



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

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

**Gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de
secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla
Callao, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Santos Carpio, Bernardina Patricia (orcid.org/0000-0002-3007-3249)

ASESORA:

Dra. Rodríguez Rojas, Milagritos Leonor (orcid.org/0000-0002-8873-1785)

CO-ASESORA:

Dra. Sihuay Maravi, Norma Agripina (orcid.org/0000-0002-4023-2688)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

A toda mi familia en especial a mi estimado esposo y a mis tres grandes inspiraciones ,mis hijos, por su incondicional apoyo y confiar en mi deseo de superarme y cumplir con la meta trazada en el trayecto de mi vida profesional.

Agradecimiento

A Dios por darme vida y salud y la oportunidad de contar con mi Asesora de tesis Dra. Milagritos Leonor Rodríguez Rojas que, con su empatía y sus conocimientos en desarrollo de tesis, me orientó de manera adecuada en el proceso de este trabajo de investigación y a mis compañeros de Maestría que con sus aportes hicieron que logre el objetivo trazado.

Índice de contenidos

	Pág
<i>Carátula</i>	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	01
II. MARCO TEÓRICO	05
III. METODOLOGÍA	17
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y Operacionalización	18
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, Unidad de análisis	19
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.5. Procedimientos	23
3.6. Método de análisis de datos	23
3.7. Aspectos éticos	24
IV. RESULTADOS	31
V. DISCUSIÓN	37
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1	<i>Distribución de frecuencias de la variable gamificación</i>	26
Tabla 2	<i>Distribución de frecuencias, dimensiones de la gamificación</i>	27
Tabla 3	<i>Distribución de frecuencias de la variable aprendizaje significativo</i>	28
Tabla 4	<i>Distribución de frecuencias del aprendizaje significativo</i>	29
Tabla 5	<i>Contraste de normalidad</i>	30
Tabla 6	<i>Relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo</i>	31
Tabla 7	<i>Relación entre las dinámicas y el aprendizaje significativo</i>	32
Tabla 8	<i>Relación entre las mecánicas y el aprendizaje significativo</i>	33
Tabla 9	<i>Relación entre componentes y el aprendizaje significativo</i>	34

Índice de figuras

Tabla 1	<i>Niveles de la gamificación</i>	26
Tabla 2	<i>Niveles del aprendizaje significativo</i>	27

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar la correlación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, ubicada en la provincia constitucional del Callao, 2022 asimismo responde a la investigación de tipo básica y enfoque cuantitativo no experimental con diseño correlacional transversal el mismo que permitió establecer el grado de relación entre las variables y cuya población estuvo conformada por 418 estudiantes, siendo la muestra equivalente a 200 participantes según fórmula para determinar el tamaño muestral, recolectándose los datos mediante una escala tipo likert para medir aspectos de la gamificación, así como el aprendizaje significativo mediante la técnica de encuesta, encontrándose como resultados un valor de Sig. = $0,00 < 0,05$ razón por la que se rechazó H_0 y se aceptó H_1 , de la misma manera se encontró un valor Rho de Spearman = 0,65, concluyéndose que existe relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo, además de determinar que dicha relación es positiva en grado moderada.

Palabras clave: Conocimientos, experiencias, estrategias, juego, interacción.

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the correlation between gamification and meaningful learning in high school students from educational institutions in the district of La Perla, located in the Constitutional Province of Callao in 2022. It also responds to basic research and a quantitative approach non-experimental with a cross-sectional correlational design, which allowed establishing the degree of relations between the variables and whose population consisted of 418 students, the sample being equivalent to 200 participants according to the formula to determine the simple size, collecting the data using a Likert-type scale to measure aspects of gamification, as well as significant learning through the survey technique, finding as results a value of $\text{Sig.} = 0.00 < 0.05$. This was the reason why H_0 was rejected and H_1 was accepted, in the same way a $S_{\text{pearman}} \rho$ value = 0.65 was found, concluding that there is a significant relationship between gamification and significant learning, in addition to determining that this relationship is positive to a moderate degree.

Keywords: Knowledge, experiences, strategies, game, Interaction.

I. INTRODUCCIÓN

En el contexto internacional, para Candrljic et al., (2020) el cambio de modalidad en el contexto educativo producto de la pandemia puso a prueba el proceso de enseñanza y aprendizaje; razón por la cual las instituciones escolares tuvieron que adaptarse casi de forma inmediata al uso de las TIC con el propósito de ofrecer una formación con estándares de calidad, siendo el docente quien tuvo que emprender estrategias innovadoras que le permitan mejorar su ejercicio y práctica pedagógica, al respecto, un estudio llevado a cabo por especialistas de OCDE (2020) señaló que en México se observaron dificultades por parte de los estudiantes respecto al uso de las tic, siendo una de las causas el problema de acceso al internet, es decir un 20% de estudiantes pertenecen al ámbito rural, lo cual dificulta la implementación de estrategias educativas innovadoras mediante el uso de las tecnologías incluyendo el juego como un elemento dinamizador del proceso de aprendizaje, la misma situación fue observada en Colombia, en el cual el 27% de estudiantes tiene dificultades de conectividad, situación que imposibilita que los alumnos puedan hacer uso de elementos gamificadores, siendo las consecuencias un aprendizaje poco significativo, asimismo expertos de INTEF (2016) señalaron que un elemento importante al momento de aplicar la gamificación en el aula, está asociada al docente quien en muchos casos no ha logrado desarrollar sus competencias digitales, situación que repercute en los alumnos quienes no pueden aprovechar todos los recursos y herramientas de gamificación que provee internet.

En el contexto peruano existe la necesidad de abordar las actividades escolares desde la gamificación como una técnica de aprendizaje ya que posibilita la captación del interés, la motivación por aprender, la interacción y la articulación entre los saberes previos y nuevos saberes a través del juego, pudiendo aportar en desarrollar aprendizajes significativos generando la funcionalidad e interacción en el marco de la estimulación y fortalecimiento por aquello que se está aprendiendo a través de la autorregulación, al respecto un estudio llevado a cabo por especialistas del INEI (2018) a través de la encuesta Nacional de Hogares (ENAH0) manifestó que un 92,8% de familia cuenta alguna tic en casa, sin embargo aquello es insuficiente en la medida aún existe un porcentaje que tiene dificultades para acceder a internet, dependiendo en muchos casos de la

ubicación geográfica en el que se encuentre, la situación se torna en muchos casos mucho más difícil, asimismo a nivel de lima metropolitana un 52,9% de hogares dispone de un computador, lo cual permite que los alumnos en casa puedan conectarse sin dificultad alguna para desarrollar sus actividades de aprendizaje, asimismo un 62,9% disponen del servicio de internet, situación que difiere en los contextos rurales, al mismo tiempo especialistas de MINEDU (2018) manifestaron que dicha situación tiene implicancias no solo en el trabajo que realiza el docente, sino que además termina afectando el desarrollo de aprendizajes de calidad en la medida que hoy en día las escuelas han optado por la virtualidad y se aprovechan muchas herramientas gratuitas que ofrece la red, dentro de ellas las gamificadoras, por su parte expertos de GRADE (2017) indicaron la necesidad de establecer políticas para dotar a la escuela de mayor acceso a las tic, potenciando así el proceso de enseñanza y aprendizaje, además de fortalecer las competencias y capacidades digitales tanto de alumnos como docentes.

En el contexto local, en las instituciones Educativas pertenecientes al ámbito jurisdiccional de la Perla, se pudo observar en muchos casos que los docentes no contaban con las competencias digitales suficientes para afrontar los nuevos retos y exigencias que demandaba la virtualidad, asimismo se evidenciaban situaciones asociadas a la falta de conectividad o déficit en cuanto a equipamiento no solo por parte de los estudiantes en su mayoría, sino que además dicha situación se podía observar en algunos casos en los docentes, dificultándose así el normal desarrollo de las actividades, como la puesta en marcha de las actividades de enseñanza y aprendizaje, situación que pudo mejorarse de forma progresiva en la medida que se fue contando con el apoyo del Estado, mejorando notablemente dicha dificultad a través de las constantes jornadas de capacitación brindada a los docentes de los diversos niveles, incluyendo el secundario, siendo los beneficiarios directos los estudiantes quienes a través del uso de herramientas de gamificación, pudieron mejorar sus aprendizajes. Lo expuesto permite formular las preguntas de investigación las mismas que se presentan a continuación: ¿De qué manera se relaciona la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla Callao, 2022? Formulándose los problemas específicos de la siguiente manera ¿De qué

manera se relaciona las dimensiones dinámica, mecánicas y componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla Callao, 2022?

Por otra parte, el estudio se justifica desde el punto de vista teórico en la medida que desarrolla un marco de conocimientos respecto a la gamificación y el aprendizaje significativo, el mismo que en adelante servirán de fuente de consulta para estudiantes y futuros investigadores, encontrándose dicha información amparada en el marco de literatura especializada, la misma que permite actualizar el conocimiento brindando un aporte al contexto y comunidad científica. De la misma forma tiene su justificación desde el punto de vista práctico ya que los resultados permitirán precisar la correlación entre variables siendo aquella información de suma relevancia para tomar de decisiones oportunas y pertinentes que terminen beneficiando al contexto de investigación, finalmente la justificación metodológica se encuentra delimitada en cuanto el diseño metodológico adoptado permitirá dar respuesta a las preguntas de investigación, así como la construcción de instrumentos los cuales contarán con los requisitos de validez y confiabilidad los mismos que podrán ser empleados en futuras investigaciones.

De la misma forma se formularon los objetivos en: Determinar la relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla Callao, 2022;asimismo se formulan lo objetivos específicos de la siguiente manera ; determinar la relación entre las dimensiones dinámica, mecánicas y componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla Callao, 2022.

Finalmente las hipótesis se formulan en: Existe relación significativa y directa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla Callao, 2022; asimismo se formulan las hipótesis específicas de la siguiente manera , Existe relación significativa entre las dimensiones dinámica, mecánicas y componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla Callao, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Zambrano (2018) en su estudio acerca de la gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de lengua y literatura en una Institución escolar de la ciudad de Ecuador investigación de tipo básica y de enfoque cuantitativo, cuya muestra estuvo conformada por 62 estudiantes a los que se les administró un cuestionario empleando la técnica de encuesta, encontrando que un 63% de los encuestados está totalmente de acuerdo, así como el 37% de acuerdo con el uso de la gamificación, además de encontrar que un 74% considera que el aprendizaje se fortalece mediante ella; asimismo pudo evidenciar que un 55% y 45% está de acuerdo, Concluyendo que la gamificación como herramienta fortalece el aprendizaje significativo de los estudiantes, y que además promueve en ellos la participación activa y colaborativa en las actividades pedagógicas en el aula.

Espín (2022) cuya investigación tuvo como propósito establecer la correlación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes del sexto grado de educación básica general en una Institución Escolar del Ecuador, estudio básico, cuantitativo de diseño correlacional transversal en el que se aplicó un cuestionario para medir las variables mediante la técnica de encuesta a 46 estudiantes, demostrándose mediante los resultados que el valor de significancia mediante la prueba $X^2 = 19,93$; permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, así como un 74% considera relevante el juego como técnica, y un 67% que el docente aplica correctamente la gamificación, concluyéndose que existe relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes en la medida que las actividades que emplea el docente para promover aprendizajes es pertinente a través de las diversas herramientas lúdicas que permiten la interactividad.

Vera (2022) en su estudio el cual tuvo como objetivo determinar la correlación entre gamificación educativa y aprendizajes significativos en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Naranjal, Ecuador – 2022, investigación básica, de enfoque cuantitativo, no experimental correlacional, en la cual se

encuestado a 95 estudiantes mediante dos cuestionarios previamente validados y confiables, evidenciándose en los resultados un valor de significancia de $0,00 < 0,01$ y un valor rho de spearman de $0,639^{**}$ además se observó que un 33,7% de los encuestados señalaba un nivel alto sobre la gamificación, concluyendo que la gamificación educativa se relaciona de forma directa posibilitando una estrecha relación y en grado moderada con la gamificación en los estudiantes.

Grijalba (2021) en su estudio sobre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de una Unidad Educativa del Ecuador, estudio de enfoque cuantitativo, no experimental con diseño correlacional transeccional, cuya muestra la conformaron 80 estudiantes empleándose dos cuestionarios con el propósito de llevar a cabo la recolección de los datos mediante la técnica de encuesta, cumpliendo ambos instrumentos con los requisitos de validez y confiabilidad, hallándose que sobre la dimensión dinámica de competición $p=0,00$ y $\rho=0,75$, en la dimensión recompensa un p valor = $0,00$ y $\rho=0,57$, así como en la dimensión dinámica de solidaridad $p=0,00$ $\rho=0,72$, en relación al aprendizaje significativo, lo cual permitió concluir que, a medida que se trabaja la gamificación en el aula se fortalecen los aprendizajes de manera significativa en los estudiantes.

Caicedo et al. (2020) en su estudio sobre gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo en escolares Venezolanos, el mismo que responde a una investigación de tipo básica, enfoque cuantitativo sobre revisión bibliográfica, en la que se realizó un análisis respecto al uso que suele dar el docente en el aula mediante la gamificación como estrategia innovadora permitiendo la transmisión y construcción de conocimientos significativos en el estudiante, al mismo tiempo consideran que la creatividad y la lúdica están consideradas como elementos destinados a mejorar la forma de aprender y de enseñar en el sentido que su uso ha de ser de vital importancia no solo dentro del aula, sino fuera de ella.

Trillo (2022) en su investigación cuyo objetivo fue determinar la correlación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en

una institución privada en Jicamarca, San Antonio, Lima 2021, estudio básico de enfoque cuantitativo, diseño no experimental correlacional en la que participaron 100 estudiantes de secundaria, recolectándose información sobre las variables a través de un cuestionario mediante la técnica de encuesta, instrumentos que contaron con los requisitos de validez y fiabilidad, demostrándose en los resultados un p valor = $0,00 < 0,05$ así como un Rho de Spearman de 0,89 concluyendo que existe correlación directa y significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de dicho contexto, asimismo señala la importancia del uso de las herramientas de gamificación como elementos dinamizadores del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Sosa (2021) en su investigación sobre gamificación y el logro de aprendizajes de ecuaciones lineales en estudiantes de secundaria, investigación básica de enfoque cuantitativo de alcance correlacional de corte transversal, cuya muestra estuvo constituida por 145 estudiantes de educación secundaria, recolectándose información mediante una escala tipo likert a través de la técnica de encuesta, hallándose en los resultados un p valor = $0,00 < 0,01$ determinándose que existe correlación directa entre la gamificación y el nivel de logro en los estudiantes, asimismo el estadístico inferencial determinó que el uso de la Classcraft como herramienta de gamificación es favorable para el estudiante en un 64,3% y 27,5% respectivamente, concluyéndose que es muy importante el uso de herramientas gamificadoras para fortalecer el aprendizaje en el estudiante ya que promuevan la interacción y significatividad de los contenidos a aprender.

Díaz (2021) en su investigación sobre la gamificación y el aprendizaje basado en problemas en estudiantes de una Red Educativa de Lima, estudio de tipo básico, enfoque cuantitativo, diseño no experimental correlacional cuya muestra estuvo constituida por 340 estudiantes del nivel secundaria de la Red Educativa 05 aplicándose cuestionarios validados mediante consistencia interna alfa de cronbach α 0,80 y 0,82 respectivamente, y cuyos resultados mediante el estadístico de Pearson = 0,43 y sig. 0,00 permitieron concluir que existe correlación moderada entre ambas variables, es decir; la gamificación como estrategia de enseñanza es favorable en la medida que se asocia con el ABP

permitiendo que los estudiantes puedan alcanzar significatividad de sus aprendizajes.

Miranda (2021) en su estudio acerca de la gamificación y la calidad educativa en estudiantes, investigación desarrollada bajo el enfoque cuantitativo, de tipo básica con diseño no experimental correlacional, aplicada a una muestra de 155 estudiantes, empleándose la técnica de encuesta con el fin de recolectar los datos mediante el instrumento de cuestionario, los mismos que fueron sometidos a validación mediante juicio de expertos y confiabilidad mediante prueba piloto observándose un índice de fiabilidad de 0,90 y 0,96 respectivamente, asimismo los resultados pudieron evidenciar un coeficiente de correlación de Spearman con una significancia Sig. = 0.000 < 0.05, así como un Rho de Spearman igual a 0.623**, permitiendo rechazar Ho y aceptar H1, concluyendo que existe relación entre la gamificación y la calidad educativa en dicha Institución Educativa, y que aquello es producto del buen desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que el docente promueve el uso de las herramientas de gamificación, generando aprendizajes significativos en los escolares.

Guillen (2021) en su tesis cuyo objetivo fue determinar correlación entre la gamificación a través de e-learning y el aprendizaje de razonamiento matemático en alumnos de una Institución Educativa de Lima, estudio de tipo básico, enfoque cuantitativo, diseño no experimental correlacional en la que fueron participes 145 estudiantes , y cuyos instrumentos aplicados se basaron en pruebas de ejecución sobre gamificación y aprendizaje, confiabilizadas mediante alfa de Cronbach=0.89 para el primero y un KR20=0,749 para el segundo. Permittiendo evidenciar en los resultados la existencia de correlación positiva (rho=0,45) en grado moderada y significativa según p valor = 0,00 < 0,05, concluyendo que las herramientas de gamificación están asociadas al aprendizaje significativo del razonamiento matemático. Dicha significatividad es producto del empleo de diversos recursos gamificadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Gamificación

Kapp (2012) manifestó que la gamificación es considerada como el uso del juego con fines de resolver problemas y fomentar el aprendizaje a través de elementos lúdicos, asimismo para Zatarain (2018), emplea el término ludificación para describir las cualidades y características de la gamificación como sistema interactivo cuyo propósito es motivar y comprometer a los usuarios mediante el juego, en coherencia con lo señalado por (Burke, 2014 citado en Gonzales et al. (2019) quienes coinciden en manifestar que el uso de la mecánica del juego y el diseño de la experiencia busca atraer y motivar digitalmente a los estudiantes para que alcancen sus metas, Morera y Mora (2019) manifestó que aquella está diseñada como parte de una estrategia didáctica que permite promover el trabajo en equipo en ambientes de aprendizajes lúdicos, finalmente Perdomo y Rojas (2021) consideraron que los mecanismos de la gamificación promueven aprendizajes significativos producto de su dinámica e implementación en el aula de clases.

Por otra parte, dentro de los principales aportes relacionados a la gamificación como estrategia educativa (Kolb, 2015 citado en Gómez, 2022) manifestó que busca promover en los estudiantes la motivación ya que a través del diseño y entorno se pretende despertar el interés por las actividades propuestas en el aula, de la misma forma Sierra y Fernández (2019) manifestaron que la gamificación promueve la autonomía en la medida que busca que sean los propios estudiantes quienes puedan llevar a cabo la elección del juego, mediante avatares con el fin de crear misiones de modo tal que puedan involucrarse con el contenido gamificado ya sea de forma individual o en equipo, señalando que además dicha colaboración se lleva a cabo mediante la interacción con el juego procurando comportamientos positivos entre los jugadores (alumnos)

Asimismo para Carbajal et al (2022) la gamificación lleva al jugador a reflexionar y experimentar las consecuencias de su aprendizaje, señalando que este funciona mejor cuando se hace que el alumno en clase piense y experimente, en tal sentido Prada (2021) mencionó que la gamificación permite retroalimentar el aprendizaje de los alumnos en cuanto reciben comentarios constructivos después

de un fracaso en la actividad gamificada, además de agregar elementos atractivos del diseño de juegos, ello sin lugar a dudas ayuda mucho a captar la atención de aquellos alumnos que tienen dificultad para concentrarse y lograr aprendizajes significativos,

Para Ardila (2019) la gamificación busca asegurar un espacio para el andamiaje educativo, ya que permite la familiarización de conceptos básicos observando patrones que permitan identificar aquello que el alumno debe prestar atención, asimismo promueve el compromiso de los participantes, en cuanto al docente, permite alinear los principios pedagógicos contribuyendo al logro de los aprendizajes de los alumnos, Melgar (2021) en ese sentido, el docente asume un rol de facilitador asegurando el acceso a la información además de llevar a cabo acciones de gamificación a través de las herramientas virtuales, asegurando que el estudiante desarrolle habilidades y destrezas con el fin de gestionar espacios de aprendizaje.

Para Rojo et al. (2019) la gamificación se considera como una estrategia que resulta muy útil y atractiva tanto para estudiantes como docentes en el ámbito escolar, siendo necesaria su implementación desde muy temprano, al respecto Liberio (2019) consideró que en el ámbito pedagógico escolar, busca superar los principios de la educación tradicional, estableciendo nuevas formas de aprendizaje para los alumnos, procurando que dicha experiencia sea significativa en la medida que se fundamente desde la motivación y la identificación por parte del alumno para asumir un rol activo en su proceso de aprendizaje.

Sobre aquello Ahmed y Sutton (2017) manifestaron que las herramientas de gamificación que se emplean en el contexto escolar buscan promover el compromiso, motivación y desarrollan conductas deseadas en los escolares quienes aprenden a través de la lúdica, asimismo Ortiz et al, (2018) señalaron que en las instituciones escolares aquella viene siendo utilizada como una herramienta para el aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, además de fortalecer las actitudes y comportamiento colaborativo por parte de los alumnos quienes se adaptan muy bien a dichas estrategias propuestas por el docente,

quienes incorporan el uso de estas herramientas como parte del proceso de mejora en cuanto al currículo, situación que se encuentra articulada a los propósitos y fines de la escuela. Calderón (2022) manifestó que los docentes son generadores de espacios gamificadores a través de diversas herramientas las cuales son pertinentes para ayudar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, más aún en tiempos de pandemia ya que los espacios virtuales se han visto fortalecidos por el uso masivo de recursos tecnológicos.

Asimismo, Alhammad y Moreno (2018) señalaron que la gamificación en los escolares busca despertar el interés hacia las asignaturas, ya que en la medida que empleen o elijan ser parte de una actividad gamificadora podrán en otros espacios aplicar dichas estrategias para aprender, al respecto Obando (2018) manifestó que la gamificación como estrategia pedagógica posibilita la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades por parte del alumno, quien está aprendiendo de forma permanente procurando que se alcance en ellos la concentración, el esfuerzo y fidelización del conocimiento. Sobre aquello Hamari et al. (2018) explicó que la gamificación ha ganado popularidad en los últimos años. Siendo más atractivos para alumnos como docente en el sentido que se han venido incorporando nuevas herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, además de ser recursos que en muchos casos son de libre disponibilidad.

Para Londoño y Rojas (2021) los juegos en el ámbito educativo asumen un rol esencial como herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje, no solo porque son generadores de motivación, sino porque son versátiles en cuanto a su aplicación en diversas asignaturas permitiendo la práctica y experimentación, asimismo para Pérez et al (2017) refieren que al encontrarse los alumnos en una etapa de gamer es propicia dicha condición para incluir a la gamificación en las actividades que realizan en el entorno del aula, de la misma forma Godoy (2019) consideró que dichas experiencias mejora el logro de los aprendizajes, pero que además hay un incremento en cuanto a los niveles de autonomía, autoestima y autoconfianza por parte de los alumnos, entendida aquel fenómeno en cuanto hoy en día la educación orienta sus esfuerzos a una actividad mucho más dinámica y

constructiva en la que el estudiante es el centro de todo el proceso educativo y en el que las tecnologías de la información y comunicación cumplen un rol de apoyo.

Por su parte, Zeng et al. (2017) precisó que las características asociadas al juego como elemento gamificador implican: recompensa: el mismo que se refiere a que la estructura del juego proporciona recompensas frente a comportamientos específicos producto del logro de los participantes, lo cual promueve y genera motivación; asimismo el reconocimiento: considera que el juego toma en cuenta las acciones de los participantes al alcanzar una tarea en específico lo cual se convierte en algún valor contable que permite comparar puntuaciones, establecer niveles, logros entre otros. Asimismo, el progreso, se da en cuanto el juego permite observar la progresión de una tarea específica determinando el momento o etapa en la que se encuentre el jugador. Finalmente, la fantasía consiste en cuanto los elementos incluidos en el juego generan o crean circunstancias virtuales que permiten el desarrollo de la imaginación por parte de los estudiantes.

Banoy y Castillo (2021) señalaron que aplicar la gamificación como parte de la estrategia pedagógica permite dinamizar la productividad educativa en cuestiones de lograr aprendizajes significativos, asimismo aquello tiene incidencia directa en la motivación por parte del alumno por las características y funcionalidades que ofrecen las herramientas gamificadoras, por su parte Gil y Prieto (2020) señalaron que la gamificación permite el compromiso de los participantes y que además no solo genera una motivación externa, sino que además el alumnos siente aquella necesidad de aprender de forma dinámica y activa en el sentido que se activa una motivación interna que finalmente asegura que se evidencien aprendizajes de calidad, pero que a si mismo sean significativos en el tiempo Da Rocha y de Melo (2016) señalaron que el juego permite además de la motivación la participación activa de los usuarios, es decir en este caso el alumno quien se ve influenciado por las actividades y retos que supo la gamificación.

Dimensiones de la gamificación

La gamificación según Kapp (2012) tiene como dimensión a las dinámica, la misma que consiste en la interacción que ejerce el juego como elemento

dinamizador, posibilitando la creación de estrategias que permitan a los alumnos alcanzar sus metas u objetivos propuestos, asimismo para Peñafiel (2017) las dinámicas consisten en aspectos globales que orientan a que cada componente del juego involucre en una actividad la participación activa mediante recursos motivadores a los participantes, ya que según Karagiorgas y Niemann (2017) a medida que el jugador asume la identidad de un personaje en el juego la experiencia permitirá que interactúe con fines de alcanzar aprendizajes significativos.

Por otra parte la dimensión mecánica según Kapp (2012) consiste en la estructura que posee el juego de acuerdo a ciertos niveles o categorías, en razón a ello el participante puede obtener premios cuando gana, además el hecho de establecer niveles fomenta en ellos el deseo de superación mientras que por otra parte van obteniendo información del producto, por su parte Carrera (2017) manifestó que las mecánicas se entienden como aquellas acciones, comportamientos o mecanismos de control que emplea el alumno con el fin de convertir el juego en una actividad, generando experiencias atractivas, las cuales son de fácil adhesión al jugador, en ella se establecen el empleo de puntuaciones, avatares, desafíos entre otros, a su vez Basten (2017) explica que, en la gamificación, los niveles de juego de dificultad creciente ayudan a los nuevos usuarios de plataformas de software complejas. A medida que los usuarios completan niveles más altos van desarrollando la capacidad para solucionar problemas y enfrentan nuevos desafíos

Finalmente, la dimensión componentes. Según Kapp (2012) constituye para el jugador el lugar o espacio donde encuentra la posibilidad de llevar a cabo el juego, con el propósito de adquirir conocimientos, además de transferir la información. Al respecto Peñafiel (2017) manifestó que los recursos que se suelen emplear para llevar a cabo una actividad implican los componentes de gamificación, en tal sentido un estudio realizado por Groening y Binnewies (2019) demostraron que los estudiantes alcanzan aprendizajes significativos productos de la gamificación, además aquello se veía beneficiado desde los elementos gamificadores, incluyendo los componentes.

Aprendizaje significativo

(Ausubel, 1963 citado en Nieva y Martínez 2019) el aprendizaje significativo consiste en un proceso en el cual el nuevo conocimiento o información se asocia de forma no arbitraria con la estructura cognitiva de aquel que aprende, al mismo tiempo señala que existen condiciones básicas que deben cumplirse, tales como: debe existir un material o recurso potencialmente significativo, además debe existir la disposición para el aprendizaje, asimismo para Agra et al. (2019) dicho aprendizaje supone la articulación con la información nueva, asumiendo que las ideas deben ser relevantes a la estructura cognitiva de la persona, activa (porque requiere actividad mental) dinámica, y de interacción (entre la información y los conocimientos previos) generando un producto siempre provisional caracterizado por un conocimiento particular producido en un momento y contexto determinado, de igual forma, para Moreira y Bravo (2022) El aprendizaje significativo es en esencia aquel que permite un proceso de búsqueda de significados y conocimientos que van más allá de lo general dando origen y fundamento al conocimiento.

Por su parte, Montes (2021) señaló que el aprendizaje significativo es importante en la medida que permite al estudiante construir su propio aprendizaje, denotando significado a aquello que desea aprender, asimismo manifiesta que dicho aprendizaje no se olvida, por el contrario, se mantiene perenne durante el tiempo manteniéndose en las capacidades del alumno, siendo aquellos quienes asumen un rol activo en dicho proceso de construcción de sus conocimientos.

Para Roa (2022) el aprendizaje significativo permite contribuir a los modelos pedagógicos en la medida que explica la renovación de los esquemas tradicionales de enseñanza, asimismo busca que las interacciones en el aula sean más ricas y significativas, no solo a nivel de estudiantes, sino docentes y estudiantes y los diferentes elementos del currículo, llámese contenidos, recursos, materiales facilitando la oportunidad para que el alumnos pueda establecer la relación entre el nuevo contenidos, enlazados a sus ideas previas o conocimientos previos, al respecto Rozo (2020) consideró que en el aprendizaje significativo interactúan diversos elementos promoviendo el uso de estrategias por

parte de los alumnos lo cual es importante para apropiarse de los conocimientos mejorando su desempeño en la escuela.

Para Castillo y Espinoza (2019) para que se genere el aprendizaje significativo es importante que el docente conozca la estructura cognitiva del estudiante, además de conocer la información que domina previamente, y las ideas que posee, para ello es importante establecer la mayor cantidad de estrategias que le permita establecer la asociación entre los saberes previos y los nuevos conocimientos procurando un aprendizaje significativo, al respecto Flores (2019) señaló que ante una nueva información los alumnos actualizan sus conocimientos previos, así como fortalecen sus estructuras, posibilitando así la funcionalidad de lo aprendido, información que puede ser empleada para resolver problemas en diversos contextos con el propósito de desarrollar aprendizajes duraderos.

Por otra parte, Duarte et al (2019) señaló que hay diversas estrategias que pueden ser empleadas por el docente con el propósito de generar aprendizajes significativos en los alumnos, entre ellas considera el uso de estrategias motivacionales, empleo de procesos intuitivos, los cuales al ser aplicados de forma oportuna permite una interacción eficiente entre docente y estudiante, al mismo tiempo Salazar (2018) consideró importante incluir la evaluación de los aprendizajes significativos como una necesidad propia de las prácticas evaluativas en coherencia con la planificación curricular en el contexto del aula.

Dimensiones del aprendizaje significativo

Ausubel (1963) Los conocimientos previos son considerados como aquellos conocimientos, habilidades y actitudes con los que suele contar el alumnos como parte de su bagaje de conocimientos, antes de ingresar a la escuela, al mismo tiempo para Carranza (2017) dichos conocimientos tienen sus principios en la teoría constructivista planteando que el estudiante es capaz de desarrollar por si solo sus propios procesos constructivos del conocimiento, siendo estas, las experiencias que el alumno traen de su contexto o medio social en el que se desenvuelve, por su parte Maldonado et al. (2018) mencionó que cuando el docente implementa algún proyecto o actividad de aprendizaje debe contar con

los saberes previos de los alumnos en tanto estos cuentan con conocimientos que le permiten comprender mejor el tema así como tener una aproximación mucho más real con aquello que desea incorporar a su nuevo conocimiento. Bass (2019) señaló que los conocimientos previo en los alumnos, permiten dinamizar su proceso de aprendizaje, además de socializar la información, permitiéndoles la gestión de experiencias significativas promoviendo un aprendizaje duradero y a largo plazo, al respecto Carranza y Caldera (2018) señaló que la disposición de los conocimientos previos estará sujeta al contenido a enseñar y la profundidad con el cual se desea abordar, además señala que otro elemento que determina el conocimiento previo está asociado al interés por parte del alumno para abstraer los conocimientos.

Para Ausubel (1963)La asimilación es considerada como un proceso dinámico mediante el cual se incorpora la nueva información a la estructura cognitiva del alumno, al respecto Abad (2022) manifestó que la asimilación implica un proceso secuencial en el que alumno integra el nuevo conocimiento, para ello debe incorporar el conocimiento previo a la estructura cognitiva, siendo la asimilación un elemento sustancial al componente cognitivo, por su parte Garces (2018) manifestó que la asimilación es un acto en el que se emplean los esquemas como elementos para estructurar la información que posee el alumnos.

Para Ausubel (1963)El nuevo saber se gestiona cuando la nueva información o contenido se relaciona con el conocimiento existente, siendo esta aprendida de forma clara, al mismo tiempo Roa (2018) manifestó que la construcción de los nuevos conocimientos implica el registro de acontecimientos, siendo el alumno quien va construyendo sus conocimientos y sumando conceptos nuevos a los que tiene, siendo el docente un elemento mediador, al mismo tiempo señala que el contexto es importante en la medida que permite al alumno ampliar su bagaje, al respecto Agra (2019) señaló que el conocimiento previo es importante en el sentido que permite a los alumnos el tener una base con el fin de comprender de forma satisfactoria, generándose el anclaje de los conocimientos.

Los enfoques conceptuales que sustentan las variables, son señalados por Vargas y Acuña, (2020) El constructivismo manifestaron que el constructivismo es considerado como una teoría que explica la naturaleza del conocimiento en la

persona, señalando que en si es un ser activo para aprender, en ese línea explica la incorporación de las experiencias anteriores o previas a la nueva estructura del conocimiento, gestionando un aprendizaje significativo, dichos procesos se explican además desde el contexto el cual aporta información valiosa al alumno además de la escuela, por otra parte (Siemens,2004, citado en Basurto y Moreira, 2021) considera que la gamificación se sustenta desde la teoría conectivista la misma que explica el aprendizaje desde el mundo digital, señalando la importancia de las redes como un modelo de aprendizaje en el que el alumno interactúa con los demás.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

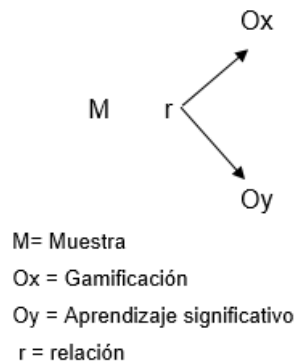
3.1.1. Tipo de investigación

Para Hernández y Mendoza (2018) la investigación básica, también denominada pura o fundamental tiene como propósito o finalidad acrecentar el conjunto de conocimientos existentes respecto a la comprensión de un fenómeno u objeto de estudio tomando como punto de partida los principios esenciales los cuales se encuentran presente en un contexto o realidad específica.

3.1.2 Diseño y esquema de investigación

Para Valderrama (2013) Los estudios no experimentales, procuran que no se manipulen de forma directa las variables, por el contrario, se observa el fenómeno tal y como se encuentra en su contexto natural con fines de analizarlo y describirlo, cumpliéndose el criterio de quienes llevan a cabo dicha función cumplen tan solo un rol de espectador. Asimismo, el presente estudio adoptó un diseño correlacional en el sentido que para Hernández y Mendoza (2018) permitiendo establecer el grado de relación o asociación entre dos variables por parte del investigador, en el caso específico observar el modo en el que se relaciona la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes

de una Institución Educativa definiéndose a través del siguiente esquema:



3.2. Variable operacionalización

Variable X: gamificación

Kapp (2012) manifestó que la gamificación es considerada como el uso del juego con fines de resolver problemas y fomentar el aprendizaje a través de elementos lúdicos, asimismo promueve la motivación, interés, colaboración y autonomía en los estudiantes facilitando la interiorización y aprehensión de los conocimientos mediante formas divertidas y experiencias dinámicas desarrollando un compromiso en el marco de un aprendizaje activo.

Definición operacional:

Para Kapp (2012) la gamificación considera como dimensiones, en primer lugar, la dimensión dinámica. aquí se encuentra la interacción de los jugadores entre sus pares para crear estrategias que les permitan alcanzar sus objetivos propuestos, Las mecánicas las cuales se entienden como aquel accionar o mecanismo que emplea el jugador para llevar a cabo la actividad lúdica, finalmente en la dimensión componentes: la plataforma de juego constituye el campo donde encontramos la posibilidad realizar el juego, de adquirir conocimientos y de recibir y transferir información

Variable Y: Aprendizaje significativo

Ausubel (1963) consideró que el aprendizaje significativo es un proceso mediante el cual la nueva información o conocimiento se relaciona de forma sustantiva al concepto o conocimiento ya existente de forma; conectándose esta de forma no arbitraria a la estructura cognitiva de la personas que aprenden sirviendo como un punto de anclaje para generar el nuevo conocimiento mediante condiciones esenciales tales como: contar con un material o contenido potencialmente significativo y tener la disposición para aprender.

Definición operacional, forma en el que se lleva a cabo la interiorización de la información incorporando el nuevo conocimiento a la estructura cognoscitiva del sujeto.

3.3. Población muestra y muestreo

3.3.1 Población

Arias (2012) manifestó que la población es considerada como el conjunto o universo de elementos, llámese personas, objetos u otros y cuyas características y propiedades son comunes o equivalentes entre sí, siendo seleccionadas por el investigador con la finalidad de poder establecer conclusiones a partir de ella. En tal sentido en el presente estudio la población estuvo constituida por 418 estudiantes pertenecientes al nivel secundaria de Instituciones Educativa pública del distrito de la Perla.

Criterio de inclusión: Son aquellos criterios referidos a elementos de la población y que son determinantes para su elección como unidades participes en un estudio, cumpliendo con dicho criterio, aquellos estudiantes quienes a la fecha se encontraban oficialmente en condición de matriculados, además de ser estudiantes del nivel secundaria y con asistencia regular a las clases en la Institución Educativa.

Criterio de exclusión: Son aquellos criterios referidos a elementos de la población los cuales determinan la no inclusión o separación de las

unidades que participaran en una investigación. En este caso no formaron parte del presente estudio, todos aquellos estudiantes que no cumplían con los criterios de inclusión.

3.3.2 Muestra

Ñaupas (2013) Es considerada como un sub elemento, o parte representativa de la población, compartiendo sus elementos características similares entre sí, la misma que es seleccionada por el investigador mediante fórmula para determinar el tamaño muestral, En tal sentido es importante señalar que en la presente investigación la muestra estuvo constituida por 200 estudiantes del nivel secundaria de Instituciones Educativas pública del distrito de la Perla, los cuales se detallan a continuación. (Ver anexo 3)

3.3.3 Muestreo

Ñaupas (2013) Es un proceso o técnica del que se vale el investigador con el fin de llevar a cabo la selección de los elementos que constituirán la muestra ya sea finita o infinita con el propósito de estimar los valores o parámetros de una población, siendo en este caso el muestreo de tipo probabilístico en la medida que todos los participantes en la investigación fueron seleccionados mediante muestreo aleatorio simple a partir de la población establecida.

3.3.4 Unidad de análisis

Muñoz (2015) El elemento o unidad de análisis es la entidad principal analizada y observada en una investigación, en tal sentido cada estudiante que participó como parte de la muestra representó para el estudio la unidad de análisis, el mismo que aporta información valiosa y útil a la presente investigación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica de recolección de datos

Hernández y Mendoza (2018) La técnica de recolección de datos como parte del proceso de investigación alude a procedimientos concretos o formas que permiten al investigador llevar a cabo la recogida de información, la misma que es determinada de forma directa por él, de acuerdo a las características y necesidades del estudio, tal es así que para llevar a cabo la recolección de información se empleó como técnica la encuesta, la misma que permitió recopilar información mediante un instrumento aplicado.

Instrumento de recolección de datos

Para Hernández y Mendoza (2018) Es considerado como el recurso o medio del que se agencia el investigador con el propósito de llevar a cabo la recolección de la información a través de una técnica específica, sintetizando todos lo concerniente a su construcción previo proceso de operacionalización de la variable o caso contrario opte el investigador por asumir uno ya validado o adaptado, tal es así que en el presente estudio se empleó como instrumento una escala likert para medir ambas variables, la mismas que han de contar previamente con los requisitos de validez y confiabilidad y que contienen las categorías pertinentes para llevar a cabo dicho proceso, así como los ítems suficientes para medir las dimensiones tanto de la variable gamificación, así como el aprendizaje significativo. (Ver anexo 7)

Validez del instrumento: la validez del instrumento según Bernal (2006) es todo aquel atributo o requisito en la que se evidencia el grado en el que dicho recurso refleja el dominio específico de aquello que pretende medir, es decir; todo instrumento es válido en la medida que recoge la información de forma objetiva y clara respecto al fenómeno o variable en una investigación, al respecto dicho proceso se llevó a cabo mediante juicio de expertos, el mismo que consistió en que los ítems previamente redactados

se sometieron a evaluación por especialistas o entendidos en cuantos a las variables gamificación y aprendizaje significativo, procurándose su evaluación mediante los criterios de pertinencia, relevancia, claridad y suficiencia de los items, dando constancia que el instrumento es válido y que se encuentra en condiciones de ser aplicable en el estudio.(Ver anexo 4)

Confiabilidad del instrumento

Hernández y Mendoza (2018) Es un requisito o condición que debe cumplir todo instrumento y que se establece a partir un procedimiento de prueba piloto determinando que el instrumento será confiable en la medida que aplicado en diversos contextos evidencie información consistente, en tal sentido la prueba piloto se determinó aplicando el instrumento previamente validado a una pequeña muestra con similares características a la muestra final, posteriormente la información recolectada se procesó mediante análisis estadístico con el fin de determinar el índice de confiabilidad del instrumento mediante consistencia interna alfa de cronbach, el mismo que es aplicable cuando los instrumentos tienen categorías de respuesta politómicas, determinándose mediante el análisis que el indice alfa de cronbach= 0,89 para el instrumento de gamificación y el indice alfa de cronbach = 0,92 para el instrumento sobre aprendizaje significativo (ver anexo 9)

3.5. Procedimiento

El procedimiento de investigación implica considerar ciertos procesos dentro de ellos, el establecer y solicitar los permisos respectivos por parte de las autoridades de la universidad mediante una carta de presentación la misma que será presentada a la institución Educativa con fines de requerir los permisos correspondientes para llevar a cabo el estudio en sí y el proceso de recolección de información, previo a ello se diseñaron los instrumentos que permitieron llevar a cabo dicho procedimiento, los cuales fueron sometidos a validez y confiabilidad procurando que cumplan con los criterios necesarios para que el proceso de recolección de datos permita la

objetividad, al mismo tiempo dichos instrumentos fueron administrados mediante la virtualidad a través de cuestionarios digitalizados los cuales permitieron recabar información sobre la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de una institución educativa del nivel secundaria del Callao, posterior a ello se procedió a cuantificar la información la misma que fue procesada mediante software estadístico con el fin de presentar los resultados y su posterior discusión con fines de emitir las conclusiones y recomendaciones respectivas las cuales serán de suma importancia para la toma de decisiones por parte de las autoridades en dicho contexto.(Ver anexo 5)

3.6. Método de análisis de datos

La estadística descriptiva comprende la presentación de los resultados mediante tablas de frecuencias, los mismos que permitirán evidenciar información respecto a la gamificación y aprendizaje significativo, del mismo modo el análisis inferencial tomó en consideración la aplicación de un coeficiente de correlación, en este caso Rho de Spearman para evidenciar el grado de relación entre las variables, el mismo que ha sido previamente determinado mediante la prueba de normalidad.

3.7. Aspectos éticos

Para Salazar et al. (2018) la ética en toda investigación es importante en la medida que permite asegurar el proceso investigativo, permitiendo cuidar desde el derecho al respeto por la autoría hasta aspectos asociados desde la moral y la ética profesional; en la tal sentido el presente estudio tuvo en consideración cuidar los siguientes aspectos :

Respeto al derecho de autor, el mismo que se conservó tomando en cuenta la citación de las fuentes consultadas mediante las normas APA 7 asegurándose el respeto a la autoría y propiedad intelectual.

Confidencialidad de Información, en el sentido que la aplicación de los instrumentos se consideró el anonimato de los encuestados, procurando respetar el derecho y confidencialidad de los mismos.

Veracidad de Resultados, se tuvo en consideración en la medida que no se alteraron ni se manipularon los resultados de la información obtenida en forma clara y pertinente.

Los instrumentos que han sido utilizados cuentan con los criterios de validez y confiabilidad cuyos resultados son de forma fidedigna y transparente de los encuestados.

Beneficencia, No Maleficencia: se tomó en cuenta actuar en beneficio de los encuestados procurando brindarles las orientaciones y alcances para salvaguardar la ética, así como su integridad en el marco de sus derechos como participantes en el estudio.

Se respetó la autonomía de los encuestados, en la decisión de participar y responder los instrumento de recolección de datos, evitando la coacción, así como interferencia de terceros desarrollando el proceso en su integridad total.

.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Tabla 1

Distribución de frecuencias de la variable gamificación

Variable	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Gamificación	Básico	4	2,0
	Elemental	74	37,0
	Óptimo	122	61,0
	Total	200	100,0

Lo observado en la tabla 1, precisó que el 61% de estudiantes muestra mayoritariamente un nivel de gamificación óptimo, de la misma forma se encontró que el 37% muestra un nivel elemental, siendo finalmente el 2% de estudiantes quienes presentan un nivel básico respecto a la variable

Tabla 2

Distribución de frecuencias, dimensiones de la gamificación

Niveles	Dinámicas		Mecánicas		Componentes	
	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Básico	16	8,0	15	7,5	10	5,0
Elemental	74	37,0	61	30,5	56	28,0
Óptimo	110	55,0	124	62,0	134	67,0
Total	200	100,0	200	100,0	200	100,0

Según los resultados de la tabla 2 , se pudo encontrar respecto a las dimensiones de la gamificación que: sobre las dinámicas el 55% de estudiantes muestra un nivel óptimo, seguido del 37% quienes evidenciaron un nivel elemental y un 8% quienes se encontraban en el nivel básico. De la misma manera en cuanto a la dimensión mecánicas se encontró que el 62% de estudiantes muestra un nivel óptimo, de igual modo un 35,5% muestra un nivel elemental y el 7,5% de encuestados alcanza el nivel básico. Finalmente se pudo observar en los

resultados que respecto a la dimensión componentes de manera mayoritaria el 67% de estudiantes muestra un nivel óptimo, seguido del 28% quienes se ubicaron en el nivel elemental, siendo la cifra de 5% en el nivel básico, al mismo tiempo dicha dimensión constituye para el jugador el lugar o espacio donde encuentra la posibilidad de llevar a cabo el juego.

Tabla 3

Distribución de frecuencias de la variable aprendizaje significativo

Variable	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Aprendizaje significativo	Inicio	4	2,0
	Proceso	79	39,5
	Logrado	117	58,5
	Total	200	100,0

Los hallazgos en la tabla 3, permitieron identificar que el 58,5% de estudiantes muestra un nivel logrado respecto al aprendizaje significativo, de la misma forma el 39% se ubica en el nivel de proceso, mientras que solo un 2% de estudiantes muestra un nivel de inicio.

Tabla 4

Distribución de frecuencias del aprendizaje significativo

Niveles	Saberes previos		Asimilación		Construcción del nuevo saber	
	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	4	2,0	9	4,5	1	,5
Proceso	68	34,0	84	42,0	84	42,0
Logrado	128	64,0	107	53,5	115	57,5
Total	200	100,0	200	100,0	200	100,0

Según los resultados de la tabla 4, respecto a las dimensiones del aprendizaje significativo, se encontró que el 64% de los estudiantes muestra saberes previos

en el nivel logrado, de la misma forma el 34% evidencia un nivel de proceso y el 2% un nivel de inicio. De igual forma, se pudo encontrar que el 53,5% de estudiantes muestra asimilación en el nivel de logrado, un 42% un nivel de proceso y el 4,5% el nivel de inicio. Finalmente se encontró, que respecto a la dimensión construcción del nuevo saber el 57,5% de estudiantes muestra un nivel de logrado, el 42% un nivel de proceso y solo un 5% se encuentra en el nivel de inicio.

Tabla 5

Contraste de normalidad

Variables	Kolmogorv Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Gamificación	,389	200	,000
Aprendizaje significativo	,377	200	,000

La prueba de normalidad mediante estadístico Kolmogorv Smirnov el mismo que se aplica cuando la muestra supera a las 50 unidades, muestra un valor de significancia = $0,00 < 0,05$ tanto para la variable gamificación, así como aprendizaje significativo, por tanto, determina que los datos no tienen distribución normal, siendo pertinente aplicar el estadístico no paramétrico de Rho de Spearman.

Prueba de hipótesis general

H_0 : No existe relación significativa y directa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, 2022

H_1 : Existe relación significativa y directa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, 2022

Tabla 6*Relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo*

	Variabes	Coeficiente	Gamificación	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente de correlación	1,000	,658**
		Sig.	.	,000
		N	200	200
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,658**	1,000
		Sig.	,000	.
		N	200	200

Tal y como se observa en la tabla 6, los resultados demostraron que existe relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo según Sig.= 0,00 < 0,05 razón por la que se rechazó H_0 y se aceptó H_i , de la misma manera se encontró que dicha relación es positiva en grado moderada según valor rho de spearman = 0,65 es decir; a medida que aplica la gamificación en los estudiantes, el aprendizaje se vuelve significativo.

Prueba de hipótesis específica 1

H_0 : No existe relación significativa entre la dimensión dinámica de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, 2022

H_i : Existe relación significativa entre la dimensión dinámica de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, 2022

Tabla 7*Relación entre las dinámicas y el aprendizaje significativo*

	Variabes	Coeficiente	Dinámicas	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Dinámicas	Coeficiente de correlación	1,000	,568**
		Sig.	.	,000
		N	200	200
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,568**	1,000
		Sig.	,000	.
		N	200	200

Tal y como se observa en la tabla 7, los resultados demostraron que existe relación significativa entre la dimensión dinámicas de la gamificación y el aprendizaje significativo según $\text{Sig.} = 0,00 < 0,05$ razón por la que se rechazó H_0 y se aceptó H_1 , de la misma manera se encontró que dicha relación es positiva en grado moderada según valor Rho de Spearman = 0,56 es decir; a medida que se fortalecen las dinámicas como elemento de gamificación se fortalece el aprendizaje de forma significativa en los estudiantes.

Prueba de hipótesis específica 2

H_0 : No existe relación significativa entre la dimensión mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, 2022

H_1 : Existe relación significativa entre la dimensión mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, 2022

Tabla 8

Relación entre las mecánicas y el aprendizaje significativo

	Variables	Coeficiente	mecánicas	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Mecánicas	Coeficiente de correlación	1	,590**
		Sig.		,000
	Aprendizaje significativo	N	200	200
		Coeficiente de correlación	,590**	1
		Sig.	,000	
		N	200	200

Tal y como se observa en la tabla 8, los resultados demostraron que existe relación significativa entre la dimensión mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo según $\text{Sig.} = 0,00 < 0,05$ razón por la que se rechazó H_0 y se aceptó H_1 , de la misma manera se encontró que dicha relación es positiva en grado moderada según valor Rho de Spearman = 0,59 es decir; a medida que se fortalecen las mecánicas como elemento de gamificación se fortalece el aprendizaje de forma significativa en los estudiantes

Prueba de hipótesis específica 3

H₀: No existe relación significativa entre la dimensión componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, 2022

H₁: Existe relación significativa entre la dimensión componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, 2022

Tabla 9

Relación entre componentes y el aprendizaje significativo

	Variabes	Coeficiente	componentes	Aprendizaje significativo
Rho de Spearman	Componentes	Coeficiente de correlación	1	,574**
		Sig.		,000
		N	200	200
	Aprendizaje significativo	Coeficiente de correlación	,574**	1
Sig.		,000		
N		200	200	

Tal y como se observa en la tabla 9, los resultados demostraron que existe relación significativa entre la dimensión componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo según Sig.= 0,00 < 0,05 razón por la que se rechazó H₀ y se aceptó H₁, de la misma manera se encontró que dicha relación es positiva en grado moderada según valor Rho de Spearman = 0,57 es decir; a medida que se fortalecen los componentes como elemento de gamificación se fortalece el aprendizaje de forma significativa en los estudiantes.

V. DISCUSIÓN

El presente estudio se ha desarrollado aplicando el método científico con el propósito de brindar respuestas a las preguntas formuladas mediante la adopción de un diseño metodológico con el fin de orientar los objetivos previamente establecidos.

Tal es así que los hallazgos pudieron evidenciar la relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo según $\text{Sig.} = 0,00 < 0,05$ situación que determinó se rechace H_0 y se acepte H_1 , encontrándose además que dicha correlación se muestra positiva en grado moderada según valor Rho de Spearman = 0,65 de la misma forma, los resultados referidos al análisis estadístico descriptivo permitieron evidenciar que el 61% de estudiantes mayoritariamente muestra un nivel de gamificación óptimo, el 37% un nivel elemental, y el 2%, cifras que se observaron coherentes a los encontrados en cuanto al aprendizaje significativo en donde el 58,5% de estudiantes muestra un nivel logrado, el 39% el nivel de proceso y 2% de estudiantes el nivel de inicio.

Resultados que son similares a los encontrados por Vera (2022) en cuya investigación buscó determinar la correlación entre gamificación educativa y aprendizajes significativos, hallando un p valor = $0,00 < 0,01$ y un valor Rho de Spearman de 0,639** lo cual permitió concluir que la gamificación educativa se relaciona de forma directa con los aprendizajes de los estudiantes, siendo estos duraderos en el tiempo producto de su significatividad, al mismo tiempo son coherentes a lo encontrado por Trillo (2022) quien realizó un estudio con el propósito de establecer la correlación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria, demostrándose en los resultados un p valor = $0,00 < 0,05$ así como un Rho de Spearman de 0,89 concluyendo que existe correlación directa y significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes, al respecto dichos hallazgos se fundamentan teóricamente desde la propuesta de Sierra y Fernández (2019) quienes consideran que la gamificación promueve la autonomía en la medida que busca que sean los propios estudiantes quienes puedan llevar a cabo la elección del

juego y Prada (2021) quien manifiesta que la gamificación permite retroalimentar el aprendizaje de los alumnos en cuanto reciben comentarios constructivos después de un fracaso en la actividad gamificada, y Ahmed y Sutton (2017) quienes consideran que las herramientas de gamificación que se emplean en el contexto escolar buscan promover el compromiso, motivación y desarrollan conductas deseadas en los escolares quienes aprenden a través de la lúdica.

A partir de lo encontrado, es importante tomar en consideración que, los estudios previos o antecedentes han podido corroborar la importancia de llevar a cabo las actividades de enseñanza y aprendizaje mediante la lúdica o herramientas gamificadoras, las cuales son elementos dinamizadores que facilitan el aprendizaje de manera oportuna en los estudiantes.

Referente al primer objetivo formulado, el mismo que tuvo como propósito determinar la relación entre la dimensión dinámica de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, 2022, se pudo evidenciar en los resultados descriptivos que respecto a la dimensión dinámicas de la gamificación de manera mayoritaria el 55% de los estudiantes alcanzaba un nivel óptimo, de la misma forma el 37% de ellos se encontraban en un nivel elemental, siendo el 8% de encuestados quienes se ubicaron en el nivel básico, dichos resultados son importantes para precisar que los estudiantes pueden adaptarse muy bien al uso de las herramientas de gamificación.

Asimismo, el análisis estadístico inferencial ha demostrado un valor de significancia $\text{Sig.} = 0,00 < 0,05$ el mismo que ha permitido rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, además de observar que la correlación alcanza un grado positiva moderada según $\text{Rho de Spearman} = 0,56$ es decir; a medida que se fortalecen las dinámicas como elemento de gamificación se fortalece el aprendizaje de forma significativa en los estudiantes, dichos resultados al mismo tiempo son coherentes a los encontrados por Grijalba (2021) en su investigación referida a la gamificación y aprendizaje significativo y en el que encontró que la dimensión dinámica muestra un p valor $=0,00$ y $\text{Rho} = 0,75$, en la dimensión

recompensa un p valor = 0,00 concluyendo que existe relación entre la dimensión y la variable, de la misma forma es equivalente a lo encontrado por Espín (2022) quien a partir de su estudio busco determinar la relación entre gamificación y aprendizaje significativo, encontrando que según prueba $\chi^2 = 19,93$ que existe relación entre variables, además que un 74% considera de suma importancia el juego y que el 67% de los docentes promueve la gamificación desde la dinámica promoviendo aprendizajes de calidad a partir de la interacción entre el estudiante y los recursos gamificadores, coincidentemente con lo hallado por Caicedo et al (2020) quien realizó un estudio similar, señalando que la gamificación permite al docente promover el uso de estrategias innovadoras, posibilitando la construcción de los nuevos conocimientos a partir de las experiencias previas posibilitando así el desarrollo de la creatividad a través de la lúdica.

De la misma forma dichos hallazgos se sustentan teóricamente desde la propuesta de Kapp (2012) quien manifiesta que la dimensión dinámica puede fortalecerse en los estudiantes mediante la interacción con el juego, además de las estrategias que emplee el docente ya que, si se hace uso de aquello como un elemento dinamizador, los estudiantes podrán alcanzar las metas y objetivos que se han propuesto previamente, asimismo Karagiorgas y Niemann (2017) consideran que a media el estudiante asume la identidad a través de personajes, suele interactuar con el juego permitiendo que sus aprendizajes se vuelvan significativos, tal y como lo sustenta Peñafiel (2017) quien considera que las dinámicas son aspectos globales presentes en el juego que permiten el involucramiento activo por parte de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. información que permite tomar en cuenta que la dimensión dinámica es de suma importancia cuando se lleva a cabo la aplicación de elementos gamificadores en el aula ya que permiten fortalecer las habilidades y destrezas en el estudiante.

Referente al segundo objetivo formulado en determinar la relación entre la dimensión mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, 2022, el análisis estadístico descriptivo se halló que el 62% de estudiantes muestra un nivel óptimo en la dimensión mecánicas, asimismo el 35,5% muestra

un nivel elemental y el 7,5% un nivel básico, dichos resultados son importantes en la medida que permiten identificar que los estudiantes han desarrollado las habilidades que fomentan en ellos el deseo de superación ya que las mecánicas esta presente en el juego permitiéndoles ganar premios, al mismo tiempo los resultados inferenciales han podido determinar la existencia de relación significativa entre la dimensión mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo según $\text{Sig.} = 0,00 < 0,05$ la misma que se muestra en grado positiva moderada según valor Rho de Spearman = 0,59 siendo importante precisar que en la medida que se fortalecen los aspectos asociados a la mecánica desde la gamificación, se fomenta en los estudiantes un aprendizaje significativo y duradero.

Dichos resultados son coherentes a lo encontrado por Miranda (2021) en su estudio acerca de la gamificación y la calidad educativa cuyos resultados evidenciaron una $\text{Sig.} = 0.00 < 0.05$, así como un Rho de Spearman igual a 0.623**, los cuales permitieron concluir que existe relación entre las variables, pero que además se existe relación entre la dimensión mecánica $\text{sig.} = 0,00$ el mismo que es determinante para que los estudiantes puedan desarrollarse de manera integral a través de las actividades lúdicas mediante el uso de recursos tic, de la misma forma es coherente a lo encontrado por Sosa (2021) en su investigación sobre gamificación y el logro de aprendizajes de ecuaciones lineales en estudiantes de secundaria, quien encontró un p valor = $0,00 < 0,01$ determinándose que existe correlación directa entre la gamificación y el nivel logro en los estudiantes, asimismo el estadístico inferencial determinó que el uso de la Classcraft como herramienta de gamificación es favorable para el estudiante en un 64,3% y 27,5% respectivamente, concluyéndose que es muy importante el uso de herramientas gamificadoras para fortalecer el aprendizaje en el estudiante ya que promuevan la interacción y significatividad de los contenidos a aprender, al mismo tiempo es similar a lo hallado por Zambrano (2018) quien encontró que un 63% de los encuestados está totalmente de acuerdo con el uso de la gamificación, un 74% considera que el aprendizaje se fortalece mediante el juego, concluyendo que la gamificación y sus dimensiones fortalecen los aprendizajes de los estudiantes. Y se fundamentan teóricamente desde lo señalado por Kapp

(2012) quien manifestó que la dimensión mecánica de la gamificación fomenta en ellos el deseo de superación mientras que por otra parte van obteniendo información del producto, asimismo Basten (2017) considera que los niveles establecidos en el juego generan dificultad creciente, tal es así que; a medida que los usuarios completan niveles más altos van desarrollando la capacidad para solucionar problemas y enfrentan nuevos desafíos, todo ello a partir de las mecánicas en la gamificación.

Referente al tercer objetivo formulado en determinar la relación entre la dimensión componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, 2022; se encontró un 67% de estudiantes muestra un nivel óptimo, seguido del 28% quienes se ubicaron en el nivel elemental, siendo la cifra de 5% en el nivel básico, de la misma forma según el análisis inferencial se pudo evidenciar la relación significativa entre la dimensión y la variable según $\text{Sig.} = 0,00 < 0,05$ asimismo se encontró que dicha relación es positiva en grado moderada según valor Rho de Spearman = 0,57 es decir; a medida que se fortalecen los componentes como elemento de gamificación se fortalece el aprendizaje de forma significativa en los estudiantes siendo importante dicha dimensión en cuanto constituye para el estudiante un lugar en el que va a encontrar todas las posibilidades de realizar el juego adquiriendo conocimientos a corto y largo plazo.

Dichos resultados son similares a los encontrados por Diaz (2021) quien llevó a cabo un estudio sobre la gamificación y el aprendizaje basado en problemas en estudiantes de secundaria y en el que el estadístico de Pearson muestra un valor = 0,43 y sig. $0,00 < 0,05$ determinando la existencia de correlación entre variables, además de explicar que la dimensión componente se asocia al aprendizaje, de igual manera es coherente con lo encontrado por Guillen (2021) en su estudio acerca de la gamificación a través de e-learning y el aprendizaje de razonamiento matemático el mismo que permitió evidenciar que existe correlación positiva (Rho=0,45) en grado moderada y significativa según p valor = $0,00 < 0,05$ entre las variables y el cual permitió concluir que las herramientas de gamificación fortalecen de manera significativa el aprendizaje en los estudiantes, además los

componentes juegan un rol esencial ya que los estudiantes aprenden de manera dinámica las matemáticas, por tanto se fortalecen sus habilidades y destrezas, por otra parte dichos resultados se sustentan teóricamente desde la propuesta de Kapp (2012) quien manifestó que en los componentes el estudiante encuentra la posibilidad de jugar con el fin de aprender y adquirir los conocimientos necesarios, además que dichos conocimientos pueden transferirlos a situaciones o contextos diversos, sobre ello Peñafiel (2017) manifestó que cada recurso que emplee el estudiante implica los componentes lo cual permite aprendizajes en el tiempo.

Por otra parte, las fortalezas en el presente estudio están asociadas al empleo de un diseño metodológico adecuado el cual ha permitido establecer la correlación entre las variables, así como dar respuestas a las preguntas de investigación, de la misma forma otra de las fortalezas ha estado asociada al uso de instrumentos de recolección de datos, los cuales fueron previamente validados y confiabilizados mediante especialistas y entendidos en el tema, sin embargo las debilidades estuvieron relacionadas sobre todo al tamaño muestral el cual aún sigue siendo promedio, asimismo las limitaciones han estado dadas en función al modo en el que fue difícil acceder a los validadores, pero que sin embargo se pudo revertir en cuanto se contó con los perfiles y características que permitieron refrendar la información mediante los formatos de validación, en tal sentido a partir de los hallazgos, los antecedentes y el fundamento teórico, en adelante se sugiere optar por un diseño experimental con el fin de potenciar los aprendizajes significativos en los estudiantes a través de diversas estrategias y actividades que permitan alcanzar dichos objetivos amparados desde el fundamento y sustento teórico.

VI. CONCLUSIONES

Primera:

Existe relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo según $\text{Sig.} = 0,00 < 0,05$ al mismo tiempo dicha relación es positiva en grado moderada según valor Rho de Spearman = 0,65 es decir; a medida que los estudiantes interactúan con los recursos y herramientas gamificadoras, su aprendizaje es permanente y duradero en el tiempo, situación que ha de ser mediada mediante el apoyo y acompañamiento del docente quien asume el rol de facilitador.

Segunda:

Existe relación significativa entre la dimensión dinámicas de la gamificación y el aprendizaje significativo según $\text{Sig.} = 0,00 < 0,05$ siendo la relación positiva en grado moderada en razón al valor Rho de Spearman = 0,56 al mismo tiempo la dinámica se muestra como un elemento potencializador y fortalecedor los aspectos asociados a la participación activa de los estudiantes, permitiendo en ellos el alcanzar las metas y objetivos propuestos a través del juego.

Tercera:

Existe relación significativa entre la dimensión mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo según $\text{Sig.} = 0,00 < 0,05$ siendo dicha relación positiva en grado moderada, Rho de Spearman = 0,59; es decir, a medida que se fortalecen en los estudiantes las acciones, mecanismos y comportamientos de control, y se logra estructurar el juego buscando la participación activa, se fomenta el deseo de superación promoviéndose aprendizajes de calidad.

Cuarta:

Existe relación significativa entre la dimensión componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo según $\text{Sig.} = 0,00 < 0,05$ dicha relación es positiva en grado moderada según valor Rho de Spearman = 0,57 es decir; a medida que se fortalecen los componentes como elemento de gamificación se fortalece el aprendizaje de forma significativa en los estudiantes.

VII. RECOMENDACIONES

Primera:

A los docentes de la Institución Educativa, promover el uso de las tecnologías de información y comunicación mediadas a través de recursos gamificadores con el propósito de lograr el fortalecimiento de las habilidades digitales de los estudiantes procurando mejoras respecto a su aprendizaje significativo, además de dinamizar las actividades propias del entorno digital, el mismo que es importante para alcanzar conocimientos significativos y duraderos en el tiempo.

Segunda:

A los directivos de la Institución Educativa, promover las jornadas de capacitación del equipo docente, con la finalidad de potencializar las competencias digitales promoviendo el uso masivo de elementos gamificadores en el aula, en ella; tomar en consideración la dimensión dinámica con el fin que a través de la lúdica los docentes puedan mejorar la participación activa de los estudiantes logrando alcanzar los objetivos propuestos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tercera:

A los docentes, tomar en cuenta las indicaciones y precisiones previas asociadas a la dimensión mecanismos, antes de iniciar las actividades de aprendizaje mediante el juego, asegurando que los estudiantes tengan claridad de los propósitos de la actividad pudiendo estructurar el contenido propuesto con el propósito de lograr aprendizajes significativos y de calidad, los mismos que permitan fortalecer los conocimientos previos sobre herramientas gamificadoras.

Cuarta:

A los estudiantes, tomar en cuenta la dimensión componente como un elemento que asegura el uso de las herramientas gamificadoras mediante el espacio virtual, ya que, si tiene claridad sobre aquello, podrá llevar a cabo la actividad de aprendizaje sin contratiempos, situación que facilitará la adquisición de conocimientos y la transferencia de información en otro espacio o contexto, asegurando que el aprendizaje se evidencie de manera significativa.

REFERENCIAS

- Abat S. (2022). Psicogénesis y Aprendizaje Significativo. *Tempus psicológico*, 5(1),
<https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/tempuspsi/article/view/3595/7014>
- Agra G, Formiga NS, Oliveira PS, Costa MML, Fernandes MDGM, Nóbrega MMLD. Analysis of the concept of Meaningful Learning in light of the Ausubel's Theory. *Rev Bras Enferm.* 2019; 72(1):248-255. English, 10.1590/0034-7167-2017-0691
- Ahmed, A. & Sutton, M. J. D. (2017). Gamification, serious games, simulations, and immersive learning environments in knowledge management initiatives. *World Journal of Science, Technology and Sustainable Development*, 14(2/3), 78-83 <http://dx.doi.org/10.1108/WJSTSD-02-2017-0005>
- Alhammad, M. & Moreno, A. (2018). Gamification in software engineering education: A systematic mapping. *Journal of Systems of Software*, 141, 131-150. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2018.03.065>
- Ardila-Muñoz, Jimmy Yordany (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84 <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Arias, Fidias G. (2012) El proyecto de investigación - Introducción a la metodología científica. Ediciones El Pasillo 2011, C.A. ISBN: 980-07-8529-9
- Ausubel, D. (1963). La psicología del aprendizaje verbal significativo. Nueva York: Grune y Stratton.
- Banoy-Suárez, W. y Castillo-Herrera, J. P. (2021). Uso de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje en educación primaria: una aproximación teórica y reflexiva. *Educación y Ciencia*, 10(56), 87-105 <http://educacionyciencia.org/index.php/educacionyciencia/article/view/601/456590>
- Bass J. (2019) *Creating Significant Learning Experiences: An Integrated Approach to Designing College Courses*. By L. Dee Fink. 2013. Jossey-Bass: Wiley. ISBN: 978-1-118-12425-3: <https://doi.org/10.1111/1541-4329.12154>
- Basten, D. (2017). Gamification. *le Software*, 34(05), 76-81. <https://doi.org/10.1109/MS.2017.3571581>
- Basurto-Mendoza, S. T., Moreira-Cedeño, J. A., Velásquez-Espinales, A. N., & Rodríguez-Gámez, M. (2021). El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 6(1), https://redib.org/Record/oai_articulo3032938-el-conectivismo-como-teor%C3%ADa-innovadora-en-el-proceso-de-ense%C3%B1anza-aprendizaje-del-idioma-ingl%C3%A9s
- Bernal, C. (2006). *Metodología de la investigación. Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Pearson Educación.

- Caicedo, G. E. G., Álvarez, J. P., & Campos, M. M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista Educare*, 24(3) <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1316>
- Calderón, M. Y., Flores, G. S., Ruiz, A., y Castillo, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVIII(Especial 5), 63-74. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85131395193&doi=10.31876%2frcs.v28i.38145&partnerID=40&md5=41b644c1fb12168fa48d6d3882a590ba>
- Carbajal Destre, P., Rodríguez Barboza, J. R., Palacios Garay, J., Ávila Sánchez, G. A., & Cadenillas Albornoz, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 484–496. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.351>
- Carranza Alcántar María del Rocío. Enseñanza y aprendizaje significativo en una modalidad mixta: percepciones de docentes y estudiantes. *RIDE. Rev. Iberoam. Investig. Desarro. Educ* <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.326>
- Carranza Alcántar, M. del R., & Caldera Montes, J. F. (2018). Percepción de los Estudiantes sobre el Aprendizaje Significativo y Estrategias de Enseñanza en el Blended Learning. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación*, 16(1). <https://doi.org/10.15366/reice2018.16.1.005>
- Carrera (2017). Del homo ludens a la gamificación. *Quaderns de filosofia*, vol. IV, no. 1, pp. 107-118. <https://core.ac.uk/download/pdf/84748911.pdf>
- Castillo Bravo, N. E., & Gabriela Belén, E. A. (2019). Convivencia escolar en desarrollo del aprendizaje significativo. *Revista Tecnológica Ciencia Y Educación Edwards Deming*, 3(1), 50-67. <https://doi.org/10.37957/ed.v3i2.19>
- Chaves, J. A. N., & Chacón, O. M. (2019). Confluencias y rupturas entre el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje desarrollador desde la perspectiva del enfoque histórico cultural de L. S. Vigotsky. *Revista cubana de educación superior*, 38(1), <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v38n1/0257-4314-rces-38-01-e9.pdf>
- Contreras, J. L. G. (2020). Gamificación en contextos educativos: Análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad & Empresa*, 22(38) 8-39 <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- Da Rocha Seixas, L., Gomes, A., & de Melo Filho, I. J. (2016). Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Computers in Human Behavior* 58, 48-63. <http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.021>

- Díaz (2021) Influencia de la gamificación y el aprendizaje basado en problemas en los estudiantes de la red educativa 16, UGEL.05 [Tesis de Maestría] Universidad César Vallejo, <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67446>
- Duarte-Herrera, Marcela, et al. "Estrategias disposicionales y aprendizajes significativos en el aula virtual/Dispositional Strategies and Meaningful Learning in Virtual Classrooms." *Educación*, vol. 43, no. 22022 <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/34038/38714>
- Espín (2022) La gamificación en el aprendizaje significativo en el área de ciencias naturales, en los estudiantes de sexto grado paralelos A y B de educación general básica, de la Unidad Educativa "La Providencia", del cantón Ambato [Tesis de Maestría] Universidad de Ambato- Ecuador: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35260>
- Flores Moran, John Freddy. (2019). La relación docente- alumno como variable mediadora del aprendizaje. *Revista San Gregorio*, (35), 174-186. <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i35.957>
- Garces, Vivas y Jaramillo (2018) 231El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje Vol.1, No. 376 - (2018)El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje: <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/view/1871/1769>
- Gil-Quintana, Javier, & Prieto Jurado, Elizabeth. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. Epub 09 de marzo de 2021. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Godoy, M. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacio*, 40(15), 25. Recuperado de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n15/19401525.html>.
- González-Díez, Laura, Labarga-Adán, Ignacio, & Pérez-Cuadrado, Pedro. (2019). Gamificación y elementos propios del juego en revistas nativas digitales: el caso de MARCA Plus. *Revista de Comunicación*, 18(1), 52-72. <https://dx.doi.org/10.26441/RC18.1-2019-A3>
- GRADE (2017) ESTADO DE LA EDUCACIÓN EN EL PERÚ, Grupo de Análisis para el Desarrollo (GRADE) a través del Proyecto Fortalecimiento de la Gestión de la Educación en el Perú (FORGE), implementado con fondos otorgados por el Gobierno de Canadá. <http://www.grade.org.pe/forge/descargas/Estado%20de%20la%20educacion%20en%20el%20Peru%20BA.pdf>
- Grijalba (2021) La gamificación y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una unidad educativa, Ecuador 2021 [Tesis de Maestría] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/77541>

- Groening, C., & Binnewies, C. (2019). "Achievement unlocked!"-The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 97, 151-166. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.02.026>
- Guillen (2021) la gamificación a través de e-learning y el aprendizaje de razonamiento matemático en alumnos del VII ciclo de la Institución Educativa High Schools, lima, [Tesis de Maestría] USMP: <https://hdl.handle.net/20.500.12727/8899>
- Hamari, J., Hassan, L. y Dias, A. (2018). Gamification, quantified-self or social networking? matching users' goals with motivational technology. *User Model. User-Adapt. Interact.*, 28 (1), 35-74. <https://doi.org/10.1007/s11257-018-9200-2>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). **Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta**, Ciudad de México, México: Editorial McGraw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
- Instituto nacional de estadística e Informática (2018). Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-n02_tecnologias-de-informacion-ene-feb-mar2018.pdf
- INTEF (2016) Gamificación en el aula Edición 1 – Balance final: <https://intef.es/Noticias/gamificacion-en-el-aula-edicion-1-balance-final/>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Karagiorgas, D. N., & Niemann, S. (2017). Gamification and game-based learning. *Journal of Educational Technology Systems*, 45(4), 499-519. <https://doi.org/10.1177/0047239516665105>
- Liberio Ambuisaca, Xiomara Paola. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-39: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es.
- Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación Y Educadores*, 23(3), 493–512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Maldonado-Sánchez, M., Aguinaga-Villegas, D., Nieto Gamboa, J., Fonseca-Arellano, F., Shardin-Flores, L., & Cadenillas-Albornoz, V. (2019). Learning Strategies for the Development of the Autonomy of Secondary School Students. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 415-439. http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v7n2/en_a16v7n2.pdf

- Melgar, Á. S., Luy-Montejo, C. A., Saavedra, S. S. P., Almirón, A. E. H., Arturo, Q.-C. W., & Mercado-Marrufo, C. E. (2021). Gamification in the Learning of Mathematics in University Students. *International Journal of Early Childhood Special Education*, 13(2), 444–454. <https://doi.org/10.9756/INT-JECSE/V13I2.211081>
- Minedu, Ministerio de Educación del Perú (2018). Política de Atención Educativa para la Población de Ámbitos Rurales. Lima: Minedu. Recuperado de: <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/decreto-supremo-que-aprueba-la-politica-de-atencion-educativ-decreto-supremo-n-013-2018-minedu-1723311-1/>
- Miranda (2021) La gamificación y la calidad educativa en estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020, [Tesis de Maestría] Universidad César Vallejo: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/59886>
- Montes Camacho , N. (2021). El Aprendizaje Significativo y la Investigación en los Programas de Postgrado en Bolivia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(2), 2189-2204. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i2.426
- Moreira, H., & Bravo, R. (2022). Estrategias didácticas creativas que inciden en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de lengua y literatura. *Revista Innova Educación*, 4(4), 167–177. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.04.012>
- Morera-Huertas, J., & Mora-Román, J. (2019). Use of Gamification in Fundamentals of Biology Course. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 1-13. <https://doi.org/10.15359/ree.23-2.10>
- Muñoz, C. (2015). *Metodología de la investigación*. <https://bit.ly/2MgB5aD>
- Ñaupas (2013) Metodología de investigación, recuperado de: <https://bit.ly/37yNQII>
- Obando-Bastidas, J. et al. (2018). Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa» que genera participación masiva en estudiantes de Colombia. *Revista Espacios*, 39(53). <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.pdf>
- OCDE (2020) Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina: https://www.oecd.org/skills/centre-for-skills/Aprovechar_al_m%C3%A1ximo_la_tecnolog%C3%ADa_para_el_aprendizaje_y_la_formaci%C3%B3n_en_Am%C3%A9rica_Latina.pdf
- Ortiz-Colón, Ana-M., Jordán, Juan y Agredal, Miriam Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa* [online]. 2018, v. 44 <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Peñafiel Rodríguez, W. N. (2021). El enfoque complejo de las Estrategias de Gamificación en la Educación Superior. *Eduser (Lima)*, 8(1), 90–103. <https://doi.org/10.18050/eduser.v8i1.1416>
- Perdomo Vargas, Iván Ricardo, & Rojas Silva, Julie Alejandra. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la

psicología. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 161-175. <https://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>

Pérez-López Isaac José, Rivera García Enrique, Delgado-Fernández Manuel. (2017) Mejora de hábitos de vida saludables en alumnos universitarios mediante una propuesta de gamificación. *Nutr. Hosp.* 4(4): 942-951. <https://dx.doi.org/10.20960/nh.669>

Prada Núñez R, Hernández Suárez CA, Avendaño Castro WR. Gamificación y evaluación formativa en la asignatura de matemática a través de herramienta web 2.0. *bol.redipe*;10(7):243-61. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i7.1361>

Roa Rocha, J. C. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica De FAREM-Estelí*, 63–75. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608>

Rojo T, González-Limón M. y Rodríguez-Ramos A. (2019). Company–UniversityCollaboration in ApplyingGamification to Learning aboutInsurance. *Informatics*, 6(3), 42-6 <https://doi.org/10.3390/informatics6030042>

Rozo, J. (2020). La Influencia del Aprendizaje Significativo de Ausubel en el Desarrollo de las Técnicas de Escritura Creativa de Rodari . *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 88-94. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.149>

Salazar Ascencio, J. (2018). Evaluación de aprendizaje significativo y estilos de aprendizaje: alcances, propuesta y desafíos en el aula. *Tendencias Pedagógicas*, 31, 31-46. doi: <http://dx.doi.org/10.15366/tp2018.31.001>

Salazar, M. Icaza, M & Alejo, O. (2018). La importancia de la ética en la investigación. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(1), 305-311. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000100305&lng=es&tlng=e

Sierra Daza, María Caridad, & Fernández-Sánchez, María Rosa. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 105-115. <https://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836sierra15>

Sosa (2021) Propuestade gamificación para motivar y mejorar el nivel de logro en el aprendizaje de ecuaciones lineales con estudiantes de 1° y 2° de secundaria [Tesis] Universidad de Piura, https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/5354/EDUC_2106.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Trillo (2022) La gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021 [Tesis

de Maestría] Universidad César Vallejo:
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/78734>

Valderrama Mendoza, S. (2013). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima, Peru: San Marcos

Vargas, K., & Acuña, J. (2020). El constructivismo en las concepciones pedagógicas y epistemológicas de los profesores. *Revista Innova Educación*, 2(4), 555–575. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.04.004>

Vera (2022) Gamificación educativa y aprendizajes significativos en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Naranjal, Ecuador - 2022 [Tesis de Maestría] Ecuador: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/93320>

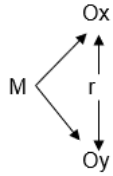
Zambrano (2018) en su estudio acerca de la gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de lengua y literatura, [Tesis, Universidad de Guayaquil] <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35152>

Zatarain, R. (2018). Reconocimiento afectivo y gamificación aplicados al aprendizaje de Lógica algorítmica y programación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 20(3), 115-125. <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/1636/1686>

Zeng, J. Tang, T. Wang, Motivation mechanism of gamification in crowdsourcing projects. *International Journal of Crowd Science*. 2017, 1 (1): 71-82. <https://doi.org/10.1108/IJCS-12-2016-0001>.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	metodología
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipo de investigación: Básica ▪ Enfoque Cuantitativo ▪ Diseño y esquema de investigación: <div style="text-align: center;">  </div> <p>Variables: Variable x : Gamificación Variable y: Aprendizaje significativo r: relación</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Muestra: 200 estudiantes ▪ Técnica: encuestas ▪ Instrumento: cuestionario de escala de likert
¿De qué manera se relaciona la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, Callao 2022?	Determinar la relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, Callao 2022	Existe relación significativa y directa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, Callao 2022	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	
1. ¿De qué manera se relaciona la dimensión dinámica de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, Callao 2022?	1. determinar la relación entre la dimensión dinámica de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, Callao 2022	1. Existe relación significativa entre la dimensión dinámica de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, Callao 2022	
2. De que manera se relaciona la dimensión mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, Callao 2022?	2. determinar la relación entre la dimensión mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, Callao 2022	2. Existe relación significativa entre la dimensión mecánicas de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, Callao 2022	
3. ¿De qué manera se relaciona la dimensión componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, Callao 2022?	3. determinar la relación entre la dimensión componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, Callao 2022.	3. Existe relación significativa entre la dimensión componentes de la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla, Callao 2022.	

Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de medición
Gamificación	Kapp (2012) manifestó que la gamificación es considerada como el uso del juego con fines de resolver problemas y fomentar el aprendizaje a través de elementos lúdicos, asimismo promueve la motivación, interés, colaboración y autonomía en los estudiantes facilitando la interiorización y aprehensión de los conocimientos mediante formas divertidas y experiencias dinámicas desarrollando un compromiso en el marco de un aprendizaje activo.	Las dinámicas, son las formas que determinan el comportamiento de los estudiantes y están asociadas con la motivación.	1. Dinámicas	1.1. Emociones 1.2. Narración 1.3. Progresión 1.4. Relaciones 1.5. Feedback 1.6. Restricciones	Item 1 – items2 – item 3- item 4 – item 5 -i Item 6, item 7	Ordinal
		Las mecánicas están asociadas a los elementos básicos del juego y el seguimiento de todas sus reglas	2. Mecánicas	2.1. Colaboración 2.2. Competición 2.3. Desafíos 2.4. Recompensas 2.5. Retroalimentación 2.6. Transacciones 2.7. Turnos	– item 8- item 9 – item 10 – item 11– item 12– item 13 - item 14-	Ordinal
		Los componentes, son todos aquellos recursos que son los que se cuenta para el diseño de la actividad basada en gamificación.	3. Componentes	3.1. Avatar 3.2. Colecciones 3.3. Desbloqueo de contenidos 3.4. Clasificación 3.5. Niveles 3.6. Puntos 3.7. Equipos	Item 15 – items 16 – item 17- item 18 – item 19 18 – item 20 18 – item 21	Ordinal

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de medición
Aprendizaje significativo	Ausubel (1963) consideró que el aprendizaje significativo es un proceso mediante el cual la nueva información o conocimiento se relaciona de forma sustantiva al concepto o conocimiento ya existente de forma.	Los conocimientos previos se definen como todos aquellos conocimientos, habilidades y actitudes con que cuenta el alumno antes de ingresar a la escuela, a un nivel, grado o antes de abordar un aprendizaje esperado	4. Saberes previos	1.7. Experiencias previas 1.8. Expectativas y motivaciones 1.9. Almacenamiento de información 1.10. Conocimientos previos 1.11. Activación del conocimiento	Item 1 – items2 – item 3- item 4 – item 5 -i Item 6, item 7	Ordinal
		La asimilación como un proceso mediante el cual es incorporada a la estructura cognitiva del aprendiz la nueva información.	5. Asimilación	2.8. Nuevas experiencias 2.9. Interacción con el nuevo material 2.10. Reorganización de los contenidos 2.11. Formación de la estructura cognitiva diferenciada 2.12. Nuevos conocimientos	– item 8- item 9 – item 10 – item 11– item 12– item 13 - item 14-	Ordinal
		El nuevo saber se da cuando una nueva información se relaciona con un concepto ya existente; por lo que la nueva idea podrá ser aprendida si la idea precedente se ha entendido de manera clara	6. Construcción del nuevo saber	3.8. Integración del nuevo conocimiento 3.9. Relación entre el antiguo y nuevo conocimiento 3.10. Apropiación del conocimiento 3.11. Cambio en la estructura mental	Item 15 – items 16 – item 17- item 18 – item 19 18 – item 20 18 – item 21	Ordinal

Anexo 3: Fórmula para determinar el tamaño muestral

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

Dónde:

N : Población (418)

Z : Nivel de confianza (95%: 1.96)

P : Probabilidad de éxito (0.5)

Q : Probabilidad de fracaso (0.5)

E : Error estándar (0.05)

Reemplazando:

$$n = \frac{418 \times 1.96^2 (0.5 \times 0.5)}{(418 - 1) \times 0.05^2 + 1.96^2 (0.5 \times 0.5)}$$

n=200 estudiantes

Anexo 4: Certificado de validez mediante juicio de expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE GAMIFICACIÓN

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Dinámicas							
1	Las actividades de aprendizajes basadas en el juego te generan curiosidad, felicidad o en algunos casos frustración	X		X		X		
2	Consideras importante emplear el juego como un recurso motivador para contar una historia	X		X		X		
3	El realizar actividades basadas en juego te permite observar el progreso en cuanto a tu aprendizaje.	X		X		X		
4	El Juego te permite interactuar de manera activa con tus compañeros dentro y fuera del aula	X		X		X		
5	El juego permite desarrollar tus habilidades sociales	X		X		X		
6	El juego permite retroalimentar y fortalecer tus aprendizajes	X		X		X		
7	El juego te sugiere algunas restricciones para autorregular tus aprendizajes	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2: Mecánicas	Si	No	Si	No	Si	No	
8	El juego te permite trabajar colaborativamente con tus compañeros para conseguir objetivos en común	X		X		X		
9	El juego promueve en ti la competición sana ante una actividad de aprendizaje	X		X		X		
10	Te sientes satisfecho al superar los desafíos propuestos en el juego	X		X		X		
11	Los desafíos propuestos en el juego te motivan a seguir aprendiendo	X		X		X		
12	Te sientes contento al recibir recompensas si lograste desarrollar el juego con éxito	X		X		X		
13	Te es fácil intercambiar roles durante el juego para fortalecer tus aprendizajes	X		X		X		
14	Participas siguiendo una secuencia en el juego, además de promover la participación de tus compañeros	X		X		X		
	DIMENSIÓN 3: Componentes	Si	No	Si	No	Si	No	

15	Emplear avatar permite identificarte ante tus compañeros en una actividad de aprendizaje	X		X		X	
16	El juego te permite acumular puntajes beneficiando a tu equipo de trabajo.	X		X		X	
17	Tras conseguir objetivos con tus compañeros, el juego te permite ir tras otros objetivos	X		X		X	
18	Las insignias obtenidas te motivan a seguir aprendiendo	X		X		X	
19	El juego te permite pasar de un nivel a otro generándote un aprendizaje significativo	X		X		X	
20	Por cada trabajo bien elaborado, recibes puntajes que te motivan a seguir avanzando	X		X		X	
21	Consideras que el trabajo en equipo permite lograr aprendizajes de calidad.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): PUEDE SER APLICADO EL INSTRUMENTO

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. JOSE VALQUI OXOLON DNI:10743897

Especialidad del validador: TEMATICO

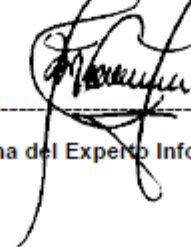
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

31 de OCTUBRE del 2022



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE GAMIFICACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Dinámicas							
1	Las actividades de aprendizajes basadas en el juego te generan curiosidad, felicidad o en algunos casos frustración	✓		✓		✓		
2	Consideras importante emplear el juego como un recurso motivador para contar una historia	✓		✓		✓		
3	El realizar actividades basadas en juego te permite observar el progreso en cuanto a tu aprendizaje.	✓		✓		✓		
4	El Juego te permite interactuar de manera activa con tus compañeros dentro y fuera del aula	✓		✓		✓		
5	El juego permite desarrollar tus habilidades sociales	✓		✓		✓		
6	El juego permite retroalimentar y fortalecer tus aprendizajes	✓		✓		✓		
7	El juego te sugiere algunas restricciones para autorregular tus aprendizajes	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2: Mecánicas	Si	No	Si	No	Si	No	
8	El juego te permite trabajar colaborativamente con tus compañeros para conseguir objetivos en común	✓		✓		✓		
9	El juego promueve en ti la competición sana ante una actividad de aprendizaje	✓		✓		✓		
10	Te sientes satisfecho al superar los desafíos propuestos en el juego	✓		✓		✓		
11	Los desafíos propuestos en el juego te motivan a seguir aprendiendo	✓		✓		✓		
12	Te sientes contento al recibir recompensas si lograste desarrollar el juego con éxito	✓		✓		✓		
13	Te es fácil intercambiar roles durante el juego para fortalecer tus aprendizajes	✓		✓		✓		
14	Participas siguiendo una secuencia en el juego, además de promover la participación de tus compañeros	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Componentes	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Emplear avatar permite identificarte ante tus compañeros en una actividad de aprendizaje	✓		✓		✓		
16	El juego te permite acumular puntajes beneficiando a tu equipo de trabajo.	✓		✓		✓		

17	Tras conseguir objetivos con tus compañeros, el juego te permite ir tras otros objetivos	✓		✓		✓	
18	Las insignias obtenidas te motivan a seguir aprendiendo	✓		✓		✓	
19	El juego te permite pasar de un nivel a otro generándote un aprendizaje significativo	✓		✓		✓	
20	Por cada trabajo bien elaborado, recibes puntajes que te motivan a seguir avanzando	✓		✓		✓	
21	Consideras que el trabajo en equipo permite lograr aprendizajes de calidad.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: Seminario León Huamán Quispe **DNI:** 10401571

Especialidad del validador: Metodología- estadística

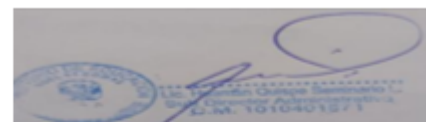
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

27de octubre del 2022



Firma del Experto Informante.
Especialidad: Metodología-estadística

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE GAMIFICACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Dinámicas								
1	Las actividades de aprendizajes basadas en el juego te generan en el estudiante curiosidad, felicidad o en algunos casos frustración	x		x		x		
2	Los estudiantes consideran importante emplear el juego como un recurso motivador para contar una historia	x		x		x		
3	AL realizar actividades basadas en juego te permite observar el progreso en cuanto al aprendizaje de los estudiantes	x		x		x		
4	El Juego permite interactuar de manera activa con sus compañeros dentro y fuera del aula	x		x		x		
5	El juego permite desarrollar habilidades sociales en los estudiantes	x		x		x		
6	El juego permite retroalimentar y fortalecer aprendizajes en los estudiantes	x		x		x		
7	El juego sugiere algunas restricciones para autorregular aprendizajes en los estudiantes	x		x		x		
DIMENSION 2: Mecánicas								
8	El juego permite trabajar colaborativamente con los demás para conseguir objetivos en común	x		x		x		
9	El juego promueve en los estudiantes la competición sana ante una actividad de aprendizaje	x		x		x		
10	Consideras que los estudiantes se sienten satisfechos al superar los desafíos propuestos en el juego	x		x		x		
11	Los desafíos propuestos en el juego motivan a seguir aprendiendo	x		x		x		
12	Los estudiantes se sienten contentos al recibir recompensas si logran desarrollar el juego con éxito	x		x		x		
13	Consideras que es fácil intercambiar roles durante el juego para fortalecer aprendizajes en los estudiantes	x		x		x		
14	Participan los estudiantes siguiendo una secuencia en el juego, además de promover la interacción entre compañeros	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: Componentes								
		Si	No	Si	No	Si	No	

15	Emplear avatar permite identificar a los estudiantes ante sus compañeros en una actividad de aprendizaje	x		x		x	
16	El juego permite acumular puntajes beneficiando el trabajo en equipo .	x		x		x	
17	Tras conseguir objetivos entre compañeros, el juego permite ir tras otros objetivos	x		x		x	
18	Las insignias obtenidas motivan al estudiante seguir aprendiendo	x		x		x	
19	El juego permite pasar al estudiante de un nivel a otro generando un aprendizaje significativo	x		x		x	
20	Por cada trabajo bien elaborado, los estudiantes reciben puntajes que le motivan a seguir avanzando	x		x		x	
21	Consideras que el trabajo en equipo permite lograr aprendizajes de calidad en los estudiantes.	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Milagritos Leonor Rodriguez Rojas..... DNI: 21069112.....

Especialidad del validador:....Metodología de la investigación.....

¹Partinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

...30.de octubre..del 2022



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Saberes previos							
1	Participas en la clase aportando desde tus experiencias previas cuando el docente solicita una opinión	✓		✓		✓		
2	Sueles responder a las preguntas del docente tomando en cuenta tus vivencias	✓		✓		✓		
3	Te sientes motivado a participar por cuenta propia ante una situación de aprendizaje basada en juego	✓		✓		✓		
4	La información con la que cuentas permite ampliar tus conocimientos sobre un tema	✓		✓		✓		
5	Con facilidad puedes almacenar gran cantidad de información a través de actividades de aprendizaje basada en juegos	✓		✓		✓		
6	Tus conocimientos previos te permiten responder de inmediato ante una pregunta	✓		✓		✓		
7	Puedes activar y recuperar con facilidad tus conocimientos previos	✓		✓		✓		
	DIMENSION 2: Asimilación	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Sueles asimilar con facilidad nuevas experiencias	✓		✓		✓		
9	Retienes la nueva información con entusiasmo	✓		✓		✓		
10	Eres receptivo a nueva información al trabajar en equipo	✓		✓		✓		
11	Consideras que es importante interactuar de forma activa con los recursos con fines de asimilar mejor la información	✓		✓		✓		
12	Cuando asimilas una nueva información eres consciente que estas reorganizando la información con la que previamente contabas.	✓		✓		✓		
13	La asimilación del nuevo contenido es pertinente a tus características y particularidades para aprender	✓		✓		✓		
14	Sueles asimilar con facilidad nuevos conocimientos	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3: Construcción del nuevo saber	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Integras tus saber previo con el nuevo saber para elaborar trabajos individuales o grupales	✓		✓		✓		
16	Asocias con facilidad tus conocimientos previos y los nuevos para emitir una opinión	✓		✓		✓		

17	Aplicas lo aprendido para solucionar los problemas planteados en clase	✓		✓		✓	
18	Tus conocimientos se fortalecen y son duraderos en el tiempo	✓		✓		✓	
19	Consideras que tu conocimiento se ha modificado al relacionar el antiguo y nuevo saber	✓		✓		✓	
20	Tienes una concepción diferente de tus conocimientos antes y después	✓		✓		✓	
21	Tus aprendizajes son significativos permitiendo aplicarlos en cualquier situación	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

✓ Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Seminario León Huamán Quispe DNI: 10401571

Especialidad del validador: Metodología- estadística

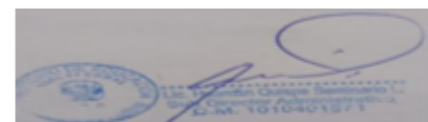
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

27 de octubre del 2022



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Saberes previos		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Los estudiantes participan en la clase aportando desde sus experiencias previas cuando el docente solicita una opinión	x		x		x		
2	Los estudiantes suelen responder a las preguntas del docente tomando en cuenta sus vivencias	x		x		x		
3	Los estudiantes se sienten motivados a participar por cuenta propia ante una situación de aprendizaje basada en juego	x		x		x		
4	La información con la que cuentan permite ampliar sus conocimientos sobre un tema	x		x		x		
5	Con facilidad los estudiantes pueden almacenar gran cantidad de información a través de actividades de aprendizaje basada en juegos	x		x		x		
6	Los conocimientos previos permiten responder de inmediato ante una pregunta	x		x		x		
7	Los estudiantes activan y recuperan con facilidad sus conocimientos previos	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: Asimilación		Si	No	Si	No	Si	No	
8	Suelen los estudiantes asimilar con facilidad nuevas experiencias	x		x		x		
9	Los estudiantes retienen la nueva información con entusiasmo	x		x		x		
10	Los estudiantes se muestran receptivos a nueva información al trabajar en equipo	x		x		x		
11	Los estudiantes consideran que es importante interactuar de forma activa con los recursos con fines de asimilar mejor la información	x		x		x		
12	Cuando el estudiante asimila una nueva información es consciente que están reorganizando la información con la que previamente contaban.	x		x		x		
13	La asimilación del nuevo contenido es pertinente a sus características y particularidades para aprender	x		x		x		

14	Los estudiantes suelen asimilar con facilidad nuevos conocimientos	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Construcción del nuevo saber	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Los estudiantes integran con facilidad sus saberes previos con el nuevo saber para elaborar trabajos individuales o grupales	x		x		x		
16	Asocian con facilidad los estudiantes sus conocimientos previos y los nuevos para emitir una opinión	x		x		x		
17	Aplican los estudiantes lo aprendido para solucionar los problemas planteados en clase	x		x		x		
18	Consideran los estudiantes que los conocimientos se fortalecen y son duraderos en el tiempo	x		x		x		
19	Consideran que el conocimiento se ha modificado al relacionar el antiguo y nuevo saber	x		x		x		
20	Los estudiantes tienen una nueva concepción diferente de sus conocimientos antes y después de procesar la información.	x		x		x		
21	Los aprendizajes son significativos al estudiante permitiendo aplicarlos en cualquier situación o contexto.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Milagritos Leonor Rodriguez Rojas..... DNI: 21069112.....

Especialidad del validador:...Metodología de la investigación.....

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

...30.de octubre..del 2022



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Saberes previos								
1	Participas en la clase aportando desde tus experiencias previas cuando el docente solicita una opinión	X		X		X		
2	Sueles responder a las preguntas del docente tomando en cuenta tus vivencias	X		X		X		
3	Te sientes motivado a participar por cuenta propia ante una situación de aprendizaje basada en juego	X		X		X		
4	La información con la que cuentas permite ampliar tus conocimientos sobre un tema	X		X		X		
5	Con facilidad puedes almacenar gran cantidad de información a través de actividades de aprendizaje basada en juegos	X		X		X		
6	Tus conocimientos previos te permiten responder de inmediato ante una pregunta	X		X		X		
7	Puedes activar y recuperar con facilidad tus conocimientos previos	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Asimilación								
8	Sueles asimilar con facilidad nuevas experiencias	X		X		X		
9	Retienes la nueva información con entusiasmo	X		X		X		
10	Eres receptivo a nueva información al trabajar en equipo	X		X		X		
11	Consideras que es importante interactuar de forma activa con los recursos con fines de asimilar mejor la información	X		X		X		
12	Cuando asimilas una nueva información eres consciente que estas reorganizando la información con la que previamente contabas.	X		X		X		
13	La asimilación del nuevo contenido es pertinente a tus características y particularidades para aprender	X		X		X		
14	Sueles asimilar con facilidad nuevos conocimientos	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Construcción del nuevo saber								
15	Integras tus saber previo con el nuevo saber para elaborar trabajos individuales o grupales	X		X		X		

16	Asocias con facilidad tus conocimientos previos y los nuevos para emitir una opinión	X		X		X		
17	Aplicas lo aprendido para solucionar los problemas planteados en clase	X		X		X		
18	Tus conocimientos se fortalecen y son duraderos en el tiempo	X		X		X		
19	Consideras que tu conocimiento se ha modificado al relacionar el antiguo y nuevo saber	X		X		X		
20	Tienes una concepción diferente de tus conocimientos antes y después	X		X		X		
21	Tus aprendizajes son significativos permitiendo aplicarlos en cualquier situación	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): PUEDE SER APLICADO EL INSTRUMENTO

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. JOSE VALQUI OXOLON DNI:10743897

Especialidad del validador: TEMATICO

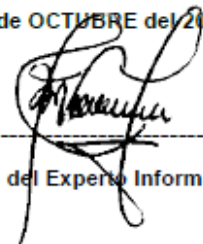
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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


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


31 de OCTUBRE del 2022



Firma del Experto Informante.

Anexo 5: Autorización para la aplicación del instrumento


 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 8 de noviembre de 2022
Carta P. 1124-2022-UCV-VA-EPG-F01/J

Lic.
JAIME ELIAKIM ALVARADO VASQUEZ
DIRECTOR
I.E JOSE OLAYA BALANDRA



De mi mayor consideración:

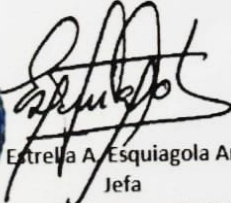
Es grato dirigirme a usted, para presentar a SANTOS CARPIO, BERNARDINA PATRICIA; identificada con DNI N° 25620956 y con código de matrícula N° 6000154881; estudiante del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:


Gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla Callao, 2022


Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador SANTOS CARPIO, BERNARDINA PATRICIA asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.


Atentamente,


Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos




Lic. Jaime E. Alvarado Vásquez
C.M.1025726566
DIRECTOR

Somos la universidad de los que quieren salir adelante.


ucv.edu.pe

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 8 de noviembre de 2022
Carta P. 1124-2022-UCV-VA-EPG-F01/J

CORONEL EP
JUAN JOSE ZEVALLOS ZEGARRA
DIRECTOR GENERAL
COLEGIO MILITAR LEONCIO PRADO



De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a SANTOS CARPIO, BERNARDINA PATRICIA; identificada con DNI N° 25620956 y con código de matrícula N° 6000154881; estudiante del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

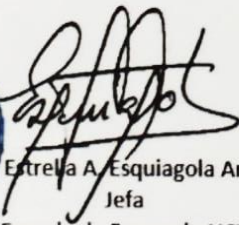
Gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla Callao, 2022

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador SANTOS CARPIO, BERNARDINA PATRICIA asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,




Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 8 de noviembre de 2022
Carta P. 1124-2022-UCV-VA-EPG-F01/J

LIC. EN EDUCACIÓN
YOLANDA LILIANA FLORES HUAPAYA
DIRECTORA
I.E MIGUEL GRAU SEMINARIO

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a SANTOS CARPIO, BERNARDINA PATRICIA; identificada con DNI N° 25620956 y con código de matrícula N° 6000154881; estudiante del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de la Perla Callao, 2022

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador SANTOS CARPIO, BERNARDINA PATRICIA asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



[Handwritten Signature]
Dra. Estrella A. Esquiagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos

INSTITUCION EDUCATIVA
"ALM. MIGUEL GRAU SEMINARIO"
TRAMITE DOCUMENTARIO
Exp. N° 727
Fecha: 10/11/22
Responsable: *[Signature]*
Hora: 12 m



Anexo 6: Ficha técnica de instrumentos

Ficha técnica de variable gamificación

Instrumento	Cuestionario sobre gamificación
Autora	Santos Carpio, Bernardina Patricia
Lugar	El Callao
Duración	30 min
Objetivo	Medir la variable aprendizaje gamificación
Estructura	El cuestionario está conformado por 21 ítems en escala de nivel ordinal Siempre=5, Casi siempre = 4 A veces =3, Casi nunca = 2, Nunca = 1

Fuente: Elaborado por la investigadora

Ficha técnica de variable aprendizaje significativo

Instrumento	Cuestionario de aprendizaje significativo
Autora	Santos Carpio, Bernardina Patricia
Lugar	El Callao
Duración	30 min
Objetivo	Medir la variable aprendizaje significativo
Estructura	El cuestionario está conformado por 21 ítems en escala de nivel ordinal Siempre=5, Casi siempre = 4 A veces =3, Casi nunca = 2, Nunca = 1

Fuente: Elaborado por la investigadora

Anexo 7: Instrumento de recolección de datos

Cuestionario 1 escala de medición: Gamificación

Estimado (a) estudiante, esta encuesta es anónima le pedimos que sea sincero en sus respuestas. Por nuestra parte nos comprometemos a que la información dada tenga un carácter estrictamente confidencial y de uso exclusivamente reservado a fines de investigación.

Instrucciones: Marque con un aspa (X) la respuesta que considere acertada desde su punto de vista, según las siguientes alternativas

1. Nunca. 2. Casi Nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre

Gamificación		1	2	3	4	5
DINÁMICAS	Las actividades de aprendizajes basadas en el juego generan curiosidad, felicidad o en algunos casos frustración					
	Los estudiantes consideras importante emplear el juego como un recurso motivador para contar una historia					
	El realizar actividades basadas en juego permite observar el progreso en cuanto al aprendizaje de los estudiantes.					
	El Juego permite interactuar a los estudiantes de manera activa sus compañeros dentro y fuera del aula					
	El juego permite desarrollar habilidades sociales en los estudiantes					
	El juego permite retroalimentar y fortalecer los aprendizajes en los estudiantes					
	El juego sugiere algunas restricciones para autorregular aprendizajes en los estudiantes					
MECÁNICAS	El juego permite trabajar colaborativamente con los demás para conseguir objetivos en común					
	El juego promueve en los estudiantes la competición sana ante una actividad de aprendizaje					
	Consideras que los estudiantes se sienten satisfecho al superar los desafíos propuestos en el juego					
	Los desafíos propuestos en el juego te motivan a seguir aprendiendo					
	Los estudiantes se sientes contentos al recibir recompensas si logran desarrollar el juego con éxito					
	Consideras que es fácil intercambiar roles durante el juego para fortalecer aprendizajes en los estudiantes					
	Participan los estudiantes siguiendo una secuencia en el juego, además de promover la interacción entre compañeros					
COMPONENTES	Emplear avatar permite identificar a los estudiantes ante sus compañeros en una actividad de aprendizaje					
	El juego permite acumular puntajes beneficiando el trabajo en equipo.					
	Tras conseguir objetivos entre compañeros, el juego permite ir tras otros objetivos					
	Las insignias obtenidas motivan al estudiante a seguir aprendiendo					
	El juego permite pasar de un nivel a otro generándote un aprendizaje significativo					
	Por cada trabajo bien elaborado, los estudiantes reciben puntajes que le motivan a seguir avanzando					
	Consideras que el trabajo en equipo permite lograr aprendizajes de calidad en los estudiantes.					

Cuestionario 1 escala de medición: Aprendizaje significativo

Estimado (a) estudiante, esta encuesta es anónima le pedimos que sea sincero en sus respuestas. Por nuestra parte nos comprometemos a que la información dada tenga un carácter estrictamente confidencial y de uso exclusivamente reservado a fines de investigación.

Instrucciones: Marque con un aspa (X) la respuesta que considere acertada desde su punto de vista, según las siguientes alternativas

1. Nunca. 2. Casi Nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre

Aprendizaje Significativo		1	2	3	4	5
SABERES PREVIOS	Los estudiantes participan en la clase aportando desde sus experiencias previas cuando el docente solicita una opinión					
	Los estudiantes suelen responder a las preguntas del docente tomando en cuenta sus vivencias					
	Los estudiantes se sienten motivados al participar por cuenta propia ante una situación de aprendizaje basada en juego					
	La información con la que cuentan los estudiantes les permite ampliar sus conocimientos sobre un tema					
	Con facilidad los estudiantes pueden almacenar gran cantidad de información a través de actividades de aprendizaje basada en juegos					
	Los conocimientos previos permiten responder de inmediato ante una pregunta					
	Los estudiantes activan y recuperan con facilidad tus conocimientos previos					
ASIMILACIÓN	Suelen los estudiantes asimilar con facilidad nuevas experiencias					
	Los retienen la nueva información con entusiasmo					
	Los estudiantes se muestran receptivos a nueva información al trabajar en equipo					
	Consideras que es importante interactuar de forma activa con los recursos con fines de asimilar mejor la información					
	Cuando el estudiante asimila una nueva información es consciente que esta reorganizando la información con la que previamente contaban.					
	La asimilación del nuevo contenido es pertinente a las características y particularidades del estudiante para aprender					
	Los estudiantes suelen asimilar con facilidad nuevos conocimientos					
CONSTRUCCIÓN DEL NUEVO SABER	Los estudiantes Integran sus saber previos con el nuevo saber para elaborar trabajos individuales o grupales					
	Asocian con facilidad los estudiantes los conocimientos previos y los nuevos para emitir una opinión					
	Aplican los estudiantes lo aprendido para solucionar los problemas planteados en clase					
	Consideran los estudiantes que los conocimientos se fortalecen y son duraderos en el tiempo					
	Consideran los estudiantes que el conocimiento se ha modificado al relacionar el antiguo y nuevo saber					
	Los estudiantes tienen una concepción diferente de sus conocimientos antes y después de procesar la información					
	Los aprendizajes son significativos al estudiante permitiendo aplicarlos en cualquier situación o contexto					

Anexo 8: Base de datos de la prueba piloto: Gamificación

id	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21
1	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	4	3	3	3	5	4	5	5	3	3	5	3	5	3	2	4	3	3	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	5	4	3	5	3	4	5	4	3	5	3	5	5	4	5	5	3	4
5	3	3	3	3	3	2	2	4	1	3	2	4	3	2	4	3	3	3	1	5
6	4	3	3	5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	5	5	3	3	5	4
7	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3
8	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
9	3	4	4	3	2	4	4	2	2	4	3	2	4	5	3	4	2	4	5	5
10	3	5	4	5	4	3	3	4	3	4	4	5	4	5	3	5	5	3	4	5
11	3	4	2	2	5	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	2	2
12	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4
13	3	4	3	5	4	4	5	4	3	4	3	4	4	4	3	5	5	4	5	5
14	3	4	4	5	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3
15	3	4	5	3	3	3	4	2	4	5	4	3	4	5	3	2	4	2	3	4
16	5	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
17	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	4	5	5	4	3	3	2	2	2	4	4	3	3	5	5	5	4	3	4	2
20	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
21	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4
22	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	5	4	3	4	3	3	4	4	3	4
23	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
24	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	3	4	2	2
25	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	5
26	3	3	4	3	4	3	3	3	3	5	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4
27	3	3	4	3	5	2	2	2	4	4	2	3	4	3	3	3	2	3	4	2
28	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5
29	2	2	3	4	4	4	5	3	3	4	3	3	5	4	3	2	4	4	4	3
30	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4

Base de datos de la prueba piloto: aprendizaje significativo

id	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15	item16	item17	item18	item19	item20	item21
1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3
2	4	3	4	3	5	3	3	2	2	4	5	3	2	3	4	3	2	4	3	4	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	3	4	5	3	3	5	2	3	4	5	3	3	4	3	4	3	3	4	5
5	3	3	1	3	4	2	2	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	5	4	3	5	3	4	5	5	5	5
7	3	2	3	4	3	2	2	3	2	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4
8	4	3	3	4	4	5	3	3	3	4	3	5	3	3	3	4	5	3	4	4	3
9	4	2	4	5	5	4	4	3	4	5	5	5	4	4	3	3	5	3	5	3	4
10	3	2	3	4	5	3	3	4	4	5	4	5	3	4	3	4	4	4	3	4	4
11	3	3	4	3	3	4	2	5	2	5	4	3	3	3	4	2	5	3	4	2	3
12	3	2	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4
13	3	3	4	5	4	4	5	4	3	5	5	5	3	4	4	5	3	5	4	5	4
14	3	3	5	5	5	4	3	3	4	5	5	5	4	4	3	3	3	4	3	4	3
15	3	5	4	4	3	5	3	4	3	2	3	5	4	2	3	5	4	3	2	4	5
16	4	2	3	3	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	4	5	5	4	5	4	5
17	5	5	4	3	3	3	5	4	5	5	4	3	4	4	3	4	4	5	5	4	5
18	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
19	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	4	1
20	4	5	5	5	5	5	2	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5
21	3	4	3	5	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	3	5	3	5	4	5	5
22	3	4	4	5	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	2	3	4	3	3	5	4
23	3	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4
24	2	3	3	2	3	4	2	3	2	3	4	5	3	3	2	4	3	2	3	4	5
25	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4
26	3	4	4	4	5	5	4	4	5	5	3	5	3	5	4	4	3	5	3	5	3
27	3	2	3	4	3	4	3	4	2	3	4	5	3	2	4	5	4	4	4	3	4
28	3	4	5	3	4	5	3	3	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	3
29	4	2	3	3	4	4	5	2	4	5	4	5	4	2	3	4	2	4	3	2	5
30	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4

Anexo 9: Estadístico de confiabilidad

Variable: Gamificación

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de	
Cronbach	N de elementos
,893	21

El valor alfa de cronbach = 0,89 permite determinar que el instrumento para medir la gamificación muestra una confiabilidad muy alta

Variable: Aprendizaje significativo

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de	
Cronbach	N de elementos
,928	21

El valor alfa de cronbach = 0,92 permite determinar que el instrumento para medir el aprendizaje significativo muestra una confiabilidad muy alta

Tabla de confiabilidad

Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Fuente: Tomado de Ruiz Bolivar (2002) .

71	3	4	3	4	5	3	3	5	2	3	4	5	3	3	4	3	4	3	3	4	5
72	3	3	1	3	4	2	2	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
73	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	5	4	3	5	3	4	5	5	5	5
74	3	2	3	4	3	2	2	3	2	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4
75	4	3	3	4	4	5	3	3	3	4	3	5	3	3	3	4	5	3	4	4	3
76	4	2	4	5	5	4	4	3	4	5	5	5	4	4	3	3	5	3	5	3	4
77	3	2	3	4	5	3	3	4	4	5	4	5	3	4	3	4	4	4	3	4	4
78	3	3	4	3	3	4	2	5	2	5	4	3	3	3	4	2	5	3	4	2	3
79	3	2	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	4	3	3	4	3	4
80	3	3	4	5	4	4	5	4	3	5	5	5	3	4	4	5	3	5	4	5	4
81	3	3	5	5	5	4	3	3	4	5	5	5	4	4	3	3	3	4	3	4	3
82	3	5	4	4	3	5	3	4	3	2	3	5	4	2	3	5	4	3	2	4	5
83	4	2	3	3	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	4	5	5	4	5	4	5
84	5	5	4	3	3	3	5	4	5	5	4	3	4	4	3	4	4	5	5	4	5
85	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
86	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	4	1
87	4	5	5	5	5	5	2	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5
88	3	4	3	5	5	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	3	5	3	5	4	5
89	3	4	4	5	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	2	3	4	3	3	5	4
90	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4
91	2	3	3	2	3	4	2	3	2	3	4	5	3	3	2	4	3	2	3	4	5
92	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	4	4
93	3	4	4	4	5	5	4	4	5	5	3	5	3	5	4	4	3	5	3	5	3
94	3	2	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	5	3	2	4	5	4	4	4	3
95	3	4	5	3	4	5	3	3	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	3
96	4	2	3	3	4	4	5	2	4	5	4	5	4	2	3	4	2	4	3	2	5
97	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4
98	3	3	4	3	4	5	4	3	4	5	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4
99	3	2	3	3	4	4	3	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	5	4	5
100	4	3	4	5	4	5	2	3	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4	3	5	5
101	4	4	4	5	4	3	3	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5
102	3	4	3	4	5	3	4	4	5	4	3	5	4	5	3	3	4	5	4	3	5
103	5	3	3	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4
104	3	1	2	2	2	3	2	1	2	3	4	4	2	3	2	4	4	3	2	4	2
105	2	3	3		3		3	5	3	3	3	5	3	5	3	3	5	5	5	5	5
106	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
107	3	2	3	5	4	2	4	4	3	2	3	2	4	3	2	4	1	3	5	2	3
108	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
109	5	3	3	5	5	4	3	3	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
110	3	4	3	5	5	4	3	3	4	5	5	5	4	4	3	3	4	5	3	5	3
111	4	5	3	4	5	3	3	4	3	5	4	5	3	4	2	3	5	5	4	4	2
112	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3
113	4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
114	3	2	4	5	4	3	3	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5
115	3	3	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5
116	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	4
117	4	5	3	4	5	3	5	4	5	5	3	5	2		3	4	5	4	5	5	4
118	3	5	4	4	5	3	4	3	4	3	5	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5
119	4	3	5	5	4	3	4	5	3	5	4	5	3	3	4	5	4	5	3	4	5
120	3	3	4	4	5	5	2	4	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5
121	3	5	4	3	5	4	3	4	3	4	3	4	5	3	2	4	2	5	4	3	4
122	3	2	3	3	3	3	2	1	1	2	3	2	4	2	4	4	5	4	4	3	4
123	4	3	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	4	4	3	1	3	4	5	4	5
124	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4
125	5	5	3	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	3	3	5	5	3	4	5
126	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5
127	3	3	5	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	3	4	4	3	5	3	5	5
128	3	4	4	4	5	5	2	5	5	5	5	5	3	5	3	3	3	5	5	5	5
129	4	3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	3	3	5	4	3	3	5	5
130	3	5	5	5	5	4	3	3	4	5	4	5	3	2	3	4	4	5	4	3	5
131	3	3	2	2	1	3	2	3	3	5	1	3	3	4	3	3	1	2	3	3	3
132	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3
133	2	1	3	4	5	4	3	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	5
134	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	5	3	2	3	3	4	2	4	3	3	4
135	4	3	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5
136	5	5	5	5	5	5	4	5	4	2	3	5	3	4	3	2	3	5	2	4	3
137	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
138	5	3	4	4	4	3	5	4	4	4	3	3	3	4	4	2	4	3	4	3	2
139	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
140	5	3	3	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	3	5	3	5	4	5	4

141	3	3	3	4	5	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	
142	5	4	2	4	5	2	2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4
143	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	
144	3	3	4	3	2	1	3	2	3	3	5	2	1	1	1	1	3	2	3	2	1	
145	2	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	2	3	
146	5	3	3	5	5	4	4	4	5	5	5	5	3	4	3	5	5	5	5	4	5	
147	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	3	4	5	4		4	3	
148	5	5	2	5	4	3	1	4	4	5	5	5	5	5	5	1	2	3	5	4	4	
149	5	3	4	3	4	5	4	3	5	5	5	4	3	3	3	4	4	3	3	5	4	
150	4	4	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	2	5	5	4	5	4	4	5	4	
151	3	3	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	
152	4	4	5	5	5	4	3	5	3	4	3	4	2	3	4	4	2	2	3	2	2	
153	3	3	3	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	
154	3	3	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	3	5	
155	4	3	4	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	
156	3	4	3	4	5	4	3	3	4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	4	2	5	
157	4	3	5	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4	5	4	3	3	2	3	4	5	
158	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	
159	4	5	4	3	4	3	3	4	2	4	4	5	5	4	4	3	3	4	4	5	2	
160	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	5	
161	5	4	3	5	4	4	3	4	5	4	3	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	
162	4	5	3	4	5	4	3	4	3	4	5	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4	
163	3	3	4	3	3	3	2	3	5	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	
164	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	4	5	5	3	5	5	5	
165	3	4	4	3	4	5	3	4	4	5	5	5	4	4	3	4	3	5	5	5	5	
166	3	4	4	3	3	5	5	4	3	4	5	1	1	4	5	4	4	3	5	3	5	
167	5	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	
168	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	
169	1	1	5	5	5	5	5	3	4	1	1	5	1	1	5	1	3	5	5	5	5	
170	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	
171	3	4	4	3	2	2	2	3	3	2	4	3	5	4	3	2		23	3	3	2	
172	4	2	3	4	1	2	1	4	4	4	3	4	3	4	2	4	5	4	3	4	5	
173	4	4	4	3	4	3	4	3	2	5	5	5	5	5	4	4	3	3	3	2	2	
174	4	2	3	2	2	3	4	4	4	3	2	5	3	2	3	4	2	5	3	5	3	
175	3	4	3	2	2	3	3	4	2	2	3	5	3	2	1	4	4	5	4	3	3	
176	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	5	5	4	3	3	4	5	
177	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	5	5	4	5	3	4	5	5	4	5	3	
178	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	
179	4	3	4	2	5	3	3	2	4	3	4	5	1	3	5	3	2	5	3	1	3	
180	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	
181	5	4	3	5	5	5	4	3	5	4	5	5	4	3	5	5	5	3	4	3	5	
182	3	4	3	5	4	2	4	5	3	5	5	5	4	3	5	2	5	3	4	3	2	
183	4	3	3	5	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	
184	3	3	3	2	3	2	2	1	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	
185	4	4	5	4	3	5	1	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	
186	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
187	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
188	1	3	5	2	5	3	5	4	2	4	3	2	1	5	3	4	4	3	2	4	4	
189	3	4	4	5	4	2	4	3	4	3	5	3	3	4	4	3	5	4	3	3	5	
190	3	5	3	3	4	1	3	2	4	4	5	4	3	4	3	4	5	3	4	3	4	
191	2	4	4	4	3	3	3	3	4	5	4	4	4	5	3	4	5	3	4	4	5	
192	3	4	3	5	4	4	5	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	5	5	
193	4	3	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	
194	4	2	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	
195	3	3	3	3	5	3	5	3	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	5	3	3	
196	5	4	5	5	4	4	3	5	3	3	3	5	3	3	2	5	3	5	2	2	5	
197	2	5	2	3	3	2	2	2	4	5	2	2	5	5	4	2	4	3	5	4	4	
198	3	3	5	2	2	4	3	5	5	4	3	3	2	2	3	3	2	2	4	5	2	
199	4	2	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	1	5	4	4	5	3	3	2	
200	4	1	4	5	2	2	5	3	3	3	5	5	4	4	4	5	3	4	5	4	3	

3	4	4	5	4	3	5	3	4	5	4	3	5	3	5	5	4	5	5	3	4
3	3	3	3	3	3	2	2	4	1	3	2	4	3	2	4	3	3	3	1	5
3	4	3	3	5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	5	5	3	3	5	4
4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3
4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
3	3	4	4	3	2	4	4	2	2	4	3	2	4	5	3	4	2	4	5	5
4	3	5	4	5	4	3	3	4	3	4	4	5	4	5	3	5	5	3	4	5
2	3	4	2	2	5	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	2
3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4
3	3	4	3	5	4	4	5	4	3	4	3	4	4	4	3	5	5	4	5	5
4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3
3	3	4	5	3	3	3	4	2	4	5	4	3	4	5	3	2	4	2	3	4
4	5	5	4	4	4	5	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	5	5	4	3	3	2	2	2	4	4	3	3	5	5	5	4	3	4	2
5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4
4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	5	4	3	4	3	3	4	3	4
3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	4	3	4	2	2
3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	5
3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	5	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4
2	3	3	4	3	5	2	2	2	4	4	2	3	4	3	3	3	2	3	4	2
3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5
2	2	2	3	4	4	4	5	3	3	4	3	3	5	4	3	2	4	4	4	3
5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4
4	4	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3
3	4	3	4	5	3	4	5	4	3	3	4	3	5	3	3	4	3	4	4	5
3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	4	2	2	2	2	3	4	2	3	4	2
5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4
4	3	5	4	3	4	3	4	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	5	4	3
4	3	3	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	4	5
4	2	2	3	2	3	3	2	3	4	3	2	2	4	4	2	4	4	3	3	2
4	4	4	4	4	3	5	3	4	4	3	5	4	4	3	3	5	3	4	4	5
3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	5	4
3	2	4	5	4	1	3	1	2	4	2	3	5	4	2	4	3	2	3	4	2
2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
4	3	3	4	4	4	3	2	2	5	2	2	2	3	3	3	5	5	5	5	5
5	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	5	3	3	5
3	2	4	4	3	3	2	3	2	3	1	2	3	3	4	4	3	2	2	3	2
3	2	2	4	2	3	4	3	2	3	5	2	3	3	4	3	4	3	2	3	3
5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4
4	4	3	5	4	5	3	3	3	4	5	5	4	3	3	3	4	5	4	5	5
3	3	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	3	4	4	3	4	4	3	4
3	4	5	3	4	3	2	3	1	4	3	2	3	2	5	4	4	5	3	4	5
4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	3
1	5	5	4	5	5	4	3	5	5	3	5	4	4	3	5	4	4	3	5	5
3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4
3	4	3	5	4	4	5	4	3	4	3	4	4	5	4	3	2	4	4	3	5
3	3	3	3	4	3	5	3	3	3	4	4	5	5	4	4	3	2	2	3	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5
4	3	3	4	4	5	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	5
4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	3	3	5	4	3	4	5
4	4	5	4	5	4	2	3	4	4	4	4	5	5	4	3	3	4	5	5	5
4	4	3	5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	5	3	5	4	3	5
5	4	5	5	3	5	5	3	5	5	5	3	3	5	5	4	5	5	5	4	5
4	5	2	5	2	3	3	2	2	4	3	4	4	2	3	2	2	1	2	5	4
5	3	4	5	4	3	3	5	5	2	3	4	5	5	5	3	2	1	1	5	3
3	4	2	1	1	2	1	3	2	3	2	2	1	4	2	1	3	2	3	3	2
5	5	4	5	4	5	3	3	3	3	4	5	4	3	3	4	5	3	5	4	3
1	3	5	5	5	5	5	5	3	4	3	5	5	5	5	5	4	4	5	4	1
4	4	3	3	4	5	3	2	4	3	4	2	3	4	3	3	2	3	4	3	4
3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	5	4	3
4	3	5	2	4	4	5	4	5	3	4	5	3	2	5	4	5	4	5	4	3
3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5
4	4	3	4	5	4	4	3	5	4	2	5	3	3	2	5	2	3	5	5	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	5	3	4	5	3	5	5	4	5	4	5	4	5	3	5	5	4	3	5

3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3
3	2	3	3	3	2	3	4	2	5	4	2	3	4	4	2	4	3	3	3	4
4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4
1	2	2	2	1	4	3	2	3	2	3	2	1	3	2	1	5	3	3	2	2
5	5	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	5	5	4	2	4
3	3	4	2	3	3	3	4	5	3	4	3	3	5	5	5	5	5	4	5	4
5	3	4	4	3	2	2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	5	4	4
4	3	5	2	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	3	5	4	3	5	3
5	5	4	3	3	3	5	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	2	3
2	3	3	5	5	4	4	4	5	2	4	5	4	5	3	5	4	4	4	5	5
3	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4
3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	5	2	4	4	3	3	4	4	3	4	3
3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3
4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4
3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4
5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	3	5	4	5	3	4	3
5	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	3	3	5
4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	2	4	2	4	3	3	3	3	3	5	4	3	3	4	3	4	3	5	5
3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	4	5	4	3	4	5	3	5
4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	3
5	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	3	4
4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	3	4	4	3	4	5	4	4	5	4	3
4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5
5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4
5	4	5	5	3	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5
5	5	2	5	1	4	3	5	1	3	4	2	5	5	5	3	5	3	4	5	5
4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5
3	3	3	2	4	3	2	5	1	1	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2
4	3	4	4	2	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5
4	3	4	3	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	1	3
3	4	3	1	3	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	2	4	4	2	3	5
3	3	2	3	4	5	2	3	2	3	4	3	3	3	2	4	2	3	4	2	3
5	4	5	4	5	4	4	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3
3	3	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4
4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
3	5	2	4	2	1	3	4	1	2	5	2	3	5	1	3	4	2	5	1	2
4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4	5	4	5	5	4	3
5	1	5	5	3	4	3	2	5	4	2	3	4	5	5	3	5	3	4	3	4
4	2	4	3	5	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	4	4	3	5	3	4	4	5	4
3	4	3	4	2	3	2	3	3	2	3	3	1	1	3	2	4	3	3	1	3
5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5
4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4
4	3	5	4	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	4	3	4	3	3	5	3	2	3	2	3	5	3	4	3	3	5	4	5
3	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	5	4	4
3	4	3	4	5	4	5	4	3	3	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4
4	5	4	5	4	3	3	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	3	3
4	4	4	4	4	3	4	5	3	3	5	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4
3	4	5	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	2	4	3	4	5	4
4	3	3	5	3	3	4	3	3	4	5	4	5	4	4	3	3	4	2	3	3
3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	5	4	5	4	4	3	2	3	4
2	2	4	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	3	4	5	4	4	3	4
4	3	5	4	5	4	4	3	4	2	3	5	4	5	2	3	5	5	4	4	4
5	4	5	4	4	3	4	4	2	3	2	3	4	2	3	5	4	2	5	5	3
5	5	3	4	3	2	3	5	2	4	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	4
3	4	2	3	4	4	3	2	5	3	5	2	3	4	5	3	2	4	3	3	3



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RODRIGUEZ ROJAS MILAGRITOS LEONOR, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA

DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE LA PERLA CALLAO, 2022", cuyo autor es SANTOS CARPIO BERNARDINA PATRICIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 05 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
RODRIGUEZ ROJAS MILAGRITOS LEONOR DNI: 21069112 ORCID: 0000-0002-8873-1785	Firmado electrónicamente por: MLRODRIGUEZR1 el 05-01-2023 13:09:48

Código documento Trilce: TRI - 0510136