



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel
en un instituto de educación superior de Lima 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Educación

AUTOR:

Moreno Seguin, Jose Manuel (orcid.org/0000-0002-8030-7330)

ASESORA:

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

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

2022

DEDICATORIA

Al Señor de los Milagros, por su bendición y permitirme concluir este proyecto personal tan deseado en mi vida.

A la memoria de mis queridos padres, Teresa y Heriberto, por la educación que me dieron, centrada en valores y amor, que permitieron que hoy, sea quién soy.

A mi amada Novia, Vilma, por ser mi inspiración, ejemplo y motivación de vida, quien inspira y alienta siempre a lograr mis objetivos, los cuales, sin su compañía y apoyo incondicional, no serían posibles de alcanzar.

AGRADECIMIENTO

Al Señor de los Milagros, por guiar mis pasos y ayudarme a cumplir mis objetivos.

A mis padres, porque su memoria motiva día a día mi superación.

A mi novia, por su apoyo incondicional, soporte emocional y técnico en esta etapa de mi vida.

A la Universidad César Vallejo, profesores y asesora por su dedicación, guía y paciencia.

Índice de contenidos

	Pág.
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	9
3.1 Tipo y diseño de investigación	9
3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización apriorística	9
3.3 Escenario de estudio	12
3.4 Participantes	12
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	12
3.6 Procedimiento	13
3.7 Rigor científico	13
3.8 Método de análisis de datos	14
3.9 Aspectos éticos	14
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	15
V. CONCLUSIONES	23
VI. RECOMENDACIONES	25

REFERENCIAS

26

ANEXOS

30

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Categorías y subcategorías apriorísticas	9
Tabla 2. Familias de categorías emergentes	18

RESUMEN

La investigación realizada, presenta la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima. La metodología de investigación se desarrolló mediante un enfoque cualitativo educacional de tipo básica, la cual se centró en el análisis y la resolución de problemas utilizando métodos científicos. La muestra del estudio se efectuó a través del método no experimental, en donde los elementos de estudio se observan en su contexto y transversalidad; y estuvo conformada por 60 estudiantes y 3 docentes del curso de Excel de primer ciclo de la carrera de gestión y negocios de un instituto de educación superior seleccionado para realizar el diagnóstico de campo; utilizando diversas técnicas e instrumentos: entrevista a docentes, encuesta a estudiantes y una guía de observación de clases, la cual ayudó a analizar el uso de la gamificación dentro del procesos de enseñanza aprendizaje; así como la situación real del problema de estudio. En esa línea, los fundamentos teóricos, metodológicos y procedimentales, sumado al análisis de datos alcanzados, hicieron posible lograr el objetivo principal, el cual fue comprender la importancia del uso de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima. Aporte que podría generar alternativas dinámicas y didácticas en diferentes espacios educativos mediante el uso de la gamificación para lograr una mejor comprensión, retroalimentación y motivación en el estudiante.

Palabras clave: Gamificación, estrategia didáctica, enseñanza aprendizaje.

ABSTRACT

The research carried out presents gamification as a didactic strategy in Excel students at a higher education institute in Lima. The research methodology was developed through a basic educational qualitative approach, which focused on the analysis and resolution of problems using scientific methods. The study sample was carried out through the non-experimental method, where the study elements were observed in their context and transversality; and it was made up of 60 students and 3 teachers from the first-cycle Excel course of the management and business career of a higher education institute selected to carry out the field diagnosis; using various techniques and instruments: teacher interviews, student surveys and a class observation guide, which helped analyze the use of gamification within the teaching-learning processes; as well as the real situation of the study problem. In this line, the theoretical, methodological and procedural foundations, added to the analysis of the data obtained, made it possible to achieve the main objective, which was to understand the importance of the use of gamification as a didactic strategy in Excel students in an institute of higher education. from Lima. Contribution that could generate dynamic and didactic alternatives in different educational spaces through the use of gamification to achieve a better understanding, feedback and motivation in the student.

Keywords: Gamification, didactic strategy, teaching-learning.

I. INTRODUCCIÓN

La globalización ha traído consigo cambios en los procesos educativos, en los cuales se ven inmersos los procesos de enseñanza aprendizaje, que tradicionalmente se desarrollaban mediante sesiones de enseñanza de forma teórica y práctica como parte de la metodología para impartir conocimientos y procedimientos; sin embargo, a nivel mundial se han empezado a implementar metodologías dinámicas y didácticas que promueven una mayor comprensión, retroalimentación y motivación de los estudiantes; siendo una de estas alternativas la gamificación, la cual se centra en temas específicos según las necesidades pedagógicas y es una estrategia didáctica que va dejando de lado la enseñanza tradicional, flexibilizando la formación en diversos contextos y potenciando escenarios enriquecidos por las tecnologías mediante diversas herramientas y aplicaciones informáticas que facilitan su desarrollo, permitiendo que el aprendizaje sea más dinámico, colaborativo y productivo.

La ISTE (2020), promueve patrones sobre las competencias para la enseñanza aprendizaje digital, los cuales se orientan al uso efectivo de la tecnología, basados en investigaciones que demuestran que la tecnología para el aprendizaje crea experiencias impactantes, sostenibles y equitativas tanto para estudiantes como para docentes. Además, es importante mencionar que los estándares ISTE, están acordes a los lineamientos de desarrollo de la UNESCO, los cuales fomentan una visión global e integral sobre los desafíos para vivir en un mundo mejor y con educación UNESCO (2018). Estos patrones nos muestran una ventana de oportunidades para el desarrollo de alfabetización digital.

La OCDE (2020), desarrolló un estudio sobre aprendizaje y formación de competencias de adultos para evaluar sus competencias (Programa PIAAC), en el cual se obtuvo como resultado el bajo nivel de desarrollo de competencias para valerse en el entorno laboral sobre todo en el Ecuador y Perú. Para lo cual, indicaron que las tecnologías digitales podrían ser una solución en el desarrollo de estas competencias ya que logran complementar la enseñanza tradicional con la tecnología mejorando el rendimiento mediante la gamificación, ludificación y aprendizajes donde se involucre los momentos prácticos e innovadores.

Actualmente, en la institución educativa superior donde se realizó el estudio, no todos los docentes utilizan la gamificación como parte de las estrategias didácticas de enseñanza aprendizaje; si bien la institución desarrolla capacitaciones complementarias sobre aplicaciones de gamificación mediadas por la tecnología, no se observa que los docentes tomen en cuenta este tipo de estrategias didácticas, que les permitan enriquecer y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes o quizás no entienden la metodología adecuada para la aplicación de este tipo de estrategias complementarias. Por lo cual, se formuló la siguiente pregunta ¿De qué manera se puede utilizar la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima? teniendo las siguientes preguntas específicas ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima? ¿Cuál es la situación actual de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima? y ¿Qué criterios teóricos sirven de base para sustentar el desarrollo de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima?

El aporte teórico brindado en esta investigación permitirá comprender la importancia de la gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje; generando alternativas dinámicas y didácticas orientadas a la innovación pedagógica. En referencia al aporte práctico de esta investigación, está orientada a la reflexión y uso de la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje, con la cual se pueda lograr una mejor comprensión, retroalimentación y motivación en el estudiante y por ende se logren de objetivos de enseñanza. El aporte metodológico dejó un precedente de cómo y cuándo debería utilizarse la gamificación mediante una correcta planificación con objetivos claros, un contenido determinado; demandando así, la preparación y esfuerzo del docente para crear una adecuada experiencia cuyo objetivo general es comprender la importancia del uso de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima; teniendo los siguientes objetivos específicos. Desarrollar los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima. Diagnosticar la situación actual de la gamificación

como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima e indicar los criterios teóricos sirven de base para sustentar el desarrollo de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima.

II. MARCO TEÓRICO

Existen constantes cambios para mejorar la educación, mediante estrategias didácticas que ayuden a los estudiantes y permitan que estos se comprometan y motiven en el proceso; una de estas estrategias, es la gamificación, por sus componentes dinámicos y mecánicos de juego que incentivan el aprendizaje mediante el juego. Existen estudios que indican que la gamificación mediante el uso de la tecnología permite que el estudiante aprenda de manera dinámica, desarrolle competencias digitales, se comprometa y se motive mientras aprende. Cabe resaltar que se hace referencia a lo importante que es la preparación del docente en este tipo de tecnologías, así como la adecuación de estas a la naturaleza del curso.

En referencia a los trabajos previos revisados en el contexto nacional, Gaspar (2021), publicó un artículo sobre gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior, en el cual indicó que la gamificación logra despertar el deseo de aprendizaje y permite realizar una evaluación de manera dinámica y motivadora; afirma que utilizar la gamificación implica que el docente adapte este tipo de alternativas según la naturaleza del contenido a enseñar y teniendo en cuenta los elementos de la gamificación. Concluyendo que la gamificación si funciona como estrategia didáctica y motivadora para incentivar comportamientos específicos de los estudiantes, generando en ellos compromiso con el aprendizaje y experiencias orientadas al logro de un aprendizaje significativo. Indicó, además que para incorporar la gamificación se debe tener en cuenta la naturaleza del curso y ser aplicada al inicio para motivar al estudiante, en el desarrollo del curso para interactuar con los contenidos educativos y al final de la sesión de clase para evaluar y retroalimentar la información aprendida.

De la misma manera, Solís y Marquina (2022), realizaron un estudio que permitió el análisis de la gamificación como alternativa metodológica. Este estudio fue mediante un diseño de investigación acción con enfoque cualitativo; en el que se obtuvo resultados mediante entrevistas a nivel grupal, individual y focal. Los resultados indicaron que la gamificación es una estrategia de motivación para estudiante, el cual permite una mayor interacción con los contenidos educativos en el contexto de clase, además genera vínculos de compañerismo, incrementa su participación, promueve el trabajo en equipo y disminuye la falta de los

alumnos a la sesión de clase.

Alarcón, Rodríguez y Alcas (2020) realizaron un estudio sobre Intervención educativa basada en la gamificación como experiencia en el contexto universitario, en el cual se pudo comprobar que utilizar la gamificación como estrategia para el aprendizaje muestra una significativa diferencia cuando se compara al quehacer de manera tradicional; además el estudiante actualmente demanda un aprendizaje más creativo e innovador; siendo así la gamificación una estrategia que complementa la labor docente; quien deberá planificar a través de acciones predefinidas que generen motivación y logren el involucramiento de los estudiantes. En este estudio, se pudo observar cómo el estudiante se va comprometiendo mientras avanza en la dinámica superando todo grado de dificultad. Los estudiantes demostraron compromiso en el proceso y la capacidad para resolver problemas.

Otro estudio de gran interés fue el realizado por Iquise y Rivera (2020), quienes estudiaron sobre “la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el Perú”. Con el objetivo verificar que tan importante es la gamificación como estrategia dentro del entorno educativo. Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo de tipo interpretativo documental, el cual se realizó mediante la observación. El resultado indicó que la gamificación ayuda sustancialmente en el proceso de aprendizaje y a la vez genera motivación en el estudiante; indica que las clases tradicionales no siempre generan motivación en los estudiantes siendo la gamificación una opción que complementaría la enseñanza tradicional; por lo tanto, llega a la conclusión de que la gamificación es una alternativa que mejora el aprendizaje. Además, hace una observación sobre el conocimiento de los docentes respecto al uso de las aplicaciones de gamificación, ya que estos no reciben capacitaciones al respecto y eso podría limitar el uso de la gamificación en la sesión de clase.

En referencia a los trabajos previos revisados en el contexto internacional sobre la variable Gamificación se encontró que Pegalajar (2021) Publicó un estudio que se centró en una estrategia metodológica para favorecer el proceso didáctico, permitiendo enlazar el juego y el aprendizaje; para lo cual realizó una revisión bibliográfica de diferentes investigaciones que plantean la utilización de herramientas utilizadas para evaluar el aprendizaje, dinamizar los contenidos,

favorecer la motivación, incrementar el compromiso y desarrollar la autonomía del estudiante hacia el aprendizaje. Cabe destacar que la mayor parte de estudios están enfocados en el uso de las TIC mediante videojuegos, aplicaciones, plataformas educativas entre otros. Los resultados fueron analizados atendiendo la dimensión cognitiva, procedimental y actitudinal. A nivel cognitivo la gamificación permitió mejorar el rendimiento académico, y la adquisición de habilidades, que favorecen la construcción del conocimiento, la asimilación y retención de estos. Respecto a la dimensión procedimental, se observó que favorece a los procesos de aprendizaje activo y a la evaluación. Sobre la dimensión actitudinal, las investigaciones manifiestan que aumentan en el estudiante la motivación, compromiso, el interés por el contenido del curso y mejoran el clima del aula. Teniendo como conclusión la percepción favorable del estudiante mediante experiencias didácticas e innovadoras de gamificación; reforzando así, la necesidad de implementar estas estrategias dentro de las sesiones de aprendizaje; requiriendo una planificación en el proceso de esta metodología innovadora.

Por su parte, Díaz (2018) publicó un artículo en el cual expresó la importancia del utilizar estrategias lúdicas en las sesiones de clase, incrementan la adquisición de competencias que permiten alcanzar los objetivos de aprendizaje; señalando a la motivación como factor fundamental para la mecánica del juego y para determinar el éxito de este. avanzar en el juego y para determinar el grado de éxito de nuestro sistema. Afirma, además lo importante de la planificación y adaptación del juego a ser utilizado, en el cual se incluye el diseño, adaptación, proceso y retroalimentación. El resultado indicó que la competitividad y la creatividad son los factores sobresalientes. Además, el juego demostró su potencial en la adquisición de competencias y estrategias de aprendizaje.

Otro estudio importante sobre gamificación en la educación superior fue realizado por Rincón (2019); esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo y exploratorio con el propósito de mostrar cómo perciben los estudiantes los elementos de juego en el proceso de aprendizaje cuando se aplican actividades que incluyen la gamificación basada en retos, teniendo en cuenta tres dimensiones: cognitiva, social y emotiva. Se trabajó con dos grupos, cada uno con treinta estudiantes, del curso Matemáticas II para Ingeniería. Llegando a la conclusión que la gamificación ha sido adoptada en el medio educativo, con el propósito de crear motivación

mientras los estudiantes aprenden, para lo cual se utilizan elementos de juego en contextos que no son del juego; permitiendo integrar elementos cognitivo, social y emotivo que favorecen al aprendizaje.

Otro estudio de gran interés es el de Corchuelo (2018), quien realizó una investigación sobre “gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula, el cual tuvo como objetivo desarrollar estrategias docentes para motivar a los estudiantes y fortalecer los contenidos propuestos; en el cual se obtuvo resultados que muestran gran aceptación respecto a la gamificación para favorecer el aprendizaje. Esta estrategia se implementó mediante dinámicas, exploración de plataformas lúdicas y puntaje. La estrategia de gamificación implementada permitió que la participación fuese activa, dinamizando la temática y mejorando el clima del aula.

El aprendizaje debe permitir el desarrollo de conocimientos de manera integral, en donde no sólo se aprenda cognitivamente sino, permita a la persona aprender a pensar, sentir, percibir y comportarse. Para Piaget (1999), el aprendizaje es el resultado de la asimilación experiencias nuevas en donde los estudiantes pueden deliberar mediante conceptos existentes y nuevos creando así nuevos conceptos y nuevas vivencias.

La finalidad de la gamificación va más allá del juego e intenta influenciar en la conducta psicosocial de las personas mediante elementos de juego. En el ámbito educativo busca influenciar en la conducta psicológica y social del estudiante, asociando el aprendizaje y juego dentro del proceso formativo que resulte más atractivo y motivante para lograr una mayor predisposición ante los contenidos desarrollados. Según Zichermann y Cunningham (2011) La gamificación permite resolver problemas mediante el uso de elementos que involucren al estudiante, lo motiven y promuevan el aprendizaje, así como la resolución de problemas. Escamilla et al. (2016) afirma que existe libertad para fallar, recibir una rápida retroalimentación, seguimiento del proceso y obtención de recompensas para lo cual es importante realizar un buen diseño instruccional. Por su parte Kapp (2012) explica que la gamificación es un mecanismo estético que motiva la acción para promover el aprendizaje mediante el uso del pensamiento.

Es importante mencionar que las estrategias de gamificación generalmente utilizan juegos ya existentes, con mecánicas establecidas y las adaptan a la materia de estudio, en donde el estudiante podrá analizar y resolver diversas problemáticas que permitan afianzar el conocimiento de lo aprendido.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación tiene un enfoque cualitativo educacional de tipo básica, la cual se centra en el análisis y la resolución de problemas utilizando métodos científicos. Además, el estudio educacional según Capocasale (2015) se orienta a la práctica educativa, con la finalidad de aportar en su mejora y transformación desde la experiencia del investigador.

La investigación se realizó en base al diseño de estudio de casos; el cual consiste Según Hernández, Fernández Baptista (2010), en la administración de estímulos a grupos específicos, así como una determinada medición y observación de los cambios y respuestas de los individuos del grupo en estudio.

3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización apriorística

Para Hernández et al. (2014) las categorías emergentes son conceptualizaciones y definiciones cuyo significado está vinculado con el objeto de estudio y permitirán la creación de instrumentos que pueden ser medibles y observables; además podrán ser aplicados en personas, objetos, hechos, y todo aquello que pueda ser analizado.

Tabla 1

Categorías y subcategorías apriorísticas

Categorías apriorísticas	Subcategorías apriorísticas
Gamificación La gamificación tiene el objetivo de influenciar en el comportamiento de las personas mediante elementos de juego; produciendo experiencias y creando sentimientos de dominio y autonomía Kapp (2012)	Características de la gamificación Gamificación en el Proceso de Enseñanza aprendizaje Rol del docente Rol del estudiante

Fuente: Elaboración propia (2022)

La gamificación es una estrategia didáctica y dinámica de retroalimentación inmediata que utiliza información sobre un tema determinado y mediante un diseño adecuado permite que el estudiante interiorice y refuerce temas aprendidos. Actualmente el diseño de la gamificación se hace presente mediante las TIC con estrategias didácticas implementadas en la práctica de la enseñanza aprendizaje según refiere Cárdenas et al (2013). De igual forma Letwin (1995) indica que cada vez se hace más necesaria la inclusión de las TIC como recursos y herramientas que fortalezcan el desarrollo socioeducativo. Además, Zatarain (2018) afirma que la gamificación es un sistema interactivo que tiene como objetivo motivar y comprometer a los estudiantes a través del juego. La gamificación es una estrategia que permite activar saberes previos, retroalimentar temas aprendidos y evaluar su metodología planificando sesiones de aprendizaje más dinámico que motive, permita la participación, enriquezca el aprendizaje y promueva una competencia orientada a la mejora educativa.

La característica principal de la gamificación es la de influenciar el comportamiento de las personas, mediante la dinámica y realización del juego; creando experiencias de manera individual, como dice Kapp (2012) creando un espacio de juego atractivo y motivante mediante el uso de elementos de juego. Es imprescindible que la actividad de gamificación tenga un objetivo claro y que este sea comunicado antes durante y después del juego ya que esto generará un mayor compromiso en los participantes. Además, deberá conocer las características del programa elegido para así poder enriquecer las acciones en torno a los elementos del juego.

Para Kapp (2012), las experiencias con gamificación pueden presentarse de dos maneras, de forma estructural mediante elementos de juego y la entrega de recompensas por las actividades realizadas o bien la gamificación de contenido, la cual se orienta al juego respecto a una actividad específica. La gamificación en el proceso de aprendizaje permite potenciar los procesos de aprendizaje, modificar positivamente comportamientos en las personas y generar una mejor experiencia de clase, incrementando la interactividad del estudiante con los temas de aprendizaje, con sus compañeros de clase y con el docente. La gamificación posiciona en el medio al estudiante y trabaja con diferentes elementos con el objetivo que este realice las acciones que se proponen en la actividad y que este

lleve a realizarlas de manera voluntaria y vivan los retos sintiéndose protagonistas de su aprendizaje.

El rol del docente en la gamificación deberá estructurar, implementar y desarrollar elementos adecuados para que los estudiantes progresen educativamente utilizando estrategias lúdicas que motiven la participación activa del estudiante y conlleve a un aprendizaje significativo. Para lograr los objetivos en la gamificación, el docente no sólo deberá tener en claro los conceptos del curso, sino deberá preparar con dedicación la actividad con preguntas y/o pasos acordes a la aplicación elegida; además es importante que permita la autonomía del estudiante, así como el constante dialogo antes, durante y después de haber utilizado la gamificación. El docente deberá de transmitir correctamente con una comunicación asertiva, con la capacidad de asesorar y resolver dudas en el proceso de aprendizaje. Además, para mejorar el aprendizaje deberá existir un equilibrio entre lo lúdico, las características de los estudiantes, los conocimientos previos, los contenidos y el desafío que el profesor diseñará Chaves-Yuste, 2019. Es importante tener en cuenta que el docente ha sido considerado durante mucho tiempo, como la autoridad que determina los contenidos de enseñanza sin embargo este concepto ha cambiado con los años y ahora el docente promueve el aprendizaje para facilitar la adquisición de conocimiento Según Weimer (2013) el docente sigue siendo la autoridad en el aula, pero se centra los estudiantes, su autonomía, autodirección y autorregulación. Por lo tanto, el rol del docente se centra en promover aprendizajes y facilitar el aprendizaje por diferentes vías.

El estudiante también tiene un rol en el proceso de aprendizaje, Kapp (2013) considera que el estudiante que progresa es aquel que se compromete con su aprendizaje y es responsable de su desarrollo. Utilizar la gamificación permite que el estudiante aprenda influenciado por la motivación, las cuales a su vez están relacionadas con el estado emocional del estudiante, sus creencias, intereses, hábitos, metas entre otras circunstancias individuales de cada persona APA (1997). Otro factor importante es la curiosidad, que según Kapp (2012) es el motor que sirve como influencia positiva y emocional para el estudiante.

3.3 Escenario de estudio

Según Hernández et al. (2014) El escenario se contextualiza de acuerdo con el planteamiento del problema y puede abarcar diferentes formas en las que se involucren los participantes tales como espacio, ambiente, comportamientos, entre otros). El escenario estará compuesto por estudiantes y docentes de la institución de educación superior elegida para el estudio.

3.4 Participantes

Hernández et al. (2014), describe a los participantes como el grupo de personas que participan de manera voluntaria en un estudio y permiten describir, comprender e interpretar diversos fenómenos en base a sus percepciones según la experiencia.

En este estudio se tendrá como participantes a 03 docentes y 60 estudiantes del curso de Excel de primer ciclo de la carrera de gestión y negocios de un instituto de educación superior seleccionado para realizar el diagnóstico de campo.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Entrevistas Semiestructurada a Docentes

Según Hernández et al. (2014), la entrevista es un diálogo flexible y abierto entre el entrevistador y entrevistado a través de un formato diseñado con preguntas y respuestas sobre un tema específico. Este método permite recolectar información de manera ágil y se va adecuando según disposición que muestra el entrevistado y la comunicación adecuada del entrevistador.

Encuesta Cualitativa a Estudiantes

Se establecerá un formato de encuesta, en la cual se interpretará la significatividad de los valores encontrados en el estudio. Como refieren Strauss y Corbín (2002), la investigación cualitativa analiza de forma interpretativa los resultados encontrados en los estudios realizados con el objetivo de organizar dicha información y darle una explicación teórica.

Observación de clases

Tomando como referencia a Hernández et al. (2014), la técnica de observación permite analizar a los actores en el proceso educativo, teniendo como base el contexto en el que se desenvuelven. Además, nos permitirá validar la información

obtenida mediante los otros instrumentos de análisis, ya que veremos en escena cada aspecto de interacción educativa ya sea de manera presencial o no presencial.

3.6 Procedimiento

La recolección de los datos se ha realizado de manera virtual, registrando la información detallada de cada evento evaluado. La entrevista docente se realizó a 03 docentes utilizando la herramienta de Zoom, registrando cada comentario. La encuesta a estudiantes fue aplicada a 60 participantes de tres aulas del contenido educativo de Excel que cursan el primer ciclo de la carrera de gestión y negocios, quienes realizaron la encuesta mediante un enlace de Google forms en donde colocaron las respuestas requeridas por la encuesta. La tercera herramienta utilizada fue la guía de observación de clase, la cual tuvo como finalidad observar el aprendizaje experiencial; así como las actividades de gamificación que se realizaban en la sesión de clase.

Según Hernández et al (2014) es importante realizar la descripción detallada de cada uno de los eventos de análisis, recopilando datos que permitan un mayor acercamiento al objeto de estudio, así como la verificación y triangulación de los datos codificados. La triangulación permite la identificación de los códigos emergentes obtenidos de los instrumentos aplicados (entrevista, cuestionario, observación) los cuales se presentan mediante una matriz de resultados.

Posteriormente se formarán familias con códigos emergentes según el criterio de afinidad a las categorías del estudio; para luego proseguir con la definición de resultados, concluyendo finalmente, con las conclusiones y recomendaciones

3.7 Rigor científico

Grado de confiabilidad en la replicabilidad o aplicación repetida del instrumento a los sujetos de estudio, obteniendo los mismos resultados y validando así los instrumentos utilizados. Por lo cual, en esta investigación se tuvo cuidado en cada paso del proceso; con la finalidad de asegurar que la información esté alineada al marco teórico, desde el acercamiento al objeto de estudio, la revisión de datos obtenidos, el análisis de la información, la búsqueda de significados y las conclusiones.

3.8 Método de análisis de datos

Para el análisis de datos se ha considerado el contenido de cada uno de los instrumentos de recolección de la información, organizando los resultados y relacionándolos mediante el proceso de triangulación. Según refiere Hernández et al (2014), se van asignando conceptos y asociándolos a las categorías las cuales mediante códigos van otorgando significados a cada segmento y dando sentido al planteamiento del problema.

3.9 Aspectos éticos

Los aspectos éticos del estudio son los siguientes: Aspectos de confidencialidad, protección de datos, respeto al derecho de autor en los conceptos utilizados en el estudio mediante información redactada, parafraseada y citada acorde a la norma APA, generación de nuevos conocimientos para aportar a la solución del problema objeto.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se presentarán los resultados de la aplicación de los tres instrumentos para diagnosticar la situación actual de las categorías de estudio. La información obtenida permitió generar códigos emergentes que permitieron la triangulación y formación de familias las cuales se analizaron, interpretaron y sustentaron teóricamente. Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Análisis e interpretación de resultados

La entrevista docente permitió conocer el punto de vista del docente respecto a la categoría de estudio, dejando evidencia de lo importante que es el uso de la gamificación como estrategia didáctica en el curso de Excel; los docentes afirman que una de las maneras para contribuir con el aprendizaje, es el uso de estrategias en cada etapa del proceso de enseñanza, las cuales motiven el interés, atención y participación del estudiante. En este sentido, hacen mención del uso de herramientas de gamificación como parte de la motivación académica a través de la dinámica, ya que estas actividades motivan la participación activa del estudiante, generan comportamientos positivos y mantienen al estudiante conectado con el tema de la sesión de clase; además, genera también el espíritu competitivo y la necesidad de auto medición con respecto a los temas aprendidos. La gamificación según indican, fomenta la interactividad en el proceso de enseñanza aprendizaje, generando una mayor comunicación entre los actores principales del proceso (Estudiantes y docentes), quienes van reflexionando y reforzando los temas que resultaron con menor grado de asertividad y mejorando el proceso con nuevos casos, ejercicios, dinámica y demás elementos que permitan mejorar los conceptos y contenidos de cada clase. Según indica Gómez (2020) La gamificación tiene el objetivo de involucrar al estudiante en el proceso de aprendizaje, creando efectos positivos a largo plazo, generando motivación, compromiso y comportamientos adecuados; este va más allá del juego mismo pues ya que utiliza los elementos de aprendizaje como guía.

Por otra parte, indican que el uso correcto de las herramientas de gamificación puede lograr una mayor captación de la atención por parte del estudiante y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre y cuando las actividades de gamificación sean planificadas acorde al objetivo de aprendizaje del tema a tratar, se realicen en el momento oportuno de la sesión y de manera moderada para lograr

motivación y evitar saturación al estudiante. Según la experiencia de los docentes, han realizado actividades de gamificación al inicio de la sesión de aprendizaje para activar saberes previos o conectar el tema con otras sesiones; así como al finalizar el proceso de enseñanza para reforzar los temas aprendidos y retroalimentar aprendizajes. En algunos casos específicos, se puede implementar alguna herramienta durante el desarrollo de la sesión de clase para fomentar la motivación de un tema puntual.

La encuesta a estudiantes fue aplicada a una muestra de 60 estudiantes del curso de Excel del primer ciclo de la carrera de gestión y negocios, con la finalidad de conocer el nivel de satisfacción y motivación de los estudiantes respecto a si el docente realiza actividades de gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los hallazgos obtenidos en referencia a si el docente utiliza estrategias que motivan la reflexión y comprensión de los temas aprendidos, el 93.3% de la muestra (56 estudiantes) indicaron que siempre y el 6.7% (4 estudiantes) afirmaron que casi siempre. Siendo una de las estrategias utilizadas las actividades de gamificación en la sesión de aprendizaje de Excel; en donde el 70% (42 estudiantes) de la muestra indicaron que siempre se realizan actividades de gamificación, 26.7% (16 estudiantes) casi siempre y 3.3% (2 estudiantes) pocas veces. Otro aspecto importante fue conocer si la gamificación le permite al estudiante reflexionar sobre los temas aprendidos de Excel, para lo cual se obtuvo como resultado que el 86.7% (52 estudiantes) de la muestra, indicaron siempre y el 13.3% (8 estudiantes) casi siempre. Además, el 81.7% (49 estudiantes) de la muestra confirmaron que la gamificación modifica positivamente el comportamiento de los estudiantes y genera una mejor experiencia de aprendizaje y el 18.3% (11 estudiantes) casi siempre. Confirmando de esta manera que este tipo de actividades son de gran importancia en la sesión de aprendizaje, para aprender o reforzar los conocimientos, en donde el 83.3% (50 estudiantes) de la muestra indicaron que siempre, 16.7% y (10 estudiantes) casi siempre. Según Kapp (2012), la gamificación es una estrategia significativa que permite potenciar el proceso de enseñanza, tanto en el aprendizaje como en el refuerzo de conocimientos adquiridos.

Otro aspecto de interés fue conocer sobre la planificación de la gamificación y si el estudiante observaba dicha acción, para lo cual el 80% (48 estudiantes) de la muestra indicaron que siempre y 20% (12 estudiantes) casi siempre. Además, los

resultados sobre si el docente indica las acciones y procedimientos que motivan su participación activa en las actividades de gamificación (Dinámicas y juegos educativos), el 90% (54 estudiantes) de la muestra, indicaron siempre, el 8.3% (5 estudiantes) indicaron casi siempre y el 1.7% (1 estudiante) indicó que pocas veces.

Finalmente, un aspecto trascendental para este estudio fue conocer en qué momento de la sesión de aprendizaje, el estudiante considera que se deberían realizar las actividades de gamificación; teniendo como resultado que el 53.3% (32 estudiantes) considera que debe ser al final de la sesión de clase, el 28.3% (17 estudiantes) de la muestra, indicaron que deberían realizarse al inicio de la clase y el 18.3% (11 estudiantes) durante el desarrollo de la clase. Es importante destacar la preferencia del momento en el que los estudiantes consideran adecuado el uso de herramientas de gamificación porque permite orientar estrategias en la planificación de la sesión de enseñanza.

La tercera herramienta utilizada fue la observación de clase, en la cual se realizó un análisis sobre la realización de actividades de gamificación. Los hallazgos demostraron que el docente utiliza estrategias de aprendizaje que aseguran la atención y participación del estudiante como son las actividades de gamificación al inicio de la sesión de clase para rescatar saberes previos y al finalizar para reforzar los temas aprendidos. Se observó, además, que el docente planifica las actividades de gamificación, dosificando los tiempos, logrando combinar clara y ordenadamente la parte explicativa como la reflexiva y complementar el proceso de aprendizaje.

En las actividades de gamificación, el docente da las pautas del proceso que se desarrollará a continuación para que el estudiante pueda entender mejor dicho proceso, además, el docente reflexiona durante el proceso de gamificación, indicando las respuestas correctas y el grado de asertividad del estudiante, Al finalizar la actividad motiva la participación activa del estudiante mediante el incentivo de puntos.

Finalmente se pudo comprobar que la gamificación logra que los aprendizajes sean significativos ya que mantiene al estudiante atento durante toda la sesión logrando captación e interés en el tema de la sesión de clase.

Triangulación y discusión de resultados

Al finalizar el diagnóstico mediante el uso de instrumentos se obtuvieron un total de ocho familias de categorías emergentes del proceso de codificación, categorización y triangulación. A continuación, se va a desarrollar el proceso de análisis de los criterios teóricos que sirven de base para sustentar el desarrollo de la gamificación como estrategia didáctica mediante las familias de categorías emergentes como se indica en la siguiente tabla.

Tabla 2

Familias de categorías emergentes

Categorías apriorísticas	Familias de Categorías emergentes
Gamificación como estrategia didáctica	<ul style="list-style-type: none">- Gamificación y el aprendizaje participativo- La gamificación como experiencia de aprendizaje- Importancia procedimientos en la gamificación- Planificación de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje- Gamificación en la evaluación del aprendizaje- Actividades de gamificación al finalizar la sesión para lograr la evaluación y retroalimentación- Actividades de gamificación al inicio de la sesión para activar saberes previos y asegurar el conocimiento inicial- La gamificación como estrategia de motivación

Fuente: Elaboración propia (2022)

Familias de categorías emergentes

Gamificación y el aprendizaje participativo

El aprendizaje participativo fomenta que el estudiante aprenda mediante actividades prácticas, las cuales deben estar alineadas a la metodología propuesta por el docente, que deberá considerar estrategias de participación con el objetivo de desarrollar no sólo conocimientos sino habilidades que complementen el

desarrollo cognitivo del estudiante.

La gamificación permite una participación dinámica y activa de los estudiantes, logrando como indica Contreras y Eguía (2017) influenciar en el comportamiento del estudiante, motivándolo antes, durante o finalizando el proceso de aprendizaje. Sin embargo, no sólo es importante desarrollar la actividad de gamificación; sino, se debe lograr que los estudiantes se involucren en el proceso, que reflexionen en cada reto de la mecánica de juego y que este conocimiento pueda ser útil en su aprendizaje.

La gamificación como estrategia de motivación

La gamificación actualmente es considerada una estrategia dentro del proceso de enseñanza, que genera motivación y logra comportamientos positivos ante los contenidos educativos; permite la participación activa y, además, genera compromiso con las actividades propuestas. Kapp (2012) define la gamificación como una estrategia de integración de diferentes métodos en donde el juego tiene un propósito no lúdico que permite mejorar la motivación y participación de los estudiantes.

Las actividades de gamificación en el proceso de aprendizaje son útiles siempre y cuando permitan que mediante la competencia se logre el progreso del estudiante e influyeran en su comportamiento, generando motivación. Como indica Lee y Hoadley (2007) la motivación tiene como base las áreas cognitiva, emocional y social; las cuales se integran y representan en el proceso de competición mediante el impulso, la competencia y la recompensa. Por lo tanto, las técnicas de juego deberán ser diseñadas de tal forma que se logre la motivación y que se entiendan los beneficios de aprender mediante el juego, vinculando el contenido de aprendizaje. Tal como indica Kapp (2012), se trata de buscar un cambio que matice los aprendizajes con el juego y se pueda lograr cambios positivos en el comportamiento de los estudiantes.

Alsawaier (2018) dice, además, que la gamificación tiene características atractivas para las personas, debido a que estas pueden retarse de manera individual pero además de manera grupal, generando motivación y constante participación. Según indican Landers y Armstrong (2017), la gamificación favorece al estudiante en la

adquisición de nuevos conocimientos y permite que este se motive en el proceso de aprendizaje.

Es importante considerar que la motivación es distinta en cada persona, por lo cual se deben generar actividades lo suficientemente flexibles para motivar a un grupo de estudiantes, teniendo en cuenta que habrá estudiantes dispuestos a motivarse con las actividades y otros que no. Es por eso que el diseño de las actividades debe ser un gran reto para el docente, quien deberá conocer al estudiante, conocer sus necesidades y saber qué y cuándo aplicar esta estrategia educativa.

La gamificación como experiencia de aprendizaje

La gamificación es una actividad que tiene como objetivo motivar y comprometer al estudiante en el proceso de aprendizaje; esta actividad puede realizarse antes durante y después de la sección de clase según la estructura planificada por el docente. Para Álvarez y Polanco (2018) la gamificación es considerada como una estrategia útil y motivadora que puede cambiar el comportamiento de los estudiantes ante un ambiente que lo atrae, genera participación y comparte experiencias de aprendizaje.

La gamificación presenta grandes beneficios; entre ellos, permite el cambio de comportamiento de los estudiantes, su percepción sobre aprender de manera diferente, incentivar la participación, mejorar sus habilidades y sobre todo asegurar la adquisición de nuevos conocimientos. Contreras y Eguía (2016).

Importancia de procedimientos en la gamificación

Todo proceso de gamificación debe ser planteado en base a metas y objetivos que deberán ir acorde a los contenidos de enseñanza; además es importante que el docente explique anticipadamente el objetivo y tipo de actividad que trabajarán para que el estudiante pueda entender y reflexionar en el proceso. Para asegurar el proceso, es importante que exista una retroalimentación posterior sobre los resultados obtenidos, con el objetivo de reforzar las respuestas obtenidas más allá de calificar el proceso. para Kapp (2012) el proceso de gamificación debe contemplar acciones dirigidas a aumentar la motivación para el cambio de comportamientos que promuevan el aprendizaje.

Contreras y Eguía (2016) indican que la gamificación debe involucrar procedimientos en donde el docente actúe como facilitador y proporcione las pautas apropiadas para la resolución de las actividades apoyando e incentivando al estudiante en el proceso de ejecución.

Planificación de la gamificación

La gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje debe ser correctamente planificada, analizando el contexto general, estableciendo objetivos claros, diseñando actividades personalizadas y orientándolas hacia una evaluación que permita retroalimentar acciones. Según Contreras (2016), es necesario realizar cuidadosamente el diseño de la gamificación, con objetivos claros que respondan al logro de aprendizajes mediante desafíos educativos que permitan la interacción directa con los contenidos del curso y sean una experiencia productiva tanto para los estudiantes como para los docentes.

Las actividades de gamificación deben orientarse al cumplimiento de resultados de formación, así como a promover y asegurar el aprendizaje por lo cual es importante planificar las actividades en función al contenido educativo, seleccionando actividades de gamificación con parámetros, reglas, incentivos y sobre todo con un mensaje alineado a los objetivos de aprendizaje. Además, es importante tener en claro que es lo que se quiere lograr y buscar las herramientas necesarias que se adapten a las necesidades planteadas.

Gamificación en la evaluación del aprendizaje

Existe una necesidad latente sobre el proceso de evaluación de los estudiantes y la búsqueda de nuevas formas de cómo evaluar el proceso formativo; si bien la evaluación durante toda la sesión de aprendizaje, esta debe orientarse a promover un aprendizaje integral más allá de tener una valoración numérica que determine el aprendizaje. La evaluación en la gamificación debe centrarse en el logro de objetivos del aprendizaje y el desarrollo de habilidades del estudiante. Delgado (2006), indica que la evaluación mediante actividades de gamificación tiene grandes ventajas en comparación a la evaluación tradicional, ya que motiva la participación activa, permite una retroalimentación inmediata y proporciona la oportunidad de corregir errores mediante la reflexión.

Según Colomo-Magaña et al (2020), se refiere a la gamificación en el proceso de evaluación, como una estrategia que ofrece grandes ventajas respecto a la evaluación tradicional, permite una mayor participación de los estudiantes, motiva al estudiante respecto a la evaluación y es un recurso que permite al docente evaluar de manera más dinámica y atractiva al estudiante. Kapp (2013) reafirma estos conceptos indicando que los procesos de gamificación, permite que el estudiante se oriente a los objetivos y sea responsable de su propio proceso formativo.

La experimentación práctica en el proceso de la gamificación debe orientarse al logro de metas, en donde se promueva un aprendizaje activo y se genere retroalimentación.

Gamificación para activar saberes previos y asegurar el conocimiento inicial

Según Díaz-Barriga y Hernández (2002), los conocimientos previos permiten entender los significados que el estudiante construirá en el proceso de enseñanza aprendizaje por lo cual es de gran importancia activarlos utilizando estrategias que motiven al estudiante y que a la vez dejen expectativas por el aprendizaje de nuevos conocimientos. En este sentido, la gamificación permite inducir comportamientos dentro de un marco creativo con actividades participativas que generen experiencias educativas positivas.

Contreras (2016), la gamificación desde el inicio de una sesión de clase debe ser utilizada con la finalidad de motivar a los estudiantes fomentando su participación e integración, teniendo en cuenta el contexto y los saberes previos.

VI. CONCLUSIONES

Primera. Se cumplió con el objetivo general de la investigación, el cual fue comprender la importancia del uso de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima.

Segunda. Se dio cumplimiento a la primera tarea científica de la investigación, al desarrollar los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima. El análisis teórico indicó que el uso de estrategias didácticas que complementen el contenido académico permite que los estudiantes presten mayor atención en la clase, se comprometan y motiven en el proceso de aprendizaje; además, se precisa sobre la importancia de la preparación del docente en este tipo de estrategias, así como su adecuación a la naturaleza del curso.

Tercera. Se dio cumplimiento a la segunda tarea científica de la investigación la cual Diagnosticar la situación actual de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima, en donde se constató que la gamificación, contribuye con el aprendizaje y permite que el estudiante se mantenga motivado, despierte su interés, preste atención y participe activamente en la clase. Es importante destacar que la gamificación es una estrategia significativa que permite potenciar el proceso de enseñanza, tanto en el aprendizaje como en el refuerzo de conocimientos adquiridos. Además; se reafirma la necesidad de realizar las actividades de gamificación mediante una adecuada planificación y acorde al objetivo del tema a tratar. Finalmente, un aspecto trascendental para este estudio fue conocer en qué momento de la sesión de aprendizaje se deberían realizar las actividades de gamificación, obteniendo como preferencia la aplicación de esta estrategia al final de la sesión de clase, lo cual permite reforzar y retroalimentar los temas aprendidos.

Cuarta. Se dio cumplimiento a la tercera tarea científica de la investigación la cual tenía como finalidad, indicar los criterios teóricos sirven de base para sustentar el desarrollo de la gamificación como estrategia didáctica en

estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima, encontrando ocho conceptos que se alinean con el propósito de este estudio, entre los cuales se pudo observar la importancia de la gamificación para el aprendizaje participativo, que propone no sólo el desarrollo de conocimientos sino el desarrollo de habilidades de comunicación y trabajo colaborativo entre los estudiantes. Otro concepto relevante es la motivación que se logra mediante el uso de la gamificación, lo cual genera la participación activa de los estudiantes y genera compromiso con las actividades propuestas. Además, la gamificación deberá realizarse en base a una planificación y procedimientos, estableciendo objetivos claros y diseñando actividades personalizadas y orientándolas hacia una evaluación que permita retroalimentar el conocimiento y que aporte en la evaluación constante del estudiante a través de actividades lúdicas. Sin duda, la evaluación en la gamificación tiene grandes ventajas en comparación a la evaluación tradicional, ya que motiva la participación activa, permite una retroalimentación inmediata y proporciona la oportunidad de corregir errores mediante la reflexión.

VII. RECOMENDACIONES

Primera. Se recomienda a la institución educativa, promover el uso de la gamificación como parte de las estrategias didácticas de enseñanza aprendizaje; lo cual permitirá tanto al docente como al estudiante experimentar una sesión de clase más dinámica y didáctica.

Segunda. Se recomienda a la institución formar un equipo de especialistas, que diseñen una metodología adecuada a la aplicación estratégica de la gamificación dentro del aula; así como el uso de diferentes aplicaciones que actualmente se aplican en el ámbito educativo.

Tercera. Se recomienda a la institución implementar un programa de capacitación que permita al docente conocer y entender la importancia del uso y aplicación de las diferentes herramientas de gamificación para enriquecer y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Según el estudio realizado se sugiere la aplicación de las estrategias de gamificación al final de cada sesión de aprendizaje, para retroalimentar y reforzar los conocimientos.

REFERENCIAS

- Alarcón, M., Alarcón, H., Rodríguez, L. y Alcas, N. (2020). *Intervención educativa basada en la gamificación: experiencia en el contexto universitario*. *Revista Eleuthera*.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-45322020000200117
- Cabero J. y Fernández, B. (2018) *Emerging digital technologies come into the University: AR and VR RIED (Las tecnologías digitales emergentes entran en la Universidad: RA y RV)*. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* (2018).
<http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/20094/18097>
- Colomo, E., Sánchez, E., Ruiz J. y Sánchez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información tecnológica*, 31(4), 233-242.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>
- Corchuelo, C. (2018). *Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula*. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63.
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927/pdf>
- Díaz, N. (2018). *Gamificar y transformar la escuela*. Artículo de la revista *Mediterránea de Comunicación*. 2018, Universidad de Alicante. Grupo de Investigación Comunicación y Públicos Específicos (COMPUBES).
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/76608>
- Dyer, N. (2021). Estrategias de Gamificación y Aprendizaje Virtual en Estudiantes de la Facultad de Educación de una Universidad Privada de Trujillo, 2021. Repositorio Universidad Cesar Vallejo Lima – Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69822/Dyer_NNMSD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Espinar, E. y Viguera, J. (2020). *El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. Revista Cubana de Educación Superior*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012&lng=es&tlng=es.
- Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y Dinamizadora de las clases en el nivel superior. Vol. 27 Núm. 1 pp. 33-40. Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación.
<http://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. Metodología de la investigación.
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- ISTE Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (2020). Los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU y los Estándares ISTE.
<https://www.iste.org/es/iste-standards>
- Iquise, E. y Rivera, G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Tesis de pregrado). Lima: Universidad San Ignacio de Loyola Lima Perú.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf
- Kapp, K. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
<https://www.semanticscholar.org/paper/The-Gamification-of-Learning-and-Instruction%3A-and-Kapp/8b1069698d03b4037ec12f5db4c4e3c650e4c216>
- Kokkalia et al. (2017). El uso de juegos serios en la educación preescolar. Revista internacional de tecnologías emergentes en el aprendizaje.
https://www.researchgate.net/publication/321106183_The_Use_of_Serious_Games_in_Preschool_Education
- Noriega, A. Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante Instituto Superior de Educación Abierta.

- <https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/620-8d2a.pdf>
- OCDE (2020). Making the Most of Technology for Learning and Training in Latin America (Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina). https://www.oecd.org/skills/centre-forskills/Aprovechar_al_m%C3%A1ximo_la_tecnolog%C3%ADa_para_el_aprendizaje_y_la_formaci%C3%B3n_en_Am%C3%A9rica_Latina.pdf.
- Ortiz A., Colón, J. & Agredal, M. (2017). Gamification in education: an overview on the state of the art (Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión). Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Patton, Q. (2001). Qualitative research & evaluation methods. 3 ed. Thousand Oaks: Sage; p. 549-98.
- Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. Revista de Investigación Educativa. [file:///C:/Users/Vilma%20Pelaes%20Chac%C3%B3n/Downloads/419481-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1581391-1-10-20210102%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Vilma%20Pelaes%20Chac%C3%B3n/Downloads/419481-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1581391-1-10-20210102%20(3).pdf)
- Rafiqah K., et al. Gamified-Learning to Teach ESL Grammar Students perspective. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, ISSN-e 2477-9083, Vol. 4, N°. Extra 18, págs. 181-186. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8274143>
- Rincón, E. (2019). Gamificación en la educación superior. Revista Innovando La Educación en Tecnología. Actas del II Congreso Internacional de Ingeniería de Sistemas Tecnológico de Monterrey, México. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11150/Gamificacion_Rincon-Flores.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez Hoyos C., Gomes M. Videogames and education: an overview of international research (Videojuegos y educación: una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional). Revista de curriculum y formación del profesorado, ISSN-e 1138-414X, Vol. 17, N° 2,

2013, págs. 479-494.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4415355>

Rodríguez, R. (2018): «Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencia», *Sophia-Educación*, vol. 14, n.o 1, pp. 51-64, < <http://www.scielo.org.co/cgi-bin/wxis.exe/iah/?IsisScript=iah/iah.xis&base=article%5Edlibrary&format=iso.pft&lang=i&nextAction=Ink&indexSearch=AU&exprSearch=RODRIGUEZ+CEPEDA,+RODRIGO> > [06/02/2019].

UNESCO (2018) *Objetivos de desarrollo sostenible* Publicación de las Naciones Unidas Copyright © Naciones Unidas, diciembre de 2018 Impreso en Naciones Unidas, Santiago S.18-01141.
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/24/S1801141_es.pdf

Zepeda S., Abascal R., López E. (2016). *Integración De Gamificación Y Aprendizaje Activo en el Aula*. *Ra Ximhai*, 12 (6), 315-325. ISSN: 1665-0441. México, Distrito Federal.
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

ZATARAIN R. Reconocimiento afectivo y gamificación aplicados al aprendizaje de Lógica algorítmica y programación. *REDIE* [online]. 2018, vol.20, n.3, pp.115-125.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1607-40412018000300115&lng=es&nrm=iso

ANEXOS

ANEXO 1: matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	INSTRUMENTOS
¿De qué manera se puede utilizar la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima?	Explicar el uso de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima	<p align="center">Gamificación La gamificación tiene el objetivo de influenciar en el comportamiento de las personas mediante elementos de juego; produciendo experiencias y creando sentimientos de dominio y autonomía Kapp (2012).</p>	Características de la gamificación. Gamificación en el Proceso de Enseñanza aprendizaje. Rol del docente. Rol del estudiante.	Entrevista docente. Guía de observación de clase. Encuesta a estudiantes.
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS			
1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima? 2. ¿Cuál es la situación actual de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima? 3. ¿Qué criterios teóricos sirven de base para sustentar el desarrollo de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima?	1. Desarrollar los fundamentos teóricos que sustentan el uso de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima. 2. Diagnosticar la situación actual de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima. 3. Indicar los criterios teóricos sirven de base para sustentar el desarrollo de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima.			

ANEXO 2: Matriz de Categorización

Problema de investigación	Objetivo principal	Categoría	Subcategorías	Indicadores (capacidad, contenido, condición)
¿De qué manera se puede utilizar la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima?	Explicar el uso de la gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima	Gamificación La gamificación tiene el objetivo de influenciar en el comportamiento de las personas mediante elementos de juego; produciendo experiencias y creando sentimientos de dominio y autonomía Kapp (2012)	Características de la Gamificación La gamificación contiene elementos orientados a desarrollar compromiso en los participantes; por lo cual se desarrolla en base a la planificación y de acuerdo con las características del programa elegido para así poder enriquecer las acciones en torno a los elementos del juego. Kapp (2012).	Emplea elementos de gamificación adecuados a los objetivos del curso
			Demuestra planificación en el desarrollo de elementos de gamificación utilizados.	
			Evidencia conocimiento sobre los elementos utilizados en la propuesta de gamificación utilizada.	
			Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje: La gamificación permite potenciar los procesos de aprendizaje, modificar positivamente comportamientos en las personas y generar una mejor experiencia de clase, incrementando la interactividad del estudiante con los contenidos temáticos del curso, con otros estudiantes y con el docente. Kapp (2012)	Emplea recursos y estrategias de gamificación para facilitar el aprendizaje experiencial en cada sesión de clase.
			Modifica positivamente comportamientos en las personas y generar una mejor experiencia de clase utilizando la gamificación.	
			Contribuye incrementando la interactividad del estudiante con los contenidos temáticos del curso, con otros estudiantes y con el docente.	
			Rol del docente: La gamificación permite que el docente estructure, implemente y desarrolle	Plantea una estructura de gamificación con elementos adecuados para que los estudiantes progresen educativamente

			<p>elementos adecuados para que los estudiantes progresen educativamente utilizando estrategias lúdicas que motiven la participación activa del estudiante y conlleve a un aprendizaje significativo. Kapp (2013).</p>	<p>Determina las etapas de las estrategias lúdicas y de gamificación</p>
			<p>Rol del estudiante: Según Kapp (2013) el estudiante que logra el éxito es aquel que demuestra interés por aprender, participa de manera activa, se guía por objetivos, es autorregulado y asume la responsabilidad de su propio aprendizaje.</p>	<p>Propone acciones y procedimientos que motiven la participación activa del estudiante</p>
				<p>Demuestra interés por aprender mediante estrategias de gamificación.</p>
				<p>Participa de manera activa en el proceso de gamificación</p>
				<p>Evidencia la responsabilidad de su aprendizaje.</p>

ANEXO 3: Fichas de Validación de Instrumentos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA ENTREVISTA A DOCENTES

Nº	Formulación del ítem	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Observaciones	Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No		
1	¿Usted, Utiliza la gamificación en sus sesiones de aprendizaje de Excel? Indíquenos que herramientas de gamificación utiliza.	X		X		X			
2	¿Considera importante emplear recursos y estrategias de gamificación para facilitar el aprendizaje del contenido educativo de Excel? Explique su respuesta.	X		X		X			
3	¿indique qué tan importante es planificar la gamificación para el aprendizaje y/o refuerzo de conocimientos en la sesión de aprendizaje de Excel?	X		X		X			
4	¿Qué acciones realiza para crear la actividad de gamificación que permita motivar la participación activa del estudiante?	X		X		X			
5	¿Usted desarrolla una estructura de gamificación con elementos adecuados para que los estudiantes progresen educativamente?	X		X		X			
6	¿En qué momento de enseñanza realiza actividades de gamificación (Inicio - Desarrollo - Cierre)?	X		X		X			
7	¿De qué manera, la gamificación modifica positivamente comportamientos en las personas y genera una mejor experiencia de clase?	X		X		X			
8	¿De qué manera la gamificación contribuye e incrementa la interactividad del estudiante con los contenidos temáticos del curso, con otros estudiantes y con el docente?	X		X		X			
9	¿Cómo hace para que el estudiante participe de manera activa en el proceso de gamificación?	X		X		X			
10	¿Cómo reflexiona después del empleo de la gamificación para consolidar los aprendizajes?	X		X		X			

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA ENTREVISTA:

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia

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

Nombres y Apellidos	Isabel Menacho Vargas	DNI N°	09968395
Dirección domiciliaria	Calle Antonio Ochoa NRO. F INT. 8 (KM.11), Comas LIMA, LIMA	Teléfono / Celular	999193952
Título profesional / Especialidad	Educación y Psicología	Firma 	
Grado Académico	Doctora		
Metodólogo/ temático	Administración de la educación	Lugar y fecha	19 de noviembre de 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA ENTREVISTA:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Nombres y Apellidos	Vilma Jesús Pelaes Chacón	DNI N°	06673793
Dirección domiciliaria	Jr. Libertad 455 Dpto 102 Magdalena del Mar. Lima - Perú	Teléfono / Celular	951922901

Título profesional / Especialidad	Educación – Dirección estratégica del factor humano (RRHH)	Firma	
Grado Académico	Licenciado - Magister		
Metodólogo/ temático	Temático	Lugar y fecha	16 de noviembre de 2021

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA ENTREVISTA:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Nombres y Apellidos	Ada Murillo Briceño	DNI N°	42784328
Dirección domiciliaria	Av. El Sol 1320 La Campiña Chorrillos	Teléfono / Celular	992784329
Título profesional / Especialidad	Economista	Firma	 Ada Murillo Briceño
Grado Académico	Magister en Administración Ejecutiva de Negocios		
Metodólogo/ temático	Temático	Lugar y fecha	Lima 23 noviembre 2021

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES

Nº	Formulación del ítem	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Observaciones	Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No		
1	¿Considera que es importante el uso de la gamificación (Dinámicas y juegos educativos) en la sesión de aprendizaje, para aprender o reforzar los conocimientos?	X		X		X			
2	¿Considera que la gamificación (Dinámicas y juegos educativos) ayuda al aprendizaje y/o refuerzo de conocimientos?	X		X		X			
3	¿El docente realiza actividades de gamificación (Dinámicas y juegos educativos) en la sesión de aprendizaje del contenido educativo de Excel?	X		X		X			
4	¿El docente desarrolla una estructura de gamificación con elementos adecuados para el aprendizaje?	X		X		X			
5	¿El docente indica las acciones y procedimientos que motivan su participación activa en las actividades de gamificación (Dinámicas y juegos educativos)?	X		X		X			
6	¿La gamificación (Dinámicas y juegos educativos) le permite reflexionar sobre los temas aprendidos del contenido educativo de Excel?	X		X		X			
7	¿El docente demuestra que ha planificado la gamificación (Dinámicas y juegos educativos) utilizada en la sesión de aprendizaje del contenido educativo de Excel?	X		X		X			
8	¿Considera que la gamificación (Dinámicas y juegos educativos) permite la interactividad con los contenidos del curso, con otros estudiantes y con el docente?	X		X		X			
9	¿La gamificación (Dinámicas y juegos educativos) modifica positivamente el comportamiento de los estudiantes y genera una mejor experiencia de aprendizaje?	X		X		X			
10	A usted, ¿En qué momento de la clase le interesaría realizar actividades de gamificación (Dinámicas y juegos educativos)?	X		X		X			

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DEL CUESTIONARIO A ESTUDIANTES:

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia

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

Nombres y Apellidos	Isabel Menacho Vargas	DNI N°	09968395
Dirección domiciliaria	Calle Antonio Ochoa NRO. F INT. 8 (KM.11), Comas LIMA, LIMA	Teléfono / Celular	999193952
Título profesional / Especialidad	Educación y Psicología	Firma 	
Grado Académico	Doctora		
Metodólogo/ temático	Administración de la educación	Lugar y fecha	19 de noviembre de 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DEL CUESTIONARIO A ESTUDIANTES:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Nombres y Apellidos	Vilma Jesús Pelaes Chacón	DNI N°	06673793
Dirección domiciliaria	Jr. Libertad 455 dpto. 102 Magdalena del Mar. Lima - Perú	Teléfono / Celular	951922901

Título profesional / Especialidad	Educación – Dirección estratégica del factor humano (RRHH)	Firma	
Grado Académico	Licenciado - Magister		
Metodólogo/ temático	Temático	Lugar y fecha	16 de noviembre de 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DEL CUESTIONARIO A ESTUDIANTES:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Nombres y Apellidos	Ada Murillo Briceño	DNI N°	42784328
Dirección domiciliaria	Av. El Sol 1320 La Campiña Chorrillos	Teléfono / Celular	992784329
Título profesional / Especialidad	Economista	Firma	
Grado Académico	Magister en Administración Ejecutiva de Negocios		
Metodólogo/ temático	Temático	Lugar y fecha	Lima 23 noviembre 2021

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

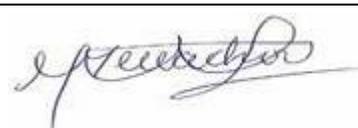
CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE CLASE

Nº	Formulación del ítem	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Observaciones	Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No		
OBSERVACIÓN SOBRE GAMIFICACIÓN									
(todos los momentos enseñanza aprendizaje)									
1	El docente realiza actividades de gamificación en la sesión de aprendizaje del contenido educativo de Excel. Indicar en que momentos realiza la actividad.	X		X		X			
2	El docente emplea recursos y estrategias de gamificación para facilitar el aprendizaje experiencial en cada sesión de aprendizaje del contenido educativo de Excel.	X		X		X			
3	El docente planifica la estrategia de gamificación para el aprendizaje y refuerzo de conocimientos en la sesión de aprendizaje del contenido educativo de Excel.	X		X		X			
4	El docente desarrolla una estructura de gamificación con elementos adecuados para que los estudiantes progresen educativamente.	X		X		X			
5	El docente establece las etapas de las estrategias de gamificación	X		X		X			
6	El docente motiva la participación activa del estudiante en el proceso de gamificación.	X		X		X			
7	El docente propone acciones y procedimientos para motivar la participación activa del estudiante.	X		X		X			
8	El docente reflexiona sobre los temas aprendidos después de realizar la actividad de gamificación	X		X		X			
9	El docente utiliza la gamificación para modificar positivamente los comportamientos en los estudiantes y generar una mejor experiencia de clase.	X		X		X			

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN:

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento presenta suficiencia

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

Nombres y Apellidos	Isabel Menacho Vargas	DNI N°	09968395
Dirección domiciliaria	Calle Antonio Ochoa NRO. F INT. 8 (KM.11), Comas LIMA, LIMA	Teléfono / Celular	999193952
Título profesional / Especialidad	Educación y Psicología	Firma	
Grado Académico	Doctora		
Metodólogo/ temático	Administración de la educación	Lugar y fecha	19 de noviembre de 2021

©¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Nombres y Apellidos	Vilma Jesús Pelaes Chacón	DNI N°	06673793
Dirección domiciliaria	Jr. Libertad 455 dpto. 102 Magdalena del Mar. Lima - Perú	Teléfono / Celular	951922901
Título profesional / Especialidad	Educación – Dirección estratégica del factor humano (RRHH)	Firma	
Grado Académico	Licenciado - Magister		
Metodólogo/ temático	Temático	Lugar y fecha	16 de noviembre de 2021

©¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN:

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Nombres y Apellidos	Ada Murillo Briceño	DNI N°	42784328
Dirección domiciliaria	Av. El Sol 1320 La Campiña Chorrillos	Teléfono / Celular	992784329
Título profesional / Especialidad	Economista	Firma  Ada Murillo Briceño	
Grado Académico	Magister en Administración Ejecutiva de Negocios		
Metodólogo/ temático	Temático	Lugar y fecha	Lima 23 noviembre 2021

©¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

ANEXO 5: Resultado de aplicación de Instrumentos

MATRIZ PARA LA GENERACIÓN DE CÓDIGOS EMERGENTES - ENCUESTA ALUMNOS

NUM	PREGUNTA	ANÁLISIS DE CADA PREGUNTA	CÓDIGOS EMERGENTES	ASIGNACIÓN DE NÚMEROS AL CÓDIGO
1	¿Considera que es importante el uso de la gamificación (Dinámicas y juegos educativos) en la sesión de aprendizaje, para aprender o reforzar los conocimientos?	Respecto a si el estudiante considera importante el uso de la gamificación (Dinámicas y juegos educativos) en la sesión de aprendizaje, para aprender o reforzar los conocimientos, el 83.3% (50 estudiantes) de la muestra indicaron que siempre, 16.7% y (10 estudiantes) casi siempre.	Importancia del uso de la gamificación en la sesión de aprendizaje.	001
			La gamificación para el reforzo del aprendizaje.	002
2	¿Considera que la gamificación (Dinámicas y juegos educativos) ayuda al aprendizaje y/o reforzo de conocimientos?	En referencia a si el estudiante considera que la gamificación ayuda al aprendizaje y/o reforzo de conocimientos, el 93.3% de la muestra (56 estudiantes) indicaron que siempre y el 6.7% (4 estudiantes) afirmaron que casi siempre.	Uso de estrategias de gamificación	003
			Complemento para el aprendizaje	004
			Contribución con la comprensión del estudiante.	005
3	¿El docente realiza actividades de gamificación (Dinámicas y juegos educativos) en la sesión de aprendizaje del contenido educativo de Excel?	En referencia a si el docente realiza actividades de gamificación (Dinámicas y juegos educativos) en la sesión de aprendizaje de Excel, el 70% (42 estudiantes) de la muestra indicaron siempre, 26.7% (16 estudiantes) casi siempre y 3.3% (2 estudiantes) pocas veces.	La gamificación es una actividad para promover el aprendizaje.	006
4	¿El docente desarrolla una estructura de gamificación con	Los resultados respecto a si, el docente desarrolla una estructura de gamificación con	Estructura de gamificación para el aprendizaje.	007

	elementos adecuados para el aprendizaje?	elementos adecuados para el aprendizaje, el 91.7% (55 estudiantes) de la muestra respondieron que siempre y 8.3% (5 estudiantes) casi siempre.	Gamificación organizada y precisa	008
5	¿El docente indica las acciones y procedimientos que motivan su participación activa en las actividades de gamificación (Dinámicas y juegos educativos)?	Los resultados sobre el docente indica las acciones y procedimientos que motivan su participación activa en las actividades de gamificación (Dinámicas y juegos educativos), el 90% (54 estudiantes) de la muestra, indicaron siempre, el 8.3% (5 estudiantes) indicaron casi siempre y el 1.7% (1 estudiante) indicó que pocas veces.	Acciones y procedimientos en las actividades de gamificación.	009
			Motivación para la participación activa del estudiante en las actividades de gamificación.	010
6	¿La gamificación (Dinámicas y juegos educativos) le permite reflexionar sobre los temas aprendidos del contenido educativo de Excel?	Respecto a si La gamificación (Dinámicas y juegos educativos) le permite al estudiante reflexionar sobre los temas aprendidos de Excel, el 86.7% (52 estudiantes) de la muestra, indicaron siempre y el 13.3% (8 estudiantes) casi siempre.	Gamificación para la reflexión de temas aprendidos.	011
7	¿El docente demuestra que ha planificado la gamificación (Dinámicas y juegos educativos) utilizada en la sesión de aprendizaje del contenido educativo de Excel?	En referencia a si el docente demuestra que ha planificado la gamificación (Dinámicas y juegos educativos) utilizada en la sesión de aprendizaje de Excel, el 80% (48 estudiantes) de la muestra indicaron que siempre y 20% (12 estudiantes) casi siempre.	Planificación de la gamificación en la sesión de aprendizaje.	012
8	¿Considera que la gamificación (Dinámicas y juegos educativos) permite la interactividad con los contenidos del curso, con otros estudiantes y con el docente?	Respecto a si el estudiante considera que la gamificación (Dinámicas y juegos educativos) permite la interactividad con los contenidos del curso, con otros estudiantes y con el docente, el 85% (51 estudiantes) de la muestra, indicaron siempre y el 15% (9 estudiantes) casi siempre.	La Gamificación, permite la Interactividad con los contenidos del curso.	013
			La gamificación permite la Interactividad entre los estudiantes y docentes.	014
9	¿La gamificación (Dinámicas y juegos educativos) modifica positivamente el comportamiento de los	En referencia a si La gamificación (Dinámicas y juegos educativos) modifica positivamente el comportamiento de los estudiantes y genera una mejor experiencia de aprendizaje, el	Gamificación para modificar positivamente el comportamiento de los estudiantes.	015

	estudiantes y genera una mejor experiencia de aprendizaje?	81.7% (49 estudiantes) de la muestra indicaron siempre y 18.3% (11 estudiantes) casi siempre.	Gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje.	016
10	¿A usted, en qué momento de la clase le interesaría realizar actividades de gamificación (Dinámicas y juegos educativos)?	En referencia a la pregunta sobre el momento de la sesión de clase en el cual se debería realizar actividades de gamificación (Dinámicas y juegos educativos), 28.3% (17 estudiantes) de la muestra, indicaron al inicio de la clase, 18.3% (11 estudiantes) en el desarrollo de la clase y el 53.3% (32 estudiantes) indicaron al final de la sesión.	Gamificación al inicio o final de la sesión de aprendizaje.	017

MATRIZ PARA LA GENERACIÓN DE CÓDIGOS EMERGENTES – ENTREVISTA DOCENTE

NUM	PREGUNTA	RESPUESTA TEXTUAL DEL ENTREVISTADO	FRASES CODIFICADAS	CÓDIGOS EMERGENTES	ASIGNACIÓN DE NÚMEROS AL CÓDIGO
1	Usted, ¿Utiliza la gamificación en sus sesiones de aprendizaje de Excel? Indíquenos que herramientas de gamificación utiliza.	No mucho. Pero si realizo acciones prácticas en donde los estudiantes puedan entender de manera didáctica.	No aplica la gamificación, pero realiza acciones prácticas y didácticas.	Aprendizaje práctico y didáctico.	018
		Si, en muchos momentos de una sesión de aprendizaje.	Si, en muchos momentos de una sesión de aprendizaje.	La gamificación puede utilizarse en todos los momentos de la sesión de aprendizaje.	019
		Si, es vital, para lograr un buen aprendizaje, utilizar herramientas de gamificación que permitan una mayor conexión con la clase. Las herramientas que más utilizo son Kahoot, Padlet y Mentimeter.	Para lograr un buen aprendizaje, se utilizan herramientas de gamificación que permitan una mayor conexión con la clase. Las herramientas que más utilizo son Kahoot, Padlet y Mentimeter.	Utilizar la gamificación para conectar al estudiante con la sesión de clase.	020
2	¿Considera importante emplear recursos y estrategias de gamificación para facilitar el aprendizaje del contenido educativo de Excel? Explique su respuesta.	Si es importante porque involucra más a los alumnos, sobre todo a participar	Si es importante porque involucra más a los alumnos, sobre todo a participar	Gamificar para motivar la participación e involucramiento del estudiante	021
		Si, porque mediante el uso de herramientas de gamificación el estudiante se engancha más a la clase, participa más y sus aprendizajes se ven reforzados de forma interactiva, divertida y significativa para el proceso de aprendizaje del alumno	Es importante, porque mediante el uso de herramientas de gamificación el estudiante se engancha más a la clase, participa más y sus aprendizajes se ven reforzados de forma interactiva, divertida y significativa para el proceso de aprendizaje del estudiante	La gamificación permite que el estudiante se involucre y participe en la sesión de aprendizaje.	022
				Gamificación para un aprendizaje de forma interactiva, divertida y significativa.	023

		Si, considero que, mediante el correcto uso de herramientas de gamificación, se puede lograr una mayor captación de la atención por parte del alumno y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre y cuando se logren aplicar en el momento oportuno de cada sesión y de manera moderada para lograr motivación y evitar saturación al estudiante.	Con el correcto uso de herramientas de gamificación, se puede lograr una mayor captación de la atención por parte del alumno y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre y cuando se logren aplicar en el momento oportuno de cada sesión y de manera moderada para lograr motivación y evitar saturación al estudiante.	La gamificación permite una mayor captación de la atención y mejora del proceso de enseñanza aprendizaje.	024
				La gamificación debe realizarse en el momento oportuno de la sesión para lograr motivación del estudiante.	025
3	¿indique qué tan importante es planificar la gamificación para el aprendizaje y/o refuerzo de conocimientos en la sesión de aprendizaje de Excel?	Muy importante para lograr el objetivo que se desea	La planificación es importante para lograr objetivos que se desean.	La gamificación permite el logro de objetivos de enseñanza.	026
		Es muy importante porque no solo permite reforzar el proceso de aprendizaje de una sesión, sino que además mejora la calidad expositiva del docente y mantiene al estudiante mucho más conectado y comprometido con su propio aprendizaje	la planificación de la gamificación permite reforzar el proceso de aprendizaje de una sesión mejorando la calidad expositiva del docente y mantiene al estudiante mucho más conectado y comprometido con su propio aprendizaje.	La gamificación asegura el aprendizaje y refuerzo de los temas aprendidos.	027
		Es muy importante porque la planificación permite aplicar los instrumentos y actividades de gamificación en el momento oportuno de cada sesión de aprendizaje para lograr el impacto deseado en el estudiante y lograr el objetivo de reforzar los conocimientos adquiridos y presentados en cada actividad de gamificación.	La planificación permite aplicar los instrumentos y actividades de gamificación en el momento oportuno de cada sesión de aprendizaje para lograr el impacto deseado en el estudiante y lograr el objetivo de reforzar los conocimientos adquiridos y presentados en cada actividad de gamificación.	Es importante planificar la gamificación para lograr el impacto deseado.	028
				Planificar la gamificación en el momento adecuado para asegurar el aprendizaje.	029

4	¿Qué acciones realiza para crear la actividad de gamificación que permita motivar la participación activa del estudiante?	Se diseña la actividad, teniendo en cuenta las preguntas asociadas a la temática de aprendizaje. Se eligen un número de preguntas y se determinan puntajes para motivar la participación.	Se diseñan preguntas asociadas al tema de aprendizaje, Se eligen un número de preguntas y se determinan puntajes para motivar la participación.	La gamificación debe ser diseñada acorde a la sesión de aprendizaje.	030
		Motivar al estudiante para que participe en la gamificación (Puntos o incentivos).	031		
		Motivar al estudiante con la necesidad de reforzar lo aprendido, divertirse en clase y también fomentar la competencia en la sesión de aprendizaje.	Se debe motivar al estudiante con la necesidad de reforzar lo aprendido, divertirse en clase y también fomentar la competencia en la sesión de aprendizaje.	la gamificación debe motivar al estudiante, reforzando lo aprendido y aprendiendo mientras se fomenta el juego.	032
		Generalmente, de acuerdo a cada sesión de aprendizaje, se buscan las aplicaciones de gamificaciones idóneas a cada tema, de tal manera que permitan reforzar lo aprendido en clase. Adicionalmente, se promueve la participación y competencia a través del conocimiento y se refuerza el logro obtenido con el uso de premios y/o recompensas.	En cada sesión de aprendizaje, se buscan las aplicaciones de gamificaciones idóneas acordes a cada tema, de tal manera que permitan reforzar lo aprendido en clase. Adicionalmente, se promueve la participación y competencia a través del conocimiento y se refuerza el logro obtenido con el uso de premios y/o recompensas.	Las actividades de gamificación deben ser acordes a cada sesión de clase.	033
				La gamificación permite la participación activa y promueve la competencia.	034
5	¿Usted desarrolla una estructura de gamificación con elementos adecuados para que los estudiantes progresen educativamente?	La utilizo en momentos concretos, no la utilizo en todas las sesiones, pero cuando la utilizo la estructuro según la sesión de clase para que se entienda más lo enseñado.	Utiliza los momentos concretos en base a una estructura según la sesión de clase	Estructura de la gamificación según la sesión de clase	035
		Para lograr el objetivo de enseñanza, utilizo aplicaciones didácticas de gamificación que complementen la sesión, Para lo cual realizo una lista de	Utiliza aplicaciones didácticas de gamificación para complementar la enseñanza; para lo cual realiza una lista de preguntas del tema de enseñanza.	Uso de aplicaciones de gamificación como complemento para la enseñanza	036

		preguntas de los temas enseñados.			
		Utilizo herramientas de gamificación y las estructuro según el tema de aprendizaje. Lo uso como complemento y como parte de la evaluación de la sesión de clase	Utiliza la gamificación como complemento y evaluación de la sesión de clase; la estructura según el tema de aprendizaje.	Uso de la gamificación como complemento de la sesión de clase	037
				Estructura de la gamificación según la sesión de clase	038
6	¿En qué momento de enseñanza realiza actividades de gamificación (Inicio - Desarrollo - Cierre)?	Se puede utilizar en diferentes momentos, pero yo las utilizo al inicio de la sesión de clase.	Se puede utilizar en diferentes momentos, pero yo las utilizo al inicio de la sesión de clase.	La gamificación puede utilizarse al inicio de la sesión de clase	039
		Generalmente, se utiliza en cada sesión, un evento al iniciar y termina cada tema, con la idea de reforzar el proceso de aprendizaje de la sesión y del tema desarrollado.	Generalmente, se utiliza en cada sesión, un evento al iniciar y termina cada tema, con la idea de reforzar el proceso de aprendizaje de la sesión y del tema desarrollado.	La gamificación puede utilizarse al iniciar o al finalizar la sesión para reforzar el tema de aprendizaje.	040
		Depende de cada sesión de aprendizaje. Generalmente al inicio para poder crear una motivación previa al tema a desarrollar y al final para reforzar lo aprendido. En algunos casos específicos, se puede implementar alguna herramienta durante el desarrollo para fomentar la motivación de un tema puntual.	Depende de cada sesión de aprendizaje. Generalmente al inicio para poder crear una motivación previa al tema a desarrollar y al final para reforzar lo aprendido. En algunos casos específicos, se puede implementar alguna herramienta durante el desarrollo para fomentar la motivación de un tema puntual.	Gamificar al inicio de la sesión de clase motiva al estudiante.	041
				Gamificar al finalizar la sesión para refuerza aprendizajes.	042

7	¿De qué manera, la gamificación modifica positivamente comportamientos en las personas y genera una mejor experiencia de clase?	Logra motivación, rompe el hielo y permite que el alumno tenga disposición a participar	La gamificación logra motivación, rompe el hielo y permite que el estudiante participe.	La gamificación debe permitir la participación del estudiante.	043
		En todo sentido, la gamificación genera comportamientos positivos porque mantiene al estudiante conectado al tema explicado, además, genera también el espíritu competitivo y la necesidad de auto medición con respecto a los temas aprendidos.	La gamificación genera comportamientos positivos porque mantiene al estudiante conectado al tema explicado, además, genera también el espíritu competitivo y la necesidad de auto medición con respecto a los temas aprendidos.	Gamificar para motivar al estudiante.	044
				Gamificar genera comportamientos positivos, manteniendo al estudiante conectado al tema de aprendizaje.	045
				Gamificar para generar competitividad y la necesidad de auto medición con respecto a los temas aprendidos.	046
		Generando expectativas, pues, cuando el estudiante está acostumbrado a tener al menos una actividad de gamificación en cada sesión de aprendizaje, está más atento y conectado a la clase porque sabe que al final, podrá medir sus conocimientos y competir por premios demostrando lo aprendido en la presente sesión.	El estudiante de muestra más atento y conectado a la clase porque sabe que al final, podrá medir sus conocimientos y competir por premios demostrando lo aprendido en la presente sesión.	La gamificación permitirá medir sus conocimientos y competir demostrando lo aprendido en la sesión de clase.	047
8	¿De qué manera la gamificación contribuye e incrementa la interactividad del estudiante con los contenidos temáticos del curso, con otros	Logra una mejor comunicación y confianza para que el alumno participe, para que se relacione con el curso, con el docente y sus compañeros	La gamificación logra una mejor comunicación y confianza para que el alumno participe, se relacione con el curso, con el docente y sus compañeros	La gamificación genera una mejor comunicación entre el docente y los estudiantes	048
				La gamificación permite una mayor participación del estudiante, así como una mayor relación con el curso.	049

	estudiantes y con el docente?	La gamificación, fomenta la interactividad entre todos los agentes involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje; con los contenidos porque los refuerza y expone los puntos que se deben reforzar académicamente, con otros estudiantes porque fomenta no solo la competencia entre ello sino, además, el trabajo en equipo y con el docente porque le permitirá medir el grado de aprendizaje del estudiante	La gamificación, fomenta la interactividad en el proceso de enseñanza aprendizaje; con los contenidos porque refuerza y expone los puntos que se deben reforzar académicamente, con otros estudiantes porque fomenta no solo la competencia entre ello sino, además, el trabajo en equipo y con el docente porque le permitirá medir el grado de aprendizaje del estudiante	La gamificación permite la interactividad en el proceso de enseñanza aprendizaje	050
				La gamificación permite reforzar académicamente al estudiante.	051
				La gamificación debe permitir que el docente pueda medir el grado de aprendizaje del estudiante.	052
				La gamificación fomenta el trabajo en equipo.	053
				La gamificación debe generar competitividad y medición de conocimientos.	054
9	¿Cómo hace para que el estudiante participe de manera activa en el proceso de gamificación?	Para que el estudiante participe de manera activa, se le debe involucrar en la dinámica, haciéndole entender los beneficios de la retroalimentación	Para que el estudiante participe de manera activa, se le debe involucrar en la dinámica, haciéndole entender los beneficios de la retroalimentación	La gamificación requiere que el estudiante se involucre en la dinámica.	055
		Motivando su aprendizaje, haciendo que entienda de manera positiva lo importante que es reforzar temas expuestos en clase y también, con algún tipo de recompensa	Motivando su aprendizaje, haciendo que entienda de manera positiva lo importante que es reforzar temas expuestos en clase y también, con algún tipo de recompensa	La gamificación permite motivar y reforzar temas aprendidos.	056

		que permita aumentar su motivación.	que permita aumentar su motivación.		
		Haciendo actividades cada vez más atractivas, variables, pero sobre todo logrando que el estudiante se dé cuenta que esas actividades mejoran su aprendizaje.	Se logra la participación, haciendo actividades cada vez más atractivas, variables, pero sobre todo logrando que el estudiante se dé cuenta que esas actividades mejoran su aprendizaje.	Gamificación se realiza mediante actividades atractivas.	057
				La gamificación genera reflexión y mejora en el aprendizaje.	058
10	¿Cómo reflexiona después del empleo de la gamificación para consolidar los aprendizajes?	Reflexionando y relacionando el juego con el tema de la clase	Reflexionando y relacionando el juego con el tema de la clase	La gamificación debe relacionar el juego con el tema de la sesión de aprendizaje.	059
		Reforzando los temas que resultaron con menor grado de asertividad y mejorando el proceso con nuevos casos, ejercicios, dinámica y demás elementos que permitan mejorar los conceptos y contenidos de cada clase.	Reforzando los temas que resultaron con menor grado de asertividad y mejorando el proceso con nuevos casos, ejercicios, dinámica y demás elementos que permitan mejorar los conceptos y contenidos de cada clase.	La gamificación permite medir el nivel de aprendizaje de los estudiantes.	060
				La gamificación debe orientarse a reforzar los temas aprendidos.	061
		La reflexión es positiva a partir de los resultados, pues, se identifican estudiantes comprometidos con su aprendizaje pues la gamificación fomenta el aprendizaje y motiva la participación activa y constante durante la clase. Gracias a la gamificación, el desenvolvimiento del estudiante es cada vez mejor.	La reflexión es positiva a partir de los resultados, pues, se identifican estudiantes comprometidos con su aprendizaje pues la gamificación fomenta el aprendizaje y motiva la participación activa y constante durante la clase. Gracias a la gamificación, el desenvolvimiento del estudiante es cada vez mejor.	La gamificación permite la reflexión en el proceso de aprendizaje.	062
				la gamificación debe fomentar el aprendizaje y motivar la participación activa.	063

MATRIZ PARA LA GENERACIÓN DE CÓDIGOS EMERGENTES – OBSERVACIÓN DE CLASE

OBSERVACIÓN DEL USO DE GAMIFICACIÓN DURANTE LA SESIÓN DE CLASE					
NUM	INDICADORES DE OBSERVACIÓN	ACTIVIDADES OBSERVADAS	FRASES CODIFICADAS	CÓDIGOS EMERGENTES	ASIGNACIÓN DE NÚMEROS AL CÓDIGO
1	El docente realiza actividades de gamificación en la sesión de aprendizaje del contenido educativo de Excel. Indicar en que momentos realiza la actividad.	Si, el docente desarrolla actividades de gamificación para reforzar el aprendizaje significativo en las clases de Excel. Inicia con una aplicación de Gamificación Mentimeter para rescatar saberes previos y termina con Quizizz para reforzar lo aprendido.	El docente desarrolla actividades de gamificación para reforzar el aprendizaje significativo en las clases de Excel. Realiza la actividad de gamificación al inicio para rescatar saberes previos y al finalizar para reforzar los temas aprendidos.	Gamificación para reforzar el aprendizaje significativo.	064
				Realizar actividad de gamificación al inicio de la sesión para rescatar saberes previos.	065
				Realizar actividad de gamificación al final de la sesión para reforzar temas aprendidos.	066
2	El docente emplea recursos y estrategias de gamificación para facilitar el aprendizaje experiencial en la sesión de aprendizaje del contenido educativo de Excel.	Es importante el uso de herramientas de gamificación para comprobar activar saberes previos y medir el grado de aprendizaje logrado en la sesión con el objetivo de mejorar o reforzar el tema desarrollado en clase.	El docente debe utilizar estrategias de gamificación para activar saberes previos y medir el grado de aprendizaje logrado en la sesión, lo cual le permite mejorar o reforzar el tema desarrollado en clase.	La estrategia de gamificación permite medir y reforzar el grado de aprendizaje.	067
				Estrategias de gamificación para activar saberes previos.	068
3	El docente planifica la estrategia de gamificación para el aprendizaje y refuerzo de conocimientos en la sesión de aprendizaje del contenido educativo de Excel.	Si. En el desarrollo de la clase se observa que el docente dosifica los tiempos logrando combinar clara y ordenadamente la parte explicativa como la reflexiva utilizando herramientas de gamificación para complementar el proceso de aprendizaje.	El docente planifica las actividades de gamificación, dosificando los tiempos, logrando combinar clara y ordenadamente la parte explicativa como la reflexiva y complementar el proceso de aprendizaje.	Las actividades de gamificación se explican de manera clara y reflexiva para complementar el proceso de aprendizaje.	069

4	El docente desarrolla una estructura de gamificación con elementos adecuados para que los estudiantes progresen educativamente.	Si, el docente utiliza aplicaciones de gamificación que van midiendo el logro de aprendizaje del estudiante desde lo básico hasta lo complejo.	El docente utiliza aplicaciones de gamificación que van midiendo el logro de aprendizaje del estudiante desde lo básico hasta lo complejo.	La gamificación permite medir el logro del aprendizaje.	070
5	El docente establece las etapas de las estrategias de gamificación	Si. Al inicio de la aplicación, el docente da las pautas del proceso que se desarrollará a continuación para que el estudiante pueda entender mejor dicho proceso.	El docente da las pautas del proceso que se desarrollará a continuación para que el estudiante pueda entender mejor dicho proceso.	Se debe explicar la actividad de gamificación para un mejor entendimiento.	071
6	El docente motiva la participación activa del estudiante en el proceso de gamificación.	Si, mediante el incentivo de puntos por la participación y logro obtenido.	El docente motiva la participación activa del estudiante mediante el incentivo de puntos.	Motivación para la participación en la gamificación mediante incentivos (puntaje)	072
7	El docente propone acciones y procedimientos para motivar la participación activa del estudiante.	Si, propone ejercicios relacionados al tema, promueve la participación interactiva en todo momento de clase y aplica herramientas de gamificación para mantener la motivación del estudiante.	El docente promueve la participación en todo momento de clase y aplica herramientas de gamificación para mantener la motivación del estudiante.	Las actividades de gamificación mantienen la motivación del estudiante.	073
8	El docente reflexiona sobre los temas aprendidos después de realizar la actividad de gamificación.	Si, luego de cada paso durante el proceso de gamificación, el docente va indicando las respuestas correctas y el grado de asertividad del estudiante.	El docente reflexiona durante el proceso de gamificación, indicando las respuestas correctas y el grado de asertividad del estudiante.	La gamificación permite la reflexión de las respuestas correctas y el grado de asertividad de estas.	074
9	El docente utiliza la gamificación para modificar positivamente los comportamientos en los estudiantes y	Si, Gracias a las herramientas de gamificación, el docente logra que los aprendizajes sean significativos ya que mantiene al estudiante atento durante toda la sesión	La gamificación logra que los aprendizajes sean significativos ya que mantiene al estudiante atento durante toda la sesión logrando captación	La gamificación permite que los aprendizajes sean significativos.	075
				La gamificación permite la captación e interés del	076

generar una mejor experiencia de clase.	logrando captación e interés en el tema para poderlo demostrar luego con la actividad propuesta.	e interés en el tema para poderlo demostrar luego con la actividad propuesta.	estudiante por el tema tratado.	
---	--	---	---------------------------------	--

ANEXO 6: Triangulación de Instrumentos

ASIGNACIÓN DE NÚMEROS AL CÓDIGO	CÓDIGOS EMERGENTES EN LOS INSTRUMENTOS	CÓDIGOS EMERGENTE TRIANGULACIÓN DE INSTRUMENTOS	COD DE TRIANGULACIÓN
01	Gamificación organizada y precisa	Acciones y procedimientos en la gamificación	01
02	Estructura de la gamificación según la sesión de clase	Acciones y procedimientos en la gamificación	01
03	Estructura de la gamificación según la sesión de clase	Acciones y procedimientos en la gamificación	01
04	La gamificación debe ser diseñada acorde a la sesión de aprendizaje.	Actividades de gamificación acordes a la sesión de clase	01
05	Las actividades de gamificación deben ser acordes a cada sesión de clase.	Actividades de gamificación acordes a la sesión de clase	01
06	La gamificación debe relacionar el juego con el tema de la sesión de aprendizaje.	Actividades de gamificación acordes a la sesión de clase	01
07	La gamificación para el refuerzo del aprendizaje.	Evaluación y retroalimentación del aprendizaje mediante la gamificación	02
08	Gamificación para la reflexión de temas aprendidos.	Evaluación y retroalimentación del aprendizaje mediante la gamificación	02

09	Gamificar para generar competitividad y la necesidad de auto medición con respecto a los temas aprendidos.	Evaluación y retroalimentación del aprendizaje mediante la gamificación	02
10	La gamificación permitirá medir sus conocimientos y competir demostrando lo aprendido en la sesión de clase.	Evaluación y retroalimentación del aprendizaje mediante la gamificación	02
11	La gamificación debe permitir que el docente pueda medir el grado de aprendizaje del estudiante.	Evaluación y retroalimentación del aprendizaje mediante la gamificación	02
12	La gamificación debe generar competitividad y medición de conocimientos.	Evaluación y retroalimentación del aprendizaje mediante la gamificación	02
13	La gamificación debe orientarse a reforzar los temas aprendidos.	Utilizar la gamificación para medir y reforzar el aprendizaje	02
16	La gamificación puede utilizarse al inicio de la sesión de clase	Gamificación al inicio de la sesión de aprendizaje	03
17	Gamificar al inicio de la sesión de clase motiva al estudiante.	Gamificación al inicio de la sesión de aprendizaje	03
04	Realizar actividad de gamificación al inicio de la sesión para rescatar saberes previos.	Gamificación al inicio de la sesión de aprendizaje	03
10	Estrategias de gamificación para activar saberes previos.	Gamificación al inicio de la sesión de aprendizaje	03
06	Gamificación al inicio o final de la sesión de aprendizaje.	Gamificación en la sesión de aprendizaje	04
07	La gamificación puede utilizarse en todos los momentos de la sesión de aprendizaje.	Gamificación en la sesión de aprendizaje	04
08	Utilizar la gamificación para conectar al estudiante con la sesión de clase.	Gamificación en la sesión de aprendizaje	04

09	La gamificación puede utilizarse al iniciar o al finalizar la sesión para reforzar el tema de aprendizaje.	Gamificación en la sesión de aprendizaje	04
11	La gamificación debe realizarse en el momento oportuno de la sesión para lograr motivación del estudiante.	La gamificación como estrategia de motivación	05
12	Motivar al estudiante para que participe en la gamificación (Puntos o incentivos).	La gamificación como estrategia de motivación	05
13	la gamificación debe motivar al estudiante, reforzando lo aprendido y aprendiendo mientras se fomenta el juego.	La gamificación como estrategia de motivación	05
14	Gamificar para motivar al estudiante.	La gamificación como estrategia de motivación	05
15	Motivación para la participación en la gamificación mediante incentivos (puntaje)	La gamificación como estrategia de motivación	05
16	La Gamificación, permite la Interactividad con los contenidos del curso.	La gamificación genera una mejor interacción y comunicación	06
17	La gamificación permite la Interactividad entre los estudiantes y docentes.	La gamificación genera una mejor interacción y comunicación	06
18	La gamificación permite una mayor captación de la atención y mejora del proceso de enseñanza aprendizaje.	La gamificación genera una mejor interacción y comunicación	06
19	La gamificación genera una mejor comunicación entre el docente y los estudiantes	La gamificación genera una mejor interacción y comunicación	06
20	La gamificación permite la interactividad en el proceso de enseñanza aprendizaje	La gamificación genera una mejor interacción y comunicación	06
21	Gamificación para modificar positivamente el comportamiento de los estudiantes.	La gamificación modifica positivamente el comportamiento de los estudiantes	07
22	Gamificar genera comportamientos positivos, manteniendo al estudiante conectado al tema de aprendizaje.	La gamificación modifica positivamente el comportamiento de los estudiantes	07

23	Importancia del uso de la gamificación en la sesión de aprendizaje.	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	08
24	Uso de estrategias de gamificación	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	08
25	La gamificación es una actividad para promover el aprendizaje.	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	08
26	Gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje.	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	08
27	La gamificación permite el logro de objetivos de enseñanza.	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	08
28	La gamificación asegura el aprendizaje y refuerzo de los temas aprendidos.	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	08
29	Uso de aplicaciones de gamificación como complemento para la enseñanza	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	08
30	Uso de la gamificación como complemento de la sesión de clase	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	08
62	Complemento para el aprendizaje	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	08
31	La gamificación permite reforzar académicamente al estudiante.	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	08
32	La gamificación genera reflexión y mejora en el aprendizaje.	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	08
33	La gamificación permite que los aprendizajes sean significativos.	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	08

34	La gamificación permite motivar y reforzar temas aprendidos.	Motivación mediante la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje	09
35	Gamificación se realiza mediante actividades atractivas.	Motivación mediante la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje	09
36	Las actividades de gamificación mantienen la motivación del estudiante.	Motivación mediante la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje	09
37	La gamificación permite la captación e interés del estudiante por el tema tratado.	Motivación mediante la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje	09
38	Motivación para la participación activa del estudiante en las actividades de gamificación.	Participación activa del estudiante en las actividades de gamificación	10
39	Gamificar para motivar la participación e involucramiento del estudiante	Participación activa del estudiante en las actividades de gamificación	10
40	Gamificación para un aprendizaje de forma interactiva, divertida y significativa.	Participación activa del estudiante en las actividades de gamificación	10
41	La gamificación debe permitir la participación del estudiante.	Participación activa del estudiante en las actividades de gamificación	10
42	la gamificación debe fomentar el aprendizaje y motivar la participación.	Participación activa del estudiante en las actividades de gamificación	10
43	Aprendizaje práctico y didáctico.	Participación dinámica y activa mediante la gamificación	11

44	La gamificación permite que el estudiante se involucre y participe en la sesión de aprendizaje.	Participación dinámica y activa mediante la gamificación	11
45	La gamificación permite la participación activa y promueve la competencia.	Participación dinámica y activa mediante la gamificación	11
46	La gamificación permite una mayor participación del estudiante, así como una mayor relación con el curso.	Participación dinámica y activa mediante la gamificación	11
47	La gamificación fomenta el trabajo en equipo.	Participación dinámica y activa mediante la gamificación	11
48	La gamificación requiere que el estudiante se involucre en la dinámica.	Participación dinámica y activa mediante la gamificación	11
49	Planificación de la gamificación en la sesión de aprendizaje.	Planificación de las actividades de gamificación	12
50	Es importante planificar la gamificación para lograr el impacto deseado.	Planificación de las actividades de gamificación	12
51	Planificar la gamificación en el momento adecuado para asegurar el aprendizaje.	Planificación de las actividades de gamificación	12
52	Contribución con la comprensión del estudiante.	Procedimientos claros y precisos para un mejor entendimiento de la actividad de gamificación	13
53	Acciones y procedimientos en las actividades de gamificación.	Procedimientos claros y precisos para un mejor entendimiento de la actividad de gamificación	13

54	La gamificación permite medir el nivel de aprendizaje de los estudiantes.	Procedimientos claros y precisos para un mejor entendimiento de la actividad de gamificación	13
55	La gamificación permite la reflexión en el proceso de aprendizaje.	Procedimientos claros y precisos para un mejor entendimiento de la actividad de gamificación	13
56	Gamificación para reforzar el aprendizaje significativo.	Procedimientos claros y precisos para un mejor entendimiento de la actividad de gamificación	13
57	La estrategia de gamificación permite medir y reforzar el grado de aprendizaje.	Procedimientos claros y precisos para un mejor entendimiento de la actividad de gamificación	13
58	Las actividades de gamificación se explican de manera clara y reflexiva para complementar el proceso de aprendizaje.	Procedimientos claros y precisos para un mejor entendimiento de la actividad de gamificación	13
59	La gamificación permite medir el logro del aprendizaje.	Procedimientos claros y precisos para un mejor entendimiento de la actividad de gamificación	13
60	Se debe explicar la actividad de gamificación para un mejor entendimiento.	Procedimientos claros y precisos para un mejor entendimiento de la actividad de gamificación	13
61	La gamificación permite la reflexión de las respuestas correctas y el grado de asertividad de las mismas.	Procedimientos claros y precisos para un mejor entendimiento de la actividad de gamificación	13
14	Gamificar al finalizar la sesión para refuerza aprendizajes.	Gamificación al finalizar la sesión de aprendizaje	14
15	Realizar actividad de gamificación al final de la sesión para reforzar temas aprendidos.	Gamificación al finalizar la sesión de aprendizaje	14

RESUMEN DE CÓDIGOS EMERGENTES

COD DE TRIANGULACIÓN	CÓDIGOS EMERGENTE TRIANGULACIÓN DE INSTRUMENTOS
01	Acciones y procedimientos en la gamificación
02	Evaluación y retroalimentación del aprendizaje mediante la gamificación
03	Gamificación al inicio de la sesión de aprendizaje
04	Gamificación en la sesión de aprendizaje
05	La gamificación como estrategia de motivación
06	La gamificación genera una mejor interacción y comunicación
07	La gamificación modifica positivamente el comportamiento de los estudiantes
08	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje
09	Motivación mediante la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje
10	Participación activa del estudiante en las actividades de gamificación
11	Participación dinámica y activa mediante la gamificación
12	Planificación de las actividades de gamificación
13	Procedimientos claros y precisos para un mejor entendimiento de la actividad de gamificación
14	Gamificación al finalizar la sesión de aprendizaje

FAMILIAS DE CÓDIGOS EMERGENTES

Códigos	CÓDIGOS EMERGENTE TRIANGULACIÓN DE INSTRUMENTOS	FAMILIAS DE CATEGORÍAS EMERGENTES
06	La gamificación genera una mejor interacción y comunicación	Gamificación y el aprendizaje participativo
11	Participación dinámica y activa mediante la gamificación	
10	Participación activa del estudiante en las actividades de gamificación	
08	La gamificación para una mejor experiencia de aprendizaje	La gamificación como experiencia de aprendizaje
04	Gamificación en la sesión de aprendizaje	
13	Procedimientos claros y precisos para un mejor entendimiento de la actividad de gamificación	Importancia procedimientos en la gamificación
01	Acciones y procedimientos en la gamificación	
12	Planificación de las actividades de gamificación	Planificación de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje
02	Evaluación y retroalimentación del aprendizaje mediante la gamificación	Gamificación en la evaluación del aprendizaje
14	Gamificación al finalizar la sesión de aprendizaje	Actividades de gamificación al finalizar la sesión para lograr la evaluación y retroalimentación

03	Gamificación al inicio de la sesión de aprendizaje	Actividades de gamificación al inicio de la sesión para activar saberes previos y asegurar el conocimiento inicial
05	La gamificación como estrategia de motivación	La gamificación como estrategia de motivación
07	La gamificación modifica positivamente el comportamiento de los estudiantes	
09	Motivación mediante la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje	

² ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel
en un instituto de educación superior de Lima

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Educación

AUTOR:

José Manuel Moreno Seguín (ORCID 0000-0002-8030-7330)

ASESORA:

Dra. Milagritos Leonor Rodríguez Rojas. (ORCID: 0000-0001-9608-6342)

Resumen de coincidencias

15 %

-
-
-
-
-
-
-

1	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	6 %	>
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %	>
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %	>
4	revistas.ulima.edu.pe Fuente de Internet	1 %	>
5	(Carlinda Leite and Mig... Publicación	1 %	>
6	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %	>
7	logiaefd.com Fuente de Internet	<1 %	>



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RODRIGUEZ ROJAS MILAGRITOS LEONOR, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de Excel en un instituto de educación superior de Lima 2022", cuyo autor es MORENO SEGUIN JOSE MANUEL, constato que la investigación cumple con el índice 12% de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 06 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
RODRIGUEZ ROJAS MILAGRITOS LEONOR DNI: 21069112 ORCID 0000-0002-8873-1785	Firmado digitalmente por: MLRODRIGUEZR1 el 06-08-2022 14:29:13

Código documento Trilce: TRI - 0396549