Sampieri, R.; Fernández, C.; & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Interamericana Editores S.A.
- Holguín-Alvarez, J.; Villa, G.; Pinedo, S.; & Gamarra, S. (2020). Gamificación por videojuegos en contextos vulnerables hallazgos experimentales desde la matemática. *3C TIC: Alcoy*, 8(3), 82-107. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2019.83.82-107>
- Holguín-Alvarez, J.; Villa, G.; Tafur, L.; & Chávez, Y. (2019). Evidencias pedagógicas de gamificación: autoconstrucción y etnoculturalidad de aprendizajes matemáticos. *Revista de Investigación Apuntes Universitarios*, 9(3), 47-66. <https://doi.org/10.17162/au.v9i3.381>
- Holguín-García, F.; Holguín-Rangel, E.; & García, N. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22(1), 62-75. <https://doi.org/10.36390/telos221.05>
- Holguín, J.; Taxa, F.; Flores, R.; & Olaya, S. (2020). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *Edmetic*, 9(1), 80-103. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12222>

- Londoño, L. & Rojas, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Revista: Educación y Educadores*, 23(3), 493-512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- López, P.; Rodrigues-Silva, J.; & Alsina, Á. (2021). Brazilian and Spanish Mathematics Teachers' Predispositions towards Gamification in STEAM Education. *Education Sciences*, 11(10), 1-17. <https://doi.org/10.3390/educsci11100618>
- Malone, T. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5(4), 333-369. [https://doi.org/10.1016/S0364-0213\(81\)80017-1](https://doi.org/10.1016/S0364-0213(81)80017-1)
- Marín-Díaz, V.; Morales, M.; & Reche-Urbano, E. (2019). Educational Possibilities of Video Games in the Primary Education Stage According to Teachers in Training. A Case Study. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(1), 42-49. <https://doi.org/10.7821/naer.2019.1.330>
- Marín-Díaz, V.; Sampedro-Requena, B.; Muñoz-Gonzales, J.; & Jiménez-Fanjul, N.(2020). The Possibilities of Gamifying the Mathematical Curriculum in the Early Childhood Education Stage. *Mathematics*, 8(12), 2-15. <https://doi.org/10.3390/math8122215>
- Martínez-Hita, M.; Gómez-Carrasco, C.; & Miralles-Martínez, P. (2021). The effects of a gamified Project based on historical thinking on the academic performance of primary school children. *Humanities & Social Sciences Communications*, 8(1), 1-10. <https://doi.org/10.1057/s41599-021-00796-9>
- Mattar, J. (2018). El constructivismo y el conectivismo en tecnología educativa: El aprendizaje activo, situado, auténtico, experiencial y anclado. *Ried: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2), 201-217. <https://doi.org/10.5944/ried.21.2.20055>
- Ministerio de Educación (MINEDU, 2021). *Estrategia nacional de las tecnologías digitales en la educación básica*. Ministerio de Educación. <https://www.gob.pe/minedu>

- Moreno-Fernández, O.; Hunt-Gómez, C.; Ferreras-Listán, M.; & Moreno-Crespo, P. (2020). Escape Room as a motivational and inclusive resource in the primary education classroom. *Prisma Social*, 31, 352-367. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3718>
- Oliveira, W.; Hamari, J.; Joaquim, S. *et al.* (2022). The effects of personalized gamification on students' flow experience, motivation, and enjoyment.: *SpringerOpen*, 9(16), 1-26. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00194-x>
- Opris, E.; Bálint-Svella, É.; & Zsoldos-Marchis, I. (2021). Prospective preschool and primary school teachers' knowledge and opinión about gamification. *Acta Didactica Napocensia*, 14(1), 104-114. <https://doi.org/10.24193/adn.14.1.8>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021). *Las TIC en la educación*. <https://www.unesco.org/es>
- Parra-González, M.; López-Belmonte, J.; Segura, A.; & Moreno-Guerrero, A. (2021). Gamification and flipped learning and their influence on aspects related to the teaching-learning process. *Heliyon*, 7(2), 2-10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06254>
- Pei-Zhen, C.; Ting-Chieh, C.; & Ching-Lin, W. (2020). Effects of gamified classroom management on the divergent thinking and creative tendency of elementary students. *Thinking Skills and Creativity*, 36, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100664>
- Pérez, E.; & Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (28), 203-227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>
- Piñero, J. (2020). Educational Escape Rooms as a Tool for Horizontal Mathematization: Learning Process Evidence. *Education Sciences*, 10(9), 2-17. <https://doi.org/10.3390/educsci10090213>

- Rodríguez, B.; Flores, G.; & Fernández, J. (2022). Ansiedad ante el fracaso en educación física ¿Puede la gamificación promover cambios en las alumnas de primaria? *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 44, 739-748. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.90864>
- Ruiz-Bañuls, M.; Gómez-Trigueros, I.; Rovira-Collado, J.; & Rico-Gómez, M. (2021). Gamification and transmedia in interdisciplinary contexts: A didactic intervention for the primary school classroom. *Heliyon*, 7(6), 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07374>
- Sajincic, N.; Sandak, A.; & Istenic, A. (2022). How do Slovenian Educators feel about Gamification? Interested to Know More. *Science Index*, 17(1), 99-109. [10.26907/esd.17.1.09](https://doi.org/10.26907/esd.17.1.09)
- Shurui, B.; Khe, H.; & Biyun, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 1-20. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>
- Tomislav, J.; Ivica, B.; & Hyo-Jeong, S. (2018). Examining competitive, collaborative and adaptive gamification in young learner's math learning. *Computers & Education*, 125, 444-457. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.022>
- Villarroel, R.; Santa María, H.; Quispe, V.; & Ventosilla, D. (2021). La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19. *Revista Innova Educación*, 3(1), 6-19. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.001>
- Werbach, K. & Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Philadelphia: Wharton School Press.
- Wirani, Y.; Nabarian, T.; & Syaiful, M. (2022). Evaluation of continued use on Kahoot! as a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197, 545-556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172>

Yildiz, I.; Topcu, E.; & Kaymakci, L. (2021). The effect of gamification on motivation in the education of pre-service social studies teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 42, 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100907>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables.

Variable: Gamificación

Dimensiones	Definición conceptual	Indicadores	Preguntas /ítems	Rangos
Dimensión 1: Mecánica	La dimensión mecánica abarca a los acuerdos, al diseño del juego, a las emociones y a los retos que se encuentran presentes en las aplicaciones gamificadas (Villarroel et al., 2020).	Reglas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplico reglas antes de aplicar la gamificación. 2. Estimulo a mis estudiantes a seguir reglas. 	Nunca = 1 Casi nunca = 2 A veces = 3 Casi siempre = 4 Siempre = 5
		Diseño del juego	<ol style="list-style-type: none"> 3. Utilizo variedad de aplicaciones en base a la temática trabajada. 4. Utilizo aplicaciones para retroalimentar un tema. 	
		Tipos de emociones	<ol style="list-style-type: none"> 5. Despierto la curiosidad de mis estudiantes con juegos virtuales. 6. Aplico actividades lúdicas virtuales competitivas. 	

			7. Cuando utilizo aplicaciones gamificadas mis estudiantes se muestran felices.	
		Desafíos	8. Las actividades gamificadas ejecutadas en clase implican esfuerzo en sus estudiantes. 9. Planteo retos a mis estudiantes.	
Dimensión 2: Dinámica	La dimensión dinámica determina el comportamiento de los estudiantes y las dudas que tienen frente al juego (Villarroel et al., 2020).	Motivación	10. Incentivo a mis estudiantes a participar con juegos virtuales. 11. Logro que mis estudiantes participen con Kahoot u otros medios.	Nunca = 1 Casi nunca = 2 A veces = 3 Casi siempre = 4 Siempre = 5
		Inquietudes	12. Explico la temática del juego a mis estudiantes antes de iniciar. 13. Permito que mis estudiantes expresen sus dudas después de realizar el juego.	
		Insignias	14. Incentivo a mis estudiantes a acumular puntos.	

Dimensión 3: Componentes	Dentro de la dimensión de componentes se encuentran las insignias y las credenciales que están dentro de las aplicaciones gamificadas (Villarroel et al., 2020).		15. Estimulo a mis estudiantes para que obtengan colecciones o avatares.	Nunca = 1 Casi nunca = 2 A veces = 3 Casi siempre = 4 Siempre = 5
		Credenciales y puntajes	16. Felicito a mis estudiantes cuando obtienen alguna credencial (puntaje de beneficio). 17. Recompensó a mi estudiantes cuando llegan a un puntaje alto.	
		Entorno	18. Utilizo herramientas tecnológicas para trabajar la gamificación. 19. Utilizo juegos de retroalimentación.	

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos.

CUESTIONARIO DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN

Buenos días estimados docentes, a continuación, se presentará un conjunto de propuestas orientadas a determinar el uso de la gamificación como estrategia docente en clases híbridas de estudiantes de V ciclo, para ello se pide responder marcando con una X la alternativa que consideres conveniente:

Género:

Edad:

N°	Ítems	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	Dimensión 1: Mecánica					
1	Aplico reglas antes de aplicar la gamificación.					
2	Estimulo a mis estudiantes a seguir reglas.					
3	Utilizo variedad de aplicaciones en base a la temática trabajada.					
4	Utilizo aplicaciones para retroalimentar un tema.					
5	Despierto la curiosidad de mis estudiantes con juegos virtuales.					
6	Aplico actividades lúdicas virtuales competitivas.					
7	Cuando utilizo aplicaciones gamificadas mis estudiantes se muestran felices.					

8	Las actividades gamificadas ejecutadas en clase implican esfuerzo en sus estudiantes.					
9	Planteo retos a mis estudiantes.					
	Dimensión 2: Dinámica					
10	Incentivo a mis estudiantes a participar con juegos virtuales.					
11	Logro que mis estudiantes participen con Kahoot u otros medios.					
12	Explico la temática del juego a mis estudiantes antes de iniciar.					
13	Permito que mis estudiantes expresen sus dudas después de realizar el juego.					
	Dimensión 3: Componentes					
14	Incentivo a mis estudiantes a acumular puntos.					
15	Estimulo a mis estudiantes para que obtengan colecciones o avatares.					
16	Felicito a mis estudiantes cuando obtienen alguna credencial (puntaje de beneficio).					
17	Recompenso a mi estudiantes cuando llegan a un puntaje alto.					
18	Utilizo herramientas tecnológicas para trabajar la gamificación.					
19	Utilizo juegos de retroalimentación.					

Anexo 3:**Baremo**

Niveles de puntaje (codificación)	1	2	3	4
Variables / dimensiones	Insatisfactorio	En proceso	Satisfactorio	Destacado
Gamificación (var.)	4-17	8-26	12-35	16-45
Mecánica (d1)	9-17	18-26	27-35	36-45
Dinámica (d2)	4-7	8-11	12-15	16-20
Componente (d3)	6-11	12-17	18-23	24-30

Confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.770	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P_1	135.42	1286.447	.720	.760
P_2	134.83	1335.061	.232	.770
P_3	135.33	1269.879	.831	.756
P_4	135.42	1270.265	.863	.756
P_5	135.75	1274.023	.856	.757
P_6	135.75	1281.841	.818	.758
P_7	135.25	1268.023	.930	.755
P_8	135.75	1273.477	.808	.757
P_9	135.33	1255.879	.938	.753
P_10	135.75	1277.477	.876	.757
P_11	135.83	1292.697	.746	.761
P_12	135.33	1262.606	.914	.754
P_13	135.08	1264.265	.915	.755
P_14	135.75	1280.568	.775	.758
P_15	135.92	1279.902	.867	.758
P_16	135.42	1257.174	.828	.753
P_17	135.50	1272.818	.878	.756
P_18	135.75	1285.659	.838	.759
P_19	135.42	1274.629	.939	.757
VAR	69.58	336.629	1.000	.976

Anexo 4: Validación de instrumentos

Investigación: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022

Variable: Gamificación como estrategia

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Mecánica	1	Aplico reglas antes de aplicar la gamificación.	X		X		X		
	2	Estímulo a mis estudiantes a seguir reglas.	X		X		X		
	3	Utilizo variedad de aplicaciones en base a la temática trabajada.	X		X		X		
	4	Utilizo aplicaciones para retroalimentar un tema.	X		X		X		
	5	Despierto la curiosidad de mis estudiantes con juegos virtuales.	X		X		X		
	6	Aplico actividades lúdicas virtuales competitivas.	X		X		X		
	7	Cuando utilizo aplicaciones gamificadas mis estudiantes se muestran felices.	X		X		X		

	8	Las actividades gamificadas ejecutadas en clase implican esfuerzo en sus estudiantes.	X		X		X		
	9	Planteo retos a mis estudiantes.	X		X		X		
Dinámica	10	Incentivo a mis estudiantes a participar con juegos virtuales.	X		X		X		
	11	Logro que mis estudiantes participen con Kahoot u otros medios.	X		X		X		
	12	Explico la temática del juego a mis estudiantes antes de iniciar.	X		X		X		
	13	Permito que mis estudiantes expresen sus dudas después de realizar el juego.	X		X		X		
Componentes	14	Incentivo a mis estudiantes a acumular puntos.	X		X		X		
	15	Estimulo a mis estudiantes para que obtengan colecciones o avatares.	X		X		X		
	16	Felicito a mis estudiantes cuando obtienen alguna credencial (puntaje de beneficio).	X		X		X		
	17	Recompenso a mi estudiantes cuando llegan a un puntaje alto.	X		X		X		
	18	Utilizo herramientas tecnológicas para trabajar la gamificación.	X		X		X		


	19	Utilizo juegos de retroalimentación.	X		X		X	
--	----	--------------------------------------	---	--	---	--	---	--

Apellidos y nombres del juez: MANRIQUE ALVAREZ GIOVANNA MAGNOLIA

Especialidad: EDUCACIÓN PRIMARIA – CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Fecha de validación: 03.05.2022

Firma:



Giovanna M. Manrique Alvarez
DRA. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DNI / CNI: 09630398

Investigación: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022

Variable: Gamificación como estrategia

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Mecánica	1	Aplico reglas antes de aplicar la gamificación.	X		X		X		
	2	Estimulo a mis estudiantes a seguir reglas.	X		X		X		
	3	Utilizo variedad de aplicaciones en base a la temática trabajada.	X		X		X		
	4	Utilizo aplicaciones para retroalimentar un tema.	X		X		X		
	5	Despierto la curiosidad de mis estudiantes con juegos virtuales.	X		X		X		
	6	Aplico actividades lúdicas virtuales competitivas.	X		X		X		
	7	Cuando utilizo aplicaciones gamificadas mis estudiantes se muestran felices.	X		X		X		

	8	Las actividades gamificadas ejecutadas en clase implican esfuerzo en sus estudiantes.	X		X		X		
	9	Planteo retos a mis estudiantes.	X		X		X		
Dinámica	10	Incentivo a mis estudiantes a participar con juegos virtuales.	X		X		X		
	11	Logro que mis estudiantes participen con Kahoot u otros medios.	X		X		X		
	12	Explico la temática del juego a mis estudiantes antes de iniciar.	X		X		X		
	13	Permito que mis estudiantes expresen sus dudas después de realizar el juego.	X		X		X		
Componentes	14	Incentivo a mis estudiantes a acumular puntos.	X		X		X		
	15	Estimulo a mis estudiantes para que obtengan colecciones o avatares.	X		X		X		
	16	Felicito a mis estudiantes cuando obtienen alguna credencial (puntaje de beneficio).	X		X		X		
	17	Recompenso a mi estudiantes cuando llegan a un puntaje alto.	X		X		X		
	18	Utilizo herramientas tecnológicas para trabajar la gamificación.	X		X		X		

	19	Utilizo juegos de retroalimentación.	X		X		X		
--	----	--------------------------------------	---	--	---	--	---	--	--

Apellidos y nombres del juez: Mg: ASTONITAS MANAYAY, CAROLINA

Especialidad: Licenciado en Educación Primaria

Fecha de validación: 05-05-2022

Firma:



DNI / CNI: 41477631

Anexo 3: Validación de instrumentos.

Investigación: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022

Variable: Gamificación como estrategia

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Mecánica	1	Aplico reglas antes de aplicar la gamificación.	X		X		X		
	2	Estimulo a mis estudiantes a seguir reglas.	X		X		X		
	3	Utilizo variedad de aplicaciones en base a la temática trabajada.	X		X		X		
	4	Utilizo aplicaciones para retroalimentar un tema.	X		X		X		
	5	Despierto la curiosidad de mis estudiantes con juegos virtuales.	X		X		X		
	6	Aplico actividades lúdicas virtuales competitivas.	X		X		X		
	7	Cuando utilizo aplicaciones gamificadas mis estudiantes se muestran felices.	X		X		X		

	8	Las actividades gamificadas ejecutadas en clase implican esfuerzo en sus estudiantes.	X		X		X		
	9	Planteo retos a mis estudiantes.	X		X		X		
Dinámica	10	Incentivo a mis estudiantes a participar con juegos virtuales.	X		X		X		
	11	Logro que mis estudiantes participen con Kahoot u otros medios.	X		X		X		
	12	Explico la temática del juego a mis estudiantes antes de iniciar.	X		X		X		
	13	Permito que mis estudiantes expresen sus dudas después de realizar el juego.	X		X		X		
Componentes	14	Incentivo a mis estudiantes a acumular puntos.	X		X		X		
	15	Estimulo a mis estudiantes para que obtengan colecciones o avatares.	X		X		X		
	16	Felicito a mis estudiantes cuando obtienen alguna credencial (puntaje de beneficio).	X		X		X		
	17	Recompenso a mi estudiantes cuando llegan a un puntaje alto.	X		X		X		
	18	Utilizo herramientas tecnológicas para trabajar la gamificación.	X		X		X		

	19	Utilizo juegos de retroalimentación.	X	X	X	
--	----	--------------------------------------	---	---	---	--

Apellidos y nombres del juez: Samame Gamarra Silvia

Especialidad: Mg. Psicología educativa. Fecha de validación: 19-05-22

Firma:


Firma del Docente de Práctica
Mg. Silvia Samame Gamarra
Especialista en Psicología Educativa

DNI / CNI: 46179250

Investigación: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022

Variable: Gamificación como estrategia

Dimensión	n° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Mecánica	1	Aplico reglas antes de aplicar la gamificación.	X		X		X		
	2	Estimulo a mis estudiantes a seguir reglas.	X		X		X		
	3	Utilizo variedad de aplicaciones en base a la temática trabajada.	X		X		X		
	4	Utilizo aplicaciones para retroalimentar un tema.	X		X		X		
	5	Despierto la curiosidad de mis estudiantes con juegos virtuales.	X		X		X		
	6	Aplico actividades lúdicas virtuales competitivas.	X		X		X		
	7	Cuando utilizo aplicaciones gamificadas mis estudiantes se muestran felices.	X		X		X		

	8	Las actividades gamificadas ejecutadas en clase implican esfuerzo en sus estudiantes.	X		X		X		
	9	Planteo retos a mis estudiantes.	X		X		X		
Dinámica	10	Incentivo a mis estudiantes a participar con juegos virtuales.	X		X		X		
	11	Logro que mis estudiantes participen con Kahoot u otros medios.	X		X		X		
	12	Explico la temática del juego a mis estudiantes antes de iniciar.	X		X		X		
	13	Permito que mis estudiantes expresen sus dudas después de realizar el juego.	X		X		X		
Componentes	14	Incentivo a mis estudiantes a acumular puntos.	X		X		X		
	15	Estimulo a mis estudiantes para que obtengan colecciones o avatares.	X		X		X		
	16	Felicito a mis estudiantes cuando obtienen alguna credencial (puntaje de beneficio).	X		X		X		
	17	Recompenso a mi estudiantes cuando llegan a un puntaje alto.	X		X		X		
	18	Utilizo herramientas tecnológicas para trabajar la gamificación.	X		X		X		

	19	Utilizo juegos de retroalimentación.	x	x	x	
--	----	--------------------------------------	---	---	---	--

Apellidos y nombres del juez: Holguin Alvarez, Jhon Alexander

Especialidad: Doctor en Educación.

Fecha de validación: 9 de abril de 2022

Firma:



DNI / CNI: 42641226.

Anexo 5: Carta de presentación y autorización de aplicación de la institución.

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Los Olivos, 12 de abril del 2022.

Sra. Inés Bazán Torreblanca

Directora de la I.E.P. " San Francisco Solano"

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo- Filial Lima manifestarle que, nuestra estudiante está desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestra alumna a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022", para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Cuestionario de estrategias de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a la alumna Leslie Yajaira Porras Cornejo, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de X ciclo, con código de matrícula N° 6700263633.

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

Atentamente,



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




M. Inés Bazán Torreblanca
DIRECTORA - cPPc 01846934

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Los Olivos, 12 de abril del 2022.

Sr. Juan Nicanor Mayhua Montañez

Director de la I.E. 3050 "Alerto Hurtado Abadia"

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo- Filial Lima manifestarle que, nuestra estudiante está desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestra alumna a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022", para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Cuestionario de estrategias de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a la alumna Lesli Yajaira Porras Cornejo, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de X ciclo, con código de matrícula N° 6700263633.

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

Atentamente,



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



Mg. Juan Mayhua Montañez
DIRECTOR (e)

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Los Olivos, 12 de abril del 2022.

Sra. Lina Antaurco Espejo

Directora de la I.E. 2053 "Francisco Bolognesi Cervantes"

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo- Filial Lima manifestarle que, nuestra estudiante está desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestra alumna a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022", para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Cuestionario de estrategias de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el *informe de investigación para su titulación profesional*.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a la alumna Leslie Yajaira Porras Cornejo, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de X ciclo, con código de matrícula N° 6700263633.

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

Atentamente,



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




Mg. Yolanda R. Sotelo Belio
SUB DIRECTORA
I.E. 2053

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Los Olivos, 12 de abril del 2022.

Sr. Héctor Ernesto Pinedo Enciso
Director de la I.E.P. "Santo Tomas"

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo- Filial Lima manifestarle que, nuestra estudiante está desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestra alumna a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022", para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Cuestionario de estrategias de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a la alumna Lesli Yajaira Porras Cornejo, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de X ciclo, con código de matrícula N° 6700263633.

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

Atentamente,

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



Anexo 6: Constancia de aplicación.

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Dra. Mariela Patricia Gómez Flores
Directora – Escuela de Pre grado
Universidad César Vallejo – Filial Lima

De mi especial consideración:

Me es grato dirigirme a usted para dar a conocer que, la estudiante **Lesli Yajaira Porras Cornejo**, con DNI N° 7669449 de la Escuela Profesional de Educación Primaria del X ciclo de la Universidad César Vallejo, **APLICÓ** el instrumento necesario para el recojo de datos en referente a la tesis denominada **“Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022”**.

Por lo expuesto en mi calidad de directora de la Institución Educativa “San Francisco Solano”, se confirma que la ejecución se ha realizado de forma pertinente, en respuesta al cronograma y coordinaciones realizadas para las actividades aceptadas antes de iniciar el estudio las cuales se han desarrollaron con total normalidad y eficiencia en la muestra del objetivo de estudio.

Es cuanto puedo comunicar para los fines convenientes de la parte interesada.

Atentamente.



M. Inés Bacon Torreblanc
DIRECTORA - CPP: 01844934

Director de la I.E " San Francisco Solano"

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Dra. Mariela Patricia Gómez Flores
Directora – Escuela de Pre grado
Universidad César Vallejo – Filial Lima

De mi especial consideración:

Me es grato dirigirme a usted para dar a conocer que, la estudiante **Lesli Yajaira Porras Cornejo**, con DNI N° 7669449 de la Escuela Profesional de Educación Primaria del X ciclo de la Universidad César Vallejo, **APLICÓ** el instrumento necesario para el recojo de datos en referente a la tesis denominada **“Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022”**.

Por lo expuesto en mi calidad de director de la Institución Educativa “Santo Tomás”, se confirma que la ejecución se ha realizado de forma pertinente, en respuesta al cronograma y coordinaciones realizadas para las actividades aceptadas antes de iniciar el estudio las cuales se han desarrollaron con total normalidad y eficiencia en la muestra del objetivo de estudio.

Es cuanto puedo comunicar para los fines convenientes de la parte interesada.

Atentamente.

A handwritten signature in black ink is written over a circular official stamp. The stamp contains the text "I.E. SANTO TOMÁS" at the top, "DIRECCIÓN" in the center, and "UGEL 03" at the bottom.

Director de la I.E " Santo Tomás"

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Dra. Mariela Patricia Gómez Flores
Directora – Escuela de Pre grado
Universidad César Vallejo – Filial Lima

De mi especial consideración:

Me es grato dirigirme a usted para dar a conocer que, la estudiante **Lesli Yajaira Porras Cornejo**, con DNI N° 7669449 de la Escuela Profesional de Educación Primaria del X ciclo de la Universidad César Vallejo, **APLICÓ** el instrumento necesario para el recojo de datos en referente a la tesis denominada **“Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022”**.

Por lo expuesto en mi calidad de subdirectora de la Institución Educativa 2053 “Francisco Bolognesi Cervantes”, se confirma que la ejecución se ha realizado de forma pertinente, en respuesta al cronograma y coordinaciones realizadas para las actividades aceptadas antes de iniciar el estudio las cuales se han desarrollaron con total normalidad y eficiencia en la muestra del objetivo de estudio.

Es cuanto puedo comunicar para los fines convenientes de la parte interesada.

Atentamente.




Mg. Yolanda K. Sotelo Bello
SUB DIRECTORA
I.E. 2053

Subdirectora de la I.E 2053 “Francisco Bolognesi Cervantes”

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

Dra. Mariela Patricia Gómez Flores
Directora – Escuela de Pre grado
Universidad César Vallejo – Filial Lima

De mi especial consideración:

Me es grato dirigirme a usted para dar a conocer que, la estudiante **Lesli Yajaira Porras Cornejo**, con DNI N° 7669449 de la Escuela Profesional de Educación Primaria del X ciclo de la Universidad César Vallejo, **APLICÓ** el instrumento necesario para el recojo de datos en referente a la tesis denominada **“Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022”**.

Por lo expuesto en mi calidad de director de la Institución Educativa 3050 “Alberto Hurtado Abadía”, se confirma que la ejecución se ha realizado de forma pertinente, en respuesta al cronograma y coordinaciones realizadas para las actividades aceptadas antes de iniciar el estudio las cuales se han desarrollaron con total normalidad y eficiencia en la muestra del objetivo de estudio.

Es cuanto puedo comunicar para los fines convenientes de la parte interesada.

Atentamente.



Mg. Juan Mayhua Martínez
DIRECTOR (e)

Director de la I.E 3050 “Alberto Hurtado Abadía”

Anexo 7: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Margarita Guerrero Sánchez

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Cornejo Leslie Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: [Firma]
DNI: 10696731

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Eugenio Rojas Inca

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Cornejo Leslie Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: [Firma]
DNI: 10886355

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Magali Sánchez Delgado

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: 

DNI: 07041138

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: ARELLY ORMEÑO Quispe

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: 

DNI: 01541362

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Brayan David Acero Díaz

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: 
DNI: 61292070

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Juan Huancollo San

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: 
DNI: 71230802

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: NADIA ANACLETO AVALOS

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Portas Comejo Lesli, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

De acuerdo	<u>Si</u>	En desacuerdo	
------------	-----------	---------------	--

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: [Firma]

DNI: 10509349

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Marta Pareja Gomez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Portas Comejo Lesli, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: [Firma]

DNI: 09038996

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Maria Elena Sotelo Martínez

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: _____

DNI: 08002289

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Adonira Mas Mirano

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: _____

DNI: 33400222

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Edson Manuel Lapa Guardia

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: 

DNI: 74097542

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Kevin Alexis Ruiz Paredes

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

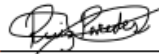
De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	
------------	-------------------------------------	---------------	--

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: 

DNI: 70136818

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Miriam Isabel Hernández Cince

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

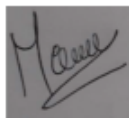
De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.



Firma: _____

DNI: 07638241

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Rosa Adelina Garrido Lecca Mendez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.



Firma: _____

DNI: 08155864

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Fiorella Janeth Sánchez Varas

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.



Firma: _____

DNI: 45041135

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Gloria Giño Mendoza

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

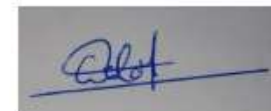
De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.



Firma: _____

DNI: 06163472

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente MARGOT RODRIGUEZ LOPEZ

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: 

DNI: 41892979

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente Lupe Lázaro Valencia

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: 

DNI: 08598633

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Verónica Pehokuanco E.

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Leslie Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida,
Universidad César Vallejo.

Firma: [Firma]
DNI: 07551800

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: José Gutiérrez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Leslie; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: [Firma]
DNI: 08117902

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Elizabeth Deza Mendoza

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Cornejo Lesli Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: _____

DNI: 19324185

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Olga Duende

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Cornejo Lesli Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: _____

DNI: 110697201

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Denis Hilario Alvarado

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Cornejo Leslie Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: 

DNI: _____

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Maria Elena Vasquez Lobato

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Cornejo Leslie; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: 

DNI: 09053724

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Maria Julia Flores Bravo

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Leslie; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: MJB

DNI: 43103130

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Edith Siquentes Quispe

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Leslie Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: [Firma]

DNI: 08178555

1

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Liceth Pardo Huamán 1º

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:


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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: 
DNI: 4133494

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Jenny Inga

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:


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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: 
DNI: 09519021

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Katty Hospina Aliaga

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: Katty Hospina Aliaga

DNI: 09916429

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: María de los Angeles Villalobos

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: María Villalobos

DNI: 44398768

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Reynaldo Cinthia

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.



Firma: _____

DNI: _____43375329_____

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Vilma Bravo Huamash

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: V. Bravo _____

DNI: 09926702 _____

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Claudia Elizabeth Pinto Picón

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: Claudia Elizabeth Pinto Picón

DNI: 46980287

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Ruth Isabel Crispin Panduro

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: RuthIsabelCP

DNI: 40382452

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Gloria Mayorga Manyari

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Leslie; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

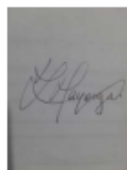
De acuerdo	<input checked="" type="checkbox"/>	En desacuerdo	<input type="checkbox"/>
------------	-------------------------------------	---------------	--------------------------

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.



Firma: _____

DNI: 40123024

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Edita Blanco Flores

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Leslie; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.



Firma: _____

DNI: 10159118

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Claudia Antonella Arellano Solis

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

De acuerdo	X	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma:



DNI: 73254286

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Nelly Esperanza Segura Martel

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

De acuerdo	X	En desacuerdo	
------------	---	---------------	--

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma:



DNI: 10599472

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Giancarlo Andrés Guerra Sánchez

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:


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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: 
DNI: 75684687

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: KRUSKAYA QUICHCA SANCHEZ

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: 
DNI: 41351785

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: María Elena Rojas Noyas

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Leslie Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: [Firma]

DNI: 44215372

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Martha Elena Chávez Apolaya 3.

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Leslie; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: [Firma]

DNI: 21813738

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Jimmy Aviles Quispe

Presenta.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque sólo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: 

DNI: 44310323

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Antonio Cruz Uctar

Presenta.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Lesli Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque sólo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: 

DNI: 20694304

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Dois Ayala 6

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Leslie; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: [Signature]
DNI: 06763343

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Ana Oviedo Venegas 2

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Leslie; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: [Signature]
DNI: 06031556

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: YRIS TREJO JARA

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Cornejo Leslie Yajaira, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma: [Firma]
DNI: 09187458

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: César A. Capahuaringa Mora

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Cornejo Leslie; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma: [Firma]
DNI: 06165493

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Roger Adán Marchán Obregón

Presente.

Por medio de la presente reciba un cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Leslie Yajaira; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de la investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en la investigación:

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

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto, Muy agradecida.
Universidad César Vallejo.

Firma:



DNI:

45730816

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Docente: Miriam Isabel Cince Hernández

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por la estudiante en educación primaria: Porras Comejo Leslie; y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluirlo en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022, con el fin de investigar la temática de: Gamificación como estrategia.

Es importante que usted sepa que se aplicará un cuestionario.

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA su participación en nuestra investigación:

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

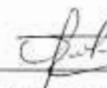
Nota: marque solo una opción.

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

Muy agradecida.

Universidad César Vallejo.

Firma:



DNI:

10763824



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, HOLGUIN ALVAREZ JHON ALEXANDER, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN PRIMARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DEL DOCENTE EN CLASES HÍBRIDAS DE V CICLO DE INDEPENDENCIA, 2022", cuyo autor es PORRAS CORNEJO LESLI YAJAIRA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 11 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
HOLGUIN ALVAREZ JHON ALEXANDER DNI: 42641226 ORCID 0000-0001-5786-0763	Firmado digitalmente por: JHOLGUINALVA el 11- 07-2022 16:09:31

Código documento Trilce: TRI - 0335538