



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN

ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

La gamificación y desarrollo de la competencia digital en estudiantes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Administración de la Educación

AUTOR:

Anyosa Lujan, Raul (orcid.org/0000-0003-2401-1241)

ASESORES:

Dra. Julca Vera, Noemi Teresa (orcid.org/0000-0002-5469-2466)

Dra. Narvaez Aranibar Teresa (orcid.org/0000-0002-4906-895X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión de la Calidad de Servicio

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

Esta investigación está dedicada, principalmente, a Dios, por darme la fortaleza para llegar a esta etapa importante de mi formación profesional. A mi Padre, que desde el cielo vela por mí, a mi Madre que comparte su alegría en cada logro, a mi Esposa por su apoyo incondicional y en especial a mis hijos que son la razón de mi superación.

Agradecimiento

Mi gratitud a todos los docentes del programa de postgrado de la Universidad Privada “César Vallejo” por sus esmeradas enseñanzas y, en especial a mi asesora Dra. Noemi Teresa Julca Vera por sus recomendaciones pertinentes que han contribuido considerablemente en la realización de la presente investigación.



ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, JULCA VERA NOEMI TERESA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR

VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "La gamificación y desarrollo de la competencia digital en estudiantes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023", cuyo autor es ANYOSA LUJAN RAUL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 19 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
JULCA VERA NOEMI TERESA DNI: 18837377 ORCID: 0000-0002-5469-2466	Firmado electrónicamente por: NOJULCAVE el 22- 07-2023 09:32:43

Código documento Trilce: TRI - 0601526



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ANYOSA LUJAN RAUL estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "La gamificación y desarrollo de la competencia digital en estudiantes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
ANYOSA LUJAN RAUL DNI: 10108140 ORCID: 0000-0003-2401-1241	Firmado electrónicamente por: AANYOSALU el 22-07-2023 23:47:03

Código documento Trilce: INV - 1233928

ÍNDICE DE CONTENIDOS

<i>Carátula</i>	i
<i>Dedicatoria</i>	ii
<i>Agradecimiento</i>	iii
<i>Declaratoria de autenticidad del asesor</i>	iv
<i>Declaratoria de autenticidad del autor</i>	v
<i>Índice de contenidos</i>	vi
<i>Índice de tablas</i>	vii
<i>Índice de gráficos y figuras</i>	viii
<i>Resumen</i>	ix
<i>Abstract</i>	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	17
3.1. <i>Tipo y diseño de investigación</i>	17
3.2. <i>Variables y operacionalización</i>	18
3.3. <i>Población, muestra y muestreo</i>	18
3.4. <i>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</i>	20
3.5. <i>Procedimiento</i>	22
3.6. <i>Método de análisis de datos</i>	23
3.7. <i>Aspectos éticos</i>	23
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	40
VI. CONCLUSIONES	46
VII. RECOMENDACIONES	47
REFERENCIAS	48
ANEXOS	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población y Muestra de la Indagación	19
Tabla 2: Distribución de frecuencias de la gamificación	24
Tabla 3: Distribución de frecuencias de la identidad digital.	25
Tabla 4: Distribución de frecuencias de la gestión del conocimiento.....	26
Tabla 5: Distribución de frecuencias de la dimensión “Comunidad virtual”	27
Tabla 6: Distribución de frecuencias de la Cultura digital”	28
Tabla 7: Distribución de frecuencias de la la competencia digital.....	29
Tabla 8: Tabla cruzada entre la gamificación y la competencia digital	30
Tabla 9: Tabla cruzada la gamificación y la identidad digital	31
Tabla 10: Tabla cruzada entre la gamificación gestión del conocimiento	32
Tabla 11: Tabla cruzada entre la gamificación y la comunidad virtual.....	32
Tabla 12: Tabla cruzada entre la gamificación y la cultura digital.....	33
Tabla 13: Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov	34
Tabla 14: Correlación de Spearman entre la variable La gamificación y Competencia digital.....	35
Tabla 15: Correlación de Spearman entre la variable La gamificación e identidad digital.....	36
Tabla 16: Correlación de Spearman entre la variable La gamificación y gestión del conocimiento	37
Tabla 17: Correlación de Spearman entre la variable La gamificación y Comunidad virtual	38
Tabla 18: Correlación de Spearman entre la variable La gamificación y Cultura digital.....	38

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS

Figura 1: Dimensiones de la gamificación.....	12
Figura 2: Distribución de frecuencias de la gamificación.....	24
Figura 3: Distribución de frecuencias de la identidad digital.....	25
Figura 4: Distribución de frecuencias de la gestión del conocimiento	26
Figura 5: Distribución de frecuencias de la dimensión “Comunidad virtual”	27
Figura 6: Distribución de frecuencias de la Cultura digital”	28
Figura 7: Distribución de frecuencias de la competencia digital.....	29

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre la gamificación y el desarrollo de la competencia digital en estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023, la metodología fue básica buscó información sobre la problemática de estudio, el diseño fue no experimental, correlacional de corte transversal. La población fue de 180 estudiantes y la muestra estuvo conformada por 123. Se emplearon dos cuestionarios uno sobre la gamificación y el otro sobre la competencia digital. Ambos cumplieron con los requisitos de validez por juicio de expertos y la confiabilidad. Se empleó la prueba Rho Spearman cuyo resultado fue que Rho de 0,255, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva baja.

Palabras clave: Gamificación, competencia digital, estudiantes, tecnología.

ABSTRACT

The present research work had as general objective to determine the relationship that exists between gamification and the development of digital competence in students of the VII cycle of an Educational Institution in San Juan de Lurigancho in the year 2023, the methodology was basic, it sought information on the study problem, the design was non-experimental, correlational cross-sectional. The population was 180 students and the sample consisted of 123. Two questionnaires were used, one on gamification and the other on digital competence. Both met the validity requirements based on expert judgment and reliability. The Rho Spearman test was used, the result of which was that Rho was 0.255, it is interpreted that the relationship had a low positive intensity.

Keywords: gamification, digital competence, students, technology, indicators

I. INTRODUCCIÓN

Esta investigación partió de la deducción, la personalización de la población vigente, marcada por el desarrollo y personas de todas las edades que pueden ahora hablar entre sí gracias al empleo de las tecnologías de la investigación y el estudio. Según Gaspar (2021) la sociedad actual está pasando por diversos procesos, y el uso de la tecnología ha adjudicado un rol trascendental en nosotros, en la manera de existir y conectarnos.

Estas innovaciones han alcanzado también al proceso educativo, siendo el trabajo docente, el que afronta dificultades, ante tal exigencia, debiendo incorporar estrategias innovadoras para facilitar. A raíz de esta invención han surgido toda una serie de iniciativas educativas que emplean la gamificación como herramienta para inspirar a los alumnos y/o adquirir información. Según Deterting (2011) es uno de los mecanismos recurrentes en esta transformación, que busca atraer a los estudiantes mediante tácticas e instrumentos para que el transcurso de enseñanza sea más atrayente y específico.

Sólo el 64% de los profesores de primaria y el 50% de los de secundaria de África, según un estudio de la Corporación de las Naciones Unidas (2020), adquirieron un grado mínimo de formación profesional, pero carecen de habilidades en el manejo nuevas tecnologías, lo que dificultó el trabajo virtual durante la pandemia. Asimismo, la UNESCO (2018) señaló que el sector educativo está en plena transformación. Tras una década de crecimiento exponencial de las plataformas educativas, los estudiantes pasan cada vez más horas aprendiendo en línea. También la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile (2017) señaló que gamificar una clase, permite fomentar la relación entre pares y equipos, mejorar los aprendizajes y los motiva a participar activamente en la clase.

Por otro lado, a nivel nacional, según el Servicio de Escolarización (2021), aproximadamente 10.184 educadores no han recibido ninguna preparación sobre los nuevos avances, Alrededor del 70% de los instructores de todo el país no recibieron ninguna preparación mediante el empleo de técnicas de datos y Correspondencia (TIC) en 2017. Además, el MINEDU (2016)

incorporó en el Plan Educativo Público de Formación Básica, la capacidad 28, denominada "Se desarrolla en entornos virtuales generados por TIC", considerándola como una habilidad transversal, lo que en numerosas fundaciones educativas se ha convertido en una deficiencia, debido a que no se explican los emprendimientos conjuntos que examinan la utilización de las TIC que intentan fortalecer los límites requeridos del trabajo útil en los educadores.

Hoy en día, existe una tendencia notoria entre los profesores de idiomas a fomentar los escenarios de interacción digital, ya que son conscientes de que la creación de estos espacios ofrecerá a los estudiantes herramientas adicionales para mejorar sus habilidades lingüísticas (Puerto & Gamboa, 2009; Ruano et al., 2016).

Según (Pimentel 2019) se permite interactuar al estudiante con otros programas, como Pinterest, Scoop.it, Paper.li, Flipboard, Storify, Evernote y otros, le permiten seleccionar fotos, música, videos, noticias y documentos usando categorías como filtros de selección.

A nivel cercano, en la localidad de San Juan de Luriganchu, educadores y alumnos en diversos niveles educativos se vieron impactados por la pandemia del Coronavirus al presentar carencias en la utilización de habilidades informáticas, asimismo, se observó una ausencia de información sobre instrumentos de gamificación en los educadores, lo cual podría ser valioso en el proceso de aprendizaje volviéndola más atractiva e innovadora. Asimismo, gran porcentaje de los educandos no cuenta con medios electrónicos básicos como computadoras o laptops en casa, y la escuela posee un ambiente llamado Aula de innovación desfasado, con equipos obsoletos, con poca o nula conexión a internet. Sin embargo, un gran porcentaje de los estudiantes cuenta con equipos celulares que por lo general lo usan solo para acceder a las redes sociales o entretenimiento, que poco les ayuda en su formación académica y a desarrollar sus competencias digitales. Frente a ello se hace necesario el uso de herramientas y aplicaciones de gamificación que permitan generar competencias adecuadas y alfabetizarlos digitalmente (Borrás, 2016)

Ante lo expuesto se estableció el problema general ¿Qué relación existe entre la gamificación y el desarrollo de la competencia digital en estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023?; del mismo modo se ha propuesto los siguientes problemas específicos (a) ¿Qué relación existe entre la gamificación y la identidad digital en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023?; (b) ¿Cómo se relaciona la gamificación y la gestión del conocimiento en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023?; (c) ¿Qué relación existe entre la gamificación y el desempeño en la comunidad virtual en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023?; (d) ¿Cómo se relaciona la gamificación y la cultura digital en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023?

Como justificación teórica de este estudio se fundamentó en la razón para aportar datos sobre la información computarizada movida por los alumnos de la fundación instructiva, a la luz de esta utilización de aparatos de gamificación y mejorar sus técnicas; para lo cual se tomaron como referencias la fundación y las bases hipotéticas conectadas con la revisión; la información dada será igualmente valiosa como ayuda para futuros especialistas. En la justificación práctica, se considera como tal desde que se propone la utilización de la gamificación como técnica para trabajar las habilidades informáticas de los alumnos, buscando que sus resultados significativos sean implicados por los educadores en la sala de estudio. Asimismo, en la justificación metodológica, depende de la forma en que la exploración utilice la estrategia lógica y aplique una encuesta como instrumento, la cual será aplicada a estudiantes de secundaria para diseccionar la forma de comportamiento de los factores; este instrumento será sustancial y sólida, por lo que tiende a ser utilizado en el futuro por otras indagaciones. An et al., 2015; Jaggars & Xu, 2016; Ladyshewsky, 2013).

En efecto, se expuso el objetivo general: Determinar la relación que existe entre la gamificación y el desarrollo de la competencia digital en estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el

año 2023; y de la misma forma, se propusieron los objetivos específicos: (a) Identificar la relación entre la gamificación y la identidad digital en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023; (b) Determinar la correspondencia entre la gamificación y la gestión del conocimiento en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023; (c) Establecer la relación entre la gamificación y la dimensión “Comunidad virtual” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023; (d) Caracterizar la relación entre la gamificación y la dimensión “Cultura digital” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.

En ese sentido, se planteó la hipótesis general: La gamificación se relaciona de manera significativa con el desarrollo de la competencia digital en estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023; por lo que se planteó las siguientes hipótesis específicas: (a) La gamificación se relaciona de manera significativa con la identidad digital en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023; (b) La gamificación se relaciona de manera positiva con la gestión del conocimiento en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023; (c) La gamificación se relaciona de manera significativa con la dimensión “Comunidad virtual” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023; (d) La gamificación se relaciona de manera positiva con la dimensión “Cultura digital” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.

Esta investigación muestra nuevas contribuciones a las metodologías de educativas, aportando evidencia sobre la influencia de la gamificación en las competencias digitales de discente del nivel secundario, contribuyendo en la exploración de futuras resultados en el aprendizaje de los pupilos.

Sin embargo, las competencias se establecen mediante evidencias de aprendizaje, se evalúan a través del dominio del conocimiento y se demuestran a través del desempeño para completar tareas en determinadas situaciones (Tejada Fernández & Ruiz Bueno, 2016). De esta forma, es necesario tener los conocimientos, habilidades y destrezas para realizar una tarea en un entorno determinado para demostrar que se ha adquirido una competencia. (Mishra & Koehler, 2006)

Según Tobón, (2013). También en el Código Hammurabi (1792-1750 aC), hace referencia a un compétent, que, traducido al francés, se refiere a la competencia del rey Hammurabi, una cualidad crucial que un líder debe poseer para poder emitir juicios.

II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito mundial, según Barrios (2021), su propuesta esperaba concentrarse en la gamificación como una sugerencia que puede consolidarse en el aula para trabajar las habilidades informáticas. Se utilizó una metodología mixta con un ejemplo conformado por cincuenta estudiantes, de ambos sexos, provenientes de varios lugares del Ecuador. Los resultados muestran que los estudiantes respondieron enfáticamente a la utilización del procedimiento, logrando trabajar en la ejecución escolar, con percepciones positivas hacia el uso de la gamificación. Esta exploración se suma a esta revisión, ya que muestra a los estudiantes con un discernimiento positivo hacia las condiciones educativas gamificadas.

De igual forma, Huaca (2021), en su postulación planificó decidir el impacto de la gamificación en la educación significativa de los alumnos en un elemento educativo del Cantón Santo Domingo, Ecuador. La exploración utilizada fue aplicada, plan causal correlacional, el ejemplo estuvo conformado por 80 estudiantes, se utilizaron dos encuestas con legitimidad y calidad inquebrantable para cuantificar los factores considerados. El factor de seguridad $R^2 = 0,775$ demuestra que la gamificación tiene un gran impacto en el aprendizaje. Con todo, se afirman pruebas mensurables adecuadas para reconocer la especulación de una manera profundamente enorme. Esta exploración ayuda al presente, ya que muestra el impacto de las condiciones gamificadas en la formación significativa.

Iquise y Rivera, (2020), con el objetivo de simplificar los procedimientos académicos mediante el uso de recursos lúdicos, se discuten los recursos lúdicos utilizados en el proceso pedagógico. Para ello, los autores emplearon en su investigación un enfoque cualitativo y el método documental, llegando a la conclusión de que la gamificación es un nuevo método de aprendizaje divertido. Contribuye al presente estudio ya que alienta a los maestros a adquirir más habilidades para usarlo de una manera que sea apropiada y fructífera para los estudiantes.

Esencialmente, López (2020), en su propuesta doctoral "La gamificación como estrategia de trabajo para la inclusión en Educación

Primaria”, Colegio de Valencia, España, pretendía diseccionar la gamificación, como metodología inteligente, para espolear a los individuos y avanzar en su aprendizaje. El análisis fue subjetivo con el uso de una investigación contextual, que diseccionó la ejecución de la gamificación en 18 salas de estudio de la fase de Escolarización Esencial de un foco instructivo en el colectivo valenciano. Esta teoría presumía que la gamificación favorece la escolarización integral ya que favorece la educación multimodal, la crítica sin pausa y el desarrollo. Esta propuesta se suma a la presente revisión ya que muestra la importancia de la gamificación como procedimiento inspirador del aprendizaje.

Por otra parte, Shurui et al. (2020) se concentraron en 3202 alumnos en China, presumiendo que la gamificación en conjunto afecta la formación de los alumnos en lugar de aquellos en los que este activo no se utiliza. Pei-Zhen et al. (2020) se centraron en 86 alumnos en China, obteniendo por lo tanto que una clase gamificada funcione en el razonamiento y la imaginación de los alumnos. Del mismo modo, Yildiz et al. (2021) promovieron una revisión con 56 alumnos de Formación en Turquía, mostrando que los alumnos estaban más persuadidos y ampliaron su imaginación con la utilización de la gamificación. Además, Tomislav et al. (2018) dirigieron una revisión con 54 alumnos de Croacia. Encontraron que los ejercicios gamificados se sumaron a la exposición académica de los alumnos subalternos en el espacio de la ciencia. Esta multitud de estudios se suman a la exploración actual, ya que muestran la imagen ideal de la utilización de la gamificación hacia el estudio y la ejecución erudita.

Esencialmente, Vaillant et, al (2020), en su labor impartido en Uruguay, tuvo de meta fundamental comprobar las habilidades de involucrar activos y etapas mecánicas en el aprendizaje de ciencias definidas, la metodología fue cuantitativa y subjetiva, plan expresivo no experimental; su instrumento fue la encuesta y el procedimiento la revisión, aplicada con una localidad de 8 educadores pertenecidos con el tema; en consecuencia, se razona que el 45% está de acuerdo con las nuevas situaciones instructivas que ayudan a fomentar la seguridad en la utilización de innovaciones

instructivas. Este estudio muestra su compromiso con la exploración actual ya que muestra la inclinación hacia condiciones avanzadas.

En el clima público, según Villarroel, et al (2021), en su reseña en Perú, tuvo la razón de exponer la conexión entre gamificación y el estímulo, con una sistemática cuantitativa, no experimental y plan correlacional; tuvo una cantidad de 253 escolares utilizando una herramienta como encuesta de inspiración, así demuestra una relación crítica extremadamente baja dada como $p=0.0694$; de lo cual, su decisión fue que la gamificación no está conectada con la inspiración del estudiante, de igual manera los profesores no utilizan dispositivos computarizados. La exploración es útil para la presente revisión, ya que a pesar de que razona que no hay relación, prueba el valor del manejo de la gamificación en el salón.

Asimismo, Porras (2022), su revisión decidió la utilización de la gamificación aplicada por los educadores como un procedimiento durante sus clases de medio y medio en el año 2022. La estrategia utilizada fue fundamental, metodología cuantitativa, plan no experimental, nivel distinto y corte transeccional. El ejemplo estuvo compuesto por 100 educadores de la región de Independencia. Se utilizó una encuesta para informar sobre la utilización de la gamificación, resultando que el 91% de los ejemplos utilizaban aplicaciones gamificadas como procedimiento al mismo tiempo que sus materias de media jornada y el 9% de los educadores no las utilizaban regularmente. Este examen se suma a esta revisión, ya que nos ayuda a mostrar que la utilización de la gamificación se inclina hacia la experiencia educativa en crecimiento.

Asimismo, Martillo et al. (2022), en su reseña Sapienza se propusieron examinar la utilización de métodos mecánicos para la experiencia educativa, como procedimiento para las clases virtuales; la metodología fue cuantitativa subjetiva y la población decidida fue de 150 alumnos, 15 educadores y 5 especialistas institucionales. El método utilizado fue la percepción y el resultado fue que el área local de instrucción no está avanzando en la innovación de datos y que no hay etapas o aparatos computarizados para la

mejora de las clases, por último, no tienen la menor idea acerca de los dispositivos de robotización del lugar de trabajo que mejoran la información sobre el estudiante. La exploración muestra su compromiso con esta revisión ya que llama la atención sobre la preocupación del educador por no conocer etapas informatizadas para el aprendizaje.

También, Alvarado (2021), en su indagación "La Técnica de Ludificación en el desenvolvimiento del profesor del nivel básico de la localidad de Morropón, 2021", tenía el objetivo de ver si los educadores utilizan el método de gamificación, que en este momento hay pruebas de su viabilidad en diferentes situaciones. Por esta razón, se utilizó un análisis informativo atractivo, con un plan no experimental, con un ejemplo de 30 instructores jóvenes. Los resultados mostraron que el 100% de los instructores examinados calificaron con una exposición notable, sin embargo, el 76,7% de ellos utilizan el método de gamificación gran parte del tiempo, y el 23,3% lo hacen razonablemente, lo que demuestra que no se garantiza que necesiten utilizarlo de vez en cuando para tener la ejecución educativa más notable. El compromiso de este examen radica en la realidad de la utilización repetitiva de la gamificación por parte de los educadores.

Por otro lado, Guizado et al. (2019), en su estudio "Habilidad computacional y perfeccionamiento experto de los educadores de dos fundaciones de educación básica normal en la localidad de Los Olivos, Lima-Perú", se propusieron estipular la analogía entre la habilidad computacional y el perfeccionamiento experto de los educadores de Formación Básica Normal. El ideal de análisis fue fundamental, no experimental, causal-remedial y de corte colateral. La localidad y la prueba constaron de 100 educadores. La estrategia utilizada fue la revisión y la herramienta fue la encuesta en nivel Likert. Se razonó que consta una correspondencia entre las capacidades informáticas de los educadores y el giro experto, y que la mejora de la formación esencial y su calidad dependen, entre diferentes variables, de la administración suficiente de las TIC y de las capacidades informáticas de los instructores. Este análisis se suma a la revisión actual a la luz de la importancia de las TIC en el tablero por parte de los educadores.

En cuanto a la variable gamificación, este término fue utilizado por primera vez por Nick Pelling (2002) , que intentó aplicar los estándares de los juegos a los escenarios de los clientes para realizar intercambios de una manera más rápida y agradable.

Asimismo, el término gamificación proviene del inglés game que representa "juego" y depende de un conjunto de ejercicios que impactan en la inspiración humana e influyen esencialmente en la educación, convirtiendo las tareas instructivas en divertidas, atractivas y enfocadas a la creación de habilidades mecánicas (Juárez, 2021).

Por otra parte, Borrás (2022), entiende que son activos de cambio instructivo cuyo objetivo es incrementar la inspiración y cooperación de los alumnos; ejecutándolo dentro o fuera de la sala de estudio permitiendo cambios en los ciclos instructivos y donde los juegos deben estar coordinados al entorno instructivo y que el aprendizaje depende de activos computarizados y no avanzados.

Como indica Morel (2019) comprende el uso de estrategias de juego (simples, de computadora, de simulación, etcétera) a condiciones no energéticas.

Asimismo, Zichermann y Cunningham (2019), lo caracterizan como en la utilización de mecánicas, componentes y métodos de plan de juego en un entorno no lúdico para atraer clientes y abordar problemas.

Para la resolución de problemas (Larkin et al., 1980; White & Tisher, 1986). El uso de técnicas cognitivas para abordarlos varía entre los dos. Por un lado, los principiantes suelen abordar un tema científico con un examen superficial de las variables a determinar, las fórmulas pertinentes al tema y los valores numéricos presentes en el problema. Luego determinan los valores solicitados sustituyendo las cantidades numéricas en las fórmulas.

Debido a las nuevas exigencias formativas, que demandan perfiles específicos con altos niveles de competencia para proponer soluciones creativas, colaborar de manera efectiva, utilizar tecnología relevante y actuar

de acuerdo con principios y valores morales, se hace necesario reformular los programas educativos. entre otros. otros asuntos. (Tobón, 2018)

Del mismo modo, Marczewski (2015) caracteriza la gamificación como la utilización de pensamientos y componentes que conectan con nosotros en juegos, en diferentes áreas de trabajo o en nuestras rutinas habituales.

Por otra parte, Ripoll (2014) sostiene que la gamificación es hacer que los encuentros de juego vivan en un clima de no-juego.

A nivel instructivo, es la utilización de estándares y componentes del juego en un clima de aprendizaje con la plena intención de impactar en la conducta, expandir la inspiración y potenciar el apoyo de los alumnos (Edu Trens, 2016).

Según Borrás (2022), la importancia de la gamificación radica en que promueve la inspiración para el aprendizaje, proporciona una crítica constante, logra un aprendizaje más significativo, garantiza el dominio, obtiene resultados más cuantificables, produce capacidades satisfactorias y ordena cuidadosamente a los estudiantes.

Además, según Gaviria (2022) la gamificación estimula y establece una conexión entre el alumno y la materia trabajada, influyendo significativamente en la opinión del alumno sobre la misma (inspiración natural), o compensando actividades explícitas (inspiración ajena).

Como indica Borrás (2022), la gamificación depende de los componentes del juego. Estos componentes principales actuales son tres: dinámicas, mecánica y componentes del juego, que son los aspectos para evaluar la variable objeto de estudio.

El aspecto dinámico envuelve las perspectivas mundiales a las que debe situarse un marco gamificado, está conectado con los impactos, inspiraciones y ambiciones que se planean producir en el competidor (Herranz, 2013). Existen algunos ejemplos de elementos, entre los que enfatizan: Limitaciones del juego, la posibilidad de ocuparse de un tema en un clima restringido. Estimulaciones, por ejemplo, el interés y la seriedad que

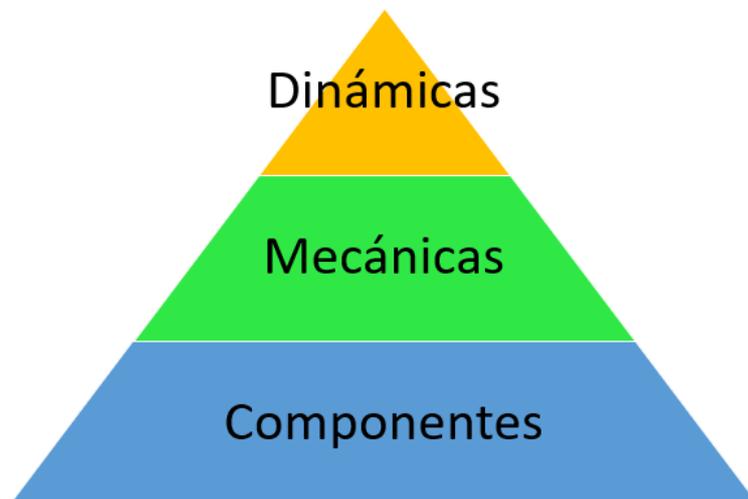
surgen al afrontar una prueba (Beza, 2011). Historia o contenido del juego, que accederá proporcionar un perfil global de la prueba al participante.

El aspecto mecánico contiene una progresión de decisiones que se esfuerzan por crear juegos con los que deleitarse, que produzcan cierta "Adicción" y responsabilidad respecto a los clientes, proporcionándoles retos y un camino a seguir, ya sea en un juego de ordenador o en una aplicación (Cortizo, 2011). Hay diversas clases de mecanismos de juego: Dificultades, quitando a los clientes de un clima de solaz para familiarizarlos con el funcionamiento del juego (Werbach, 2013). Puertas abiertas, concurso y cooperación, que representan la mejor forma de actuar de los participantes en el juego.

El aspecto de los componentes del juego son los componentes sustanciales o sucesos explícitos relacionados con los puntos antepuestos. Pueden fluctuar en tipo y cantidad, todo dependiendo de la imaginación con la que se cree el juego. Enfatizan: Realizaciones, que al menos una necesidad de los competidores se cumple. Símbolos Identificaciones La disposición de los grupos. Focos Listas de competidores.

Figura 1:

Dimensiones de la variable 1



Nota: Extraído del libro Gamificación (Herranz, 2013)

En cuanto a la variable competencia digital, es esencial mencionar que, en el campo instructivo, se trabaja el enfoque basado en habilidades, a la luz del desarrollo de la información. La escolarización basada en capacidades, en esta metodología, acepta la utilidad y el significado del avance como sus puntos clave de apoyo; donde el absorbido se imagina como valioso y rudimentario, a través de un gran aprendizaje. (Rodríguez, 2018)

Según Bartolomé (2014), el término capacidad alude a habilidades complejas, que aparecen en unas amplias variedades de factores reales concordantes con los diversos círculos de la vida humana, tanto individuales como grupales.

De la misma manera, para UNESCO (2018) las habilidades computarizadas se caracterizan como un conjunto de capacidades que operan con la ayuda de herramientas de vanguardia, programas de correspondencia y organizaciones para recopilar datos y llevar a cabo una gestión de datos mejorada. Con el objetivo final de lograr un avance efectivo y creativo a través de la existencia cotidiana, el empleo y los dinamismos en general, estas habilidades permiten la creación y comercialización de material digital, la correspondencia y el esfuerzo cooperativo, así como el pensamiento crítico.

Ahora bien, Yazon et al., (2019), Existe una enfática correlación entre la alfabetización digital de los docentes y su nivel de difusión de la investigación, lo que sugiere que el conocimiento sobre cómo encontrar, organizar y comprender el material es esencial para publicar artículos en revistas académicas.

Del mismo modo, para el Diario de Autoridad de la Asociación Europea (2006), la capacidad avanzada permite el manejo protegido y básico de las innovaciones de la Sociedad de Datos (IST) para la labor, la relajación y la correspondencia. Depende de las destrezas de las TIC del centro: el uso de PC para rescatar, calcular, guardar, promover, mostrar y mercantilizar datos y transmitir y ser parte en organizaciones cooperativas por medio de la Web. Del mismo modo, para el Establecimiento Público de Avances Instructivos y Preparación de Educadores INTEF (2017) es utilizar las TIC básicamente, imaginativamente y seguramente, para alcanzar metas de acuerdo con el

compromiso, los negocios, la enseñanza, el tiempo libre, la consideración y el interés social.

Para Rodríguez y Santiago (2015) las capacidades avanzadas son habilidades seguras que los estudiantes deben obtener para supervisar adecuadamente los datos.

Del mismo modo, para Hatlevik & Knut (2015) son habilidades, información y mentalidades que los estudiantes necesitan para involucrar a los medios computarizados en el apoyo, el trabajo y el pensamiento crítico de manera independiente y cooperativa, así como básica, imaginativa y confiable.

Para Sancho y Padilla (2016) es evaluar los datos de manera fundamental y brillante; y diferenciar y considerar las normas socialmente reconocidas para controlar su utilización y fuentes en diversos medios. Por otra parte, para el Ministerio de Educación del Perú (2019) la capacidad computarizada está integrada en el Plan Educativo de Formación Pública Esencial, un registro de estructura en el que se coordinan los descubrimientos normales que los alumnos han de cumplir en el momento de su preparación fundamental, los propios que están en correspondencia con las reglas de la estrategia instructiva y los objetivos de la escolarización peruana, asimismo contenido en el Proyecto Educativo Nacional.

La capacidad mostrada también se denomina habilidad 28, la propia que está dispuesta para que el estudiante comprenda, se forme y trabaje en medios virtuales durante la ejecución de oportunidades de crecimiento y en horarios amigables. Dichos ciclos sugieren la conexión con diferentes ciclos, por ejemplo, la investigación, decisión y entusiasmo por los datos; de desarrollo y creación de activos informáticos, de contraprestación y compromiso en redes virtuales, así como su asignación relativa según sus inclinaciones y requerimientos de manera deliberada. (Ministerio de Educación, 2016)

Para Leyva (2019) la supuesta rivalidad 28 es la reacción a la limitación de crear estudiantes y ocupantes que sepan actuar en una “sociedad fluida” en la que las TIC son imprescindibles para el día a día”, un

mundo en el que las áreas escasean, aunque de manera similar donde nos alejamos de las personas de nuestra circunstancia actual.

Para evaluar la variable capacidad informatizada, se aceptaron como aspectos los 4 límites de capacidad 28 contemplados en el Plan Curricular de Formación Esencial (Minedu, 2019).

El aspecto: "Identidad digital", aludiendo a la forma en que los aprendices pueden exteriorizar de manera eficiente y pertinente la distinción en diversos escenarios virtuales a través de la decisión, cambio y mejora de estos, según sus deseos, ensayos, forma moral de comportarse y propia forma de vida. Este aspecto se evaluó con los marcadores: Límite con respecto a la competencia avanzada y expectativas morales y confiables directas en condiciones virtuales. (Minedu, 2016)

El aspecto posterior "Gestión del conocimiento", según el cual los estudiantes realmente querrán hacer el examen, asociación y sistematización de los datos transferidos que existen en los espacios virtuales, utilizando las diversas tareas y arreglos virtuales, así como la importancia de los ejercicios a realizar. moral y convenientemente. (Servicio de Escolarización, 2016) Este aspecto se evaluó a través del puntero supervisa datos del espacio avanzado aplicando diferentes técnicas y arreglos.

El tercer aspecto, "Comunidad virtual", examina el apoyo de los estudiantes con sus compañeros u otros en condiciones virtuales agregadas para relacionarse, diseñar y mantenerse al día con las conexiones sociales según su edad, deseos y necesidades, según las cualidades, por lo que el clima sociocultural es protegida y razonable. La evaluación de este aspecto incorporó los indicadores: Capacidad para transmitir, fabricar y mantener juntas en espacios avanzados y la capacidad para coincidir satisfactoriamente en condiciones virtuales. (Intef, 2017)

Así, un ejercicio sistemático que parte del diseño, implementación y evaluación de las prácticas educativas e involucra el análisis de las reformas curriculares del programa, la sugerencia de diversas estrategias pedagógicas, el desarrollo de materiales y la identificación de herramientas

tecnológicas para potenciar la apropiación que enriquece la IBD. de información (Plomp, 2007).

La institución educativa es responsable de certificar el grado de profesionalización alcanzado al finalizar el procedimiento de formación. Si la persona sigue el plan de estudios, éste es evaluado por un equipo de profesionales que se encargan de certificarlo y otorgarle una certificación que lo acredite en las capacidades profesionales del programa (Stevenson, 1996).

El aspecto final “Cultura digital”, a través del cual se deseará expandir los materiales virtuales con diversos fines, tomando un rumbo de avance progresivo y con apoyo aludido a la utilización, actividad y contenido dentro del campo instructivo, así como en su existencia cotidiana. Aspecto que se evaluó a través del marcador: Adquirir competencia con la alteración, alteración, mejora y combinación de activos ahora conocidos.

III. METODOLOGÍA

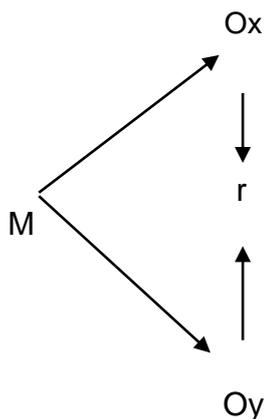
3.1. Tipo y diseño de investigación

Este trabajo de indagación será de tipo básica según Sánchez y Reyes (2015). Según describe el autor esto se refiere a que sólo se dedica a la búsqueda de nuevos conocimientos, sin la aplicación del mismo.

3.1.1. Diseño de investigación

Debido a que no tuvo estímulo o manejo intencional de las variables del análisis, se supuso un esquema no experimental. Pero cualquier estudio que utilice este ejemplo de diseño se cataloga como una gestión metódica ya que las variables no se tienen en cuenta hasta el punto en que ya se han producido. (Hernández et al., 2014) Del mismo modo fue un diseño transversal porque los datos se recopilaron todos a la vez.

Este diseño se muestra en la siguiente gráfica:



Su significado se explica a continuación:

- M** = Muestra de Investigación
- Ox** = Variable 1: Gamificación
- Oy** = Variable 2: Competencia digital
- r** = Correlación causal entre variables

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Gamificación

Definición conceptual:

Según Borrás (2022) ludificación, se utiliza en captar clientes y encontrar soluciones, es la aplicación de mecanismos, componentes y estrategias de diseño de juegos en contextos no lúdicos.

Definición operacional:

Se utilizará la escala ordinal de Likert de cinco alternativas para evaluar la gamificación de acuerdo con sus tres dimensiones: dinámica, mecánica y componentes. Para medir cada superficie se utilizó la gama de Likert y sus cinco valores dados (ver anexo 02).

Variable 2: Competencia digital

Definición conceptual:

Según Minedu (2016), Al crear actividades de aprendizaje y prácticas sociales, el alumno interpreta, modifica y optimiza el entorno virtual.

Definición operacional:

La competencia digital se evalúa mediante la escala ordinal de Likert con cinco posibilidades, teniendo en cuenta sus cuatro componentes: identidad digital, gestión del conocimiento, comunidades virtuales y cultura digital (ver anexo 02).

3.3. Población

Por ser la cantidad de materias que se pretende estudiar en relación con el ámbito de aplicación, es el agregado o colección de elementos en su totalidad (Carrasco, 2017). 180 niños de séptimo ciclo de una escuela estatal de San Juan de Lurigancho conformaron la población.

Criterios de inclusión: Alumnos de 3º año de educación secundaria de una escuela estatal de San Juan de Lurigancho, 2023.

Criterios de exclusión: Alumnos que inasisten a la institución especificada. Asimismo, quienes hayan concluido sus estudios de nivel medio en el

mencionado colegio. Asimismo, aquellos que no estaban presentes cuando se administraron las encuestas.

3.3.1. Muestra:

Es la constitución de súbditos que han sido elegidos asimilables en un grupo específico, es el diseño base del populacho (Sánchez y Reyes, 2015). Esta exploración presentó un ejemplo útil considerando 123 estudiantes. El ejemplo deliberado es el punto en el que se toma en vista del juicio del examinador, ignorando un estatuto fáctico y tratando de hacerlo tan delegado como realmente podría esperarse. Considerando esto, es vital que la población exploradora sea conocida equitativamente (Carrasco, 2009).

Para esta exploración se eligió un ejemplo de 123 pupilos como se muestra en la tabla adjunta:

Tabla 1:

Población y Muestra de la Indagación

	Población	Muestra
Aula A	32	22
Aula B	30	21
Aula C	30	21
Aula D	30	21
Aula E	28	19
Aula F	30	21
Total	180	123

Nota: Alumnos matriculados en el año lectivo 2023

La muestra se estableció utilizando la fórmula finita

$$n = \frac{Z^2PQN}{E^2(N - 1) + Z^2PQ}$$

N = Tamaño de la población; n = Tamaño de la muestra; Z = Confianza (1,96); E = Error (0,05); p = Ocurrencia (0,5), y q = No ocurrencia (0,5).

Se procedió a realizar el siguiente cálculo:

$$n = \frac{(1,96)^2(0,50)(0,50)(180)}{(0,05)^2(128-1) + (1,96)^2(0,50)(0,50)} = 123$$

Por último, la muestra quedó formada por 123 alumnos de 6 aulas de tercer grado de secundaria, que correspondían al VII ciclo de educación básica regular.

3.3.2. Muestreo:

Hubo indicios de una muestra probabilística estratificada. De acuerdo con Salinas (2004), este tipo de muestreo crea estratos al dividir sujetos o unidades de observación en subgrupos según un determinado atributo de interés (Observar anexo 03)

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El método, de acuerdo a Díaz y Hernández (2010), es un vinculado de estrategias para obtener datos importantes en la población. En esta postulación se aplicó el método de revisión para recopilar información. En este, el resumen da información exacta comparable a los factores de revisión (Bernal, 2010). Además, el procedimiento general de dicho examen introdujo su instrumento particular: la encuesta. Este es el dispositivo de enganche ideal en el estudio, ya que comunica y estructura diversas preguntas ordenadas relacionadas con las especulaciones, factores y señales del examen, determinadas a comprobar las especulaciones a través de las conclusiones adquiridas (Ñaupás et al., 2018).

La preparación de la encuesta consideró los aspectos y marcadores comparativos de cada variable. Estaba compuesto por preguntas cerradas, además, había una suma de 35 cosas donde 20 preguntas tienen cabida con la variable principal, luego, en ese punto, las 15 preguntas sobrantes se relacionan con la variable siguiente.

Cuestionario para la primera variable que es de Gamificación:

Autora	:	Lesli Yajaira Porras Cornejo
Año	:	2022
Adaptación	:	Anyosa Lujan, Raul
Forma de aplicación	:	Grupal - directa
Tiempo de ejecución	:	30 minutos
Niveles	:	Siempre (5), Casi siempre (4), Algunas veces (3), Casi nunca (2) , Nunca (1)
Rangos	:	Alto (74 – 100), Medio (47 – 74), Bajo (20 – 47)
Descripción del instrumento	:	20 preguntas

Cuestionario para la segunda variable: Competencia digital

Autora	:	Joel Bustamante Ramos
Año	:	2020
Adaptación	:	Anyosa Lujan, Raul
Forma de aplicación	:	Grupal - directa
Tiempo de ejecución	:	25 minutos
Niveles	:	Siempre (5), Casi siempre (4), Algunas veces (3), Casi nunca (2), Nunca (1)
Rangos	:	Alto (55 – 75), Medio (35 – 55), Bajo (15 – 35)
Descripción del instrumento	:	20 ítems

VALIDEZ:

De acuerdo a Urrutia et al. (2014) La validez accede validar y mejorar la naturaleza de las herramientas de exploración. Las herramientas utilizadas en este análisis fueron evaluadas por expertos, que calificaron la claridad, pertinencia y congruencia de los datos de acuerdo con sus criterios.

Tabla de validación

Validez mediante juicio de expertos

Experto(a)	Grado	Validez	Aplicabilidad
Raúl Delgado Arenas	Doctor	Válido	Aplicable
Noemí Teresa Julca Vera	Doctora	Válido	Aplicable
Edith Silva Rubio	Doctora	Válido	Aplicable

Nota: Constancia de validez el instrumento

CONFIABILIDAD:

Según Quero (2010), La capacidad del instrumento para evaluar la claridad interior y la precisión para evitar errores es su cualidad permanente.

Para determinar su fiabilidad, y las deducciones se procesaron por medio del alfa de Cronbach para demostrar la coherencia de los instrumentos mencionados. y utilizarlos después para el examen de repaso.

Tabla 1

Resultado de confiabilidad de los instrumentos

Variable	Alfa de cronbach	Grado de confianza
Gamificación	0,913	Confiable
Competencia digital	0,781	Confiable

Nota: Autoría propia (2023)

3.5. Procedimiento

Para el método de recaudación de los datos mencionados, se obtuvo el consentimiento del Jefe para aplicar el estudio. A continuación, obtenga el consentimiento educado, por último, la solicitud de las revisiones a los estudiantes. Cuando el sistema estuvo listo, los datos comenzaron a unirse utilizando un conjunto de datos de estimación y luego se llevó a cabo el tratamiento fáctico a través de la programación medible SPSS V26, lo que nos proveyó la creación de figuras y tablas a la luz de los niveles y gamas para

empezar ejecutado para confirmar las especulaciones generales y explícitas relativas.

3.6. Método de análisis de datos

El reporte fue extraído de los instrumentos de estimación, las respuestas obtenidas fueron codificadas y trasladadas a un conjunto de datos y listas para ser examinadas a través de la programación medible SPS26. Se utilizaron las estrategias de esclarecimiento e inferencial de medidas dado que se trata de un informe cuantitativo, llevar toda la información en tablas y gráficos visuales donde se ilustró el sistema según las clases y sus aspectos.

3.7. Aspectos éticos

La revisión actual consideró las disposiciones del conjunto implícito de principios de este lugar de estudios. La exploración se ajustó a las normas morales relativas dictadas por el Colegio. Para iniciar el examen se consideró el asentimiento educado y la aprobación en cuanto al poder del foco erudito, además, los tutores tuvieron un trato justo y equitativo, su cooperación fue deliberada, donde sus personalidades permanecieron misteriosas. En cuanto a la composición, se aplicaron las normas de la Versión APA 7, se utilizaron sólidas referencias escolásticas en cuanto al origen de las fuentes.

IV. RESULTADOS

Tabla 2

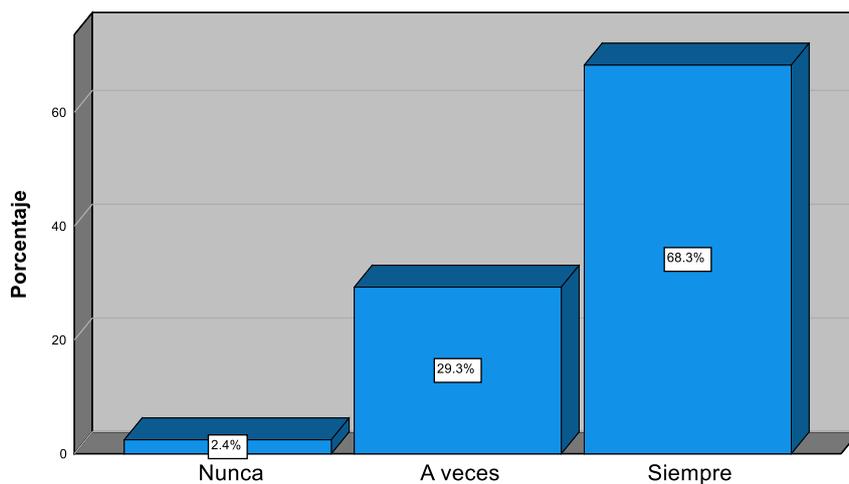
Distribución de frecuencias de gamificación

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	2.4%
A veces	36	29.3%
Siempre	84	68.3%
Total	123	100.0%

Nota: Resultados según el SPSS 26

Figura 2

Distribución de frecuencias de la gamificación



Interpretación:

En la figura 02 se puede apreciar que las frecuencias de la gamificación el 68.3% indica que siempre existe este proceso mientras el 29.3% señala que a veces y finalmente el 2.4% señala que nunca existe esta frecuencia o proceso de gamificación.

Tabla 3:

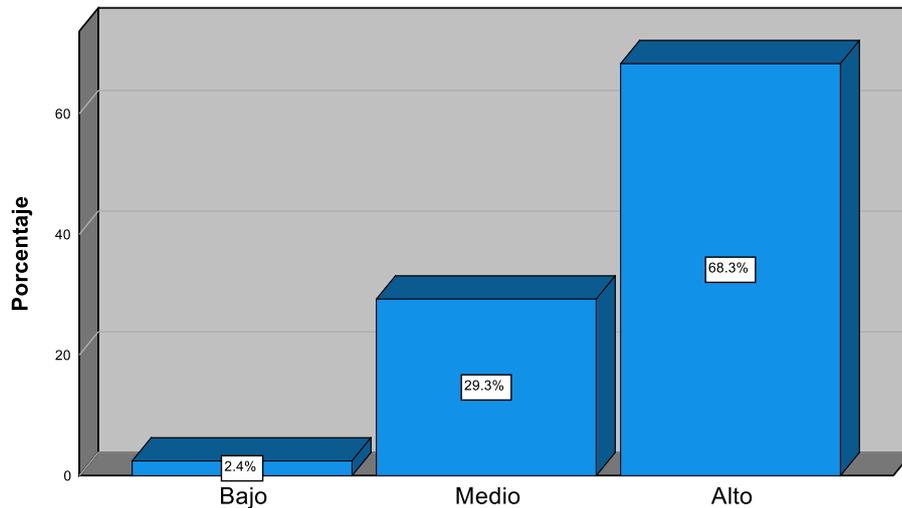
Distribución de frecuencias de identidad digital.

Frecuencia	Porcentaje	
Bajo	3	2.4%
Medio	36	29.3%
Alto	84	68.3%
Total	123	100.0%

Nota: Resultados según el SPSS 26

Figura 3

Distribución de frecuencias de la identidad digital.



Interpretación:

En la figura 03 se puede apreciar que la dimensión de la identidad digital el 68,3% de los discentes se ubican en la categoría alta, el 29.3% en la categoría medio y finalmente el 2.4% se encuentra representado por el nivel bajo.

Tabla 4

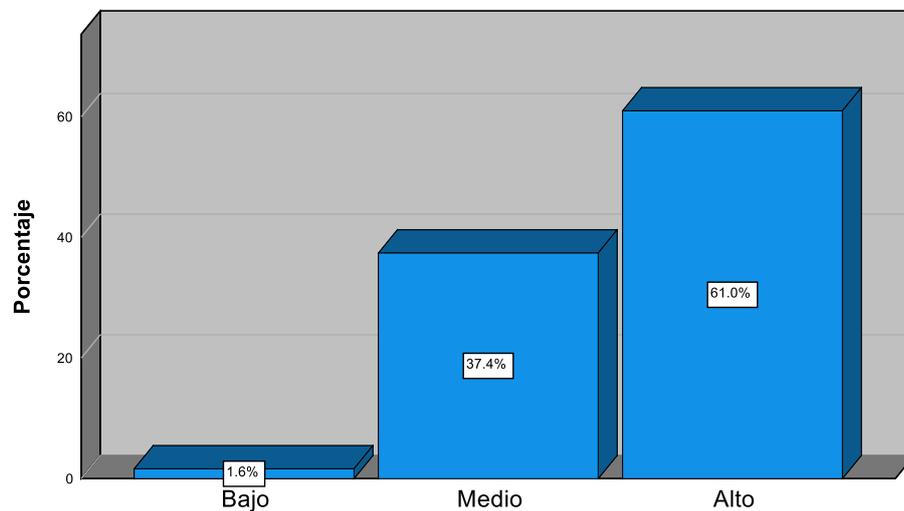
Distribución de frecuencias de la gestión del conocimiento

Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2 1.6
Medio	46 37.4
Alto	75 61.0
Total	123 100.0

Nota: Según el SPSS 26

Figura 4

Distribución de frecuencias de gestión del conocimiento



Interpretación:

En la figura 04 se visualiza que la dimensión gestión del conocimiento el 61,0% de los estudiantes se sitúan en la categoría alta mientras que el 37,4%, en la categoría medio y finalmente el 1,6%, se encuentra representado por el nivel bajo.

Tabla 5

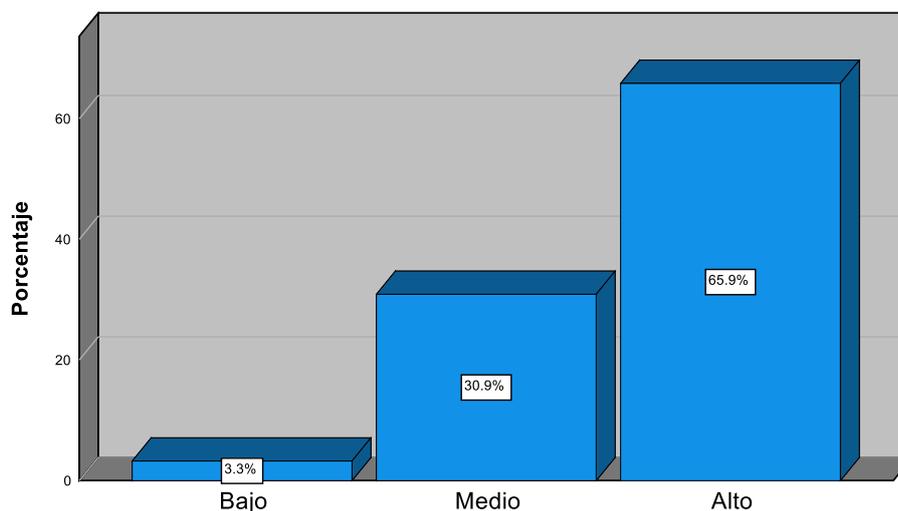
Distribución de frecuencias de dimensión “Comunidad virtual”

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	3.3
Medio	38	30.9
Alto	81	65.9
Total	123	100.0

Nota: Datos según el SPSS 26

Figura 5

Distribución de frecuencias de dimensión “Comunidad virtual”



Interpretación:

En la figura 5 se puede apreciar que la dimensión “Comunidad virtual” el 65,9% de los pupilos están comprendidos en la jerarquía superior, en tanto que el 30,9% en las categorías medio y finalmente el 3,3% se encuentra representado por el nivel bajo.

Tabla 6

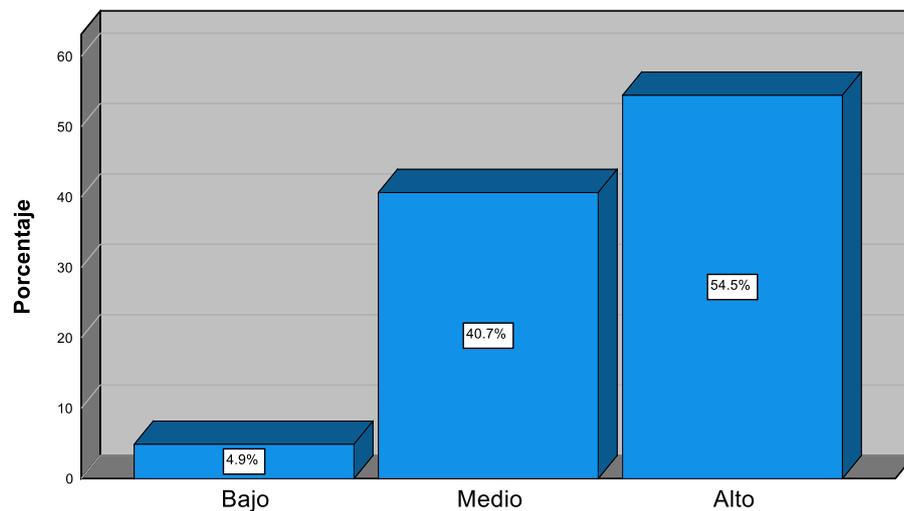
Distribución de frecuencias de Cultura digital

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	4.9
Medio	50	40.7
Alto	67	54.5
Total	123	100.0

Nota: Resultados según el SPSS 26

Figura 6

Distribución de frecuencias de Cultura digital



Interpretación:

En la figura 06 se puede apreciar que la dimensión “Cultura digital” que 54,5% de los pupilos están comprendidos en la categoría alto, por otro lado el 40.7% en el nivel medio y finalmente el 4.9% se encuentra representado por el nivel bajo.

Tabla 7

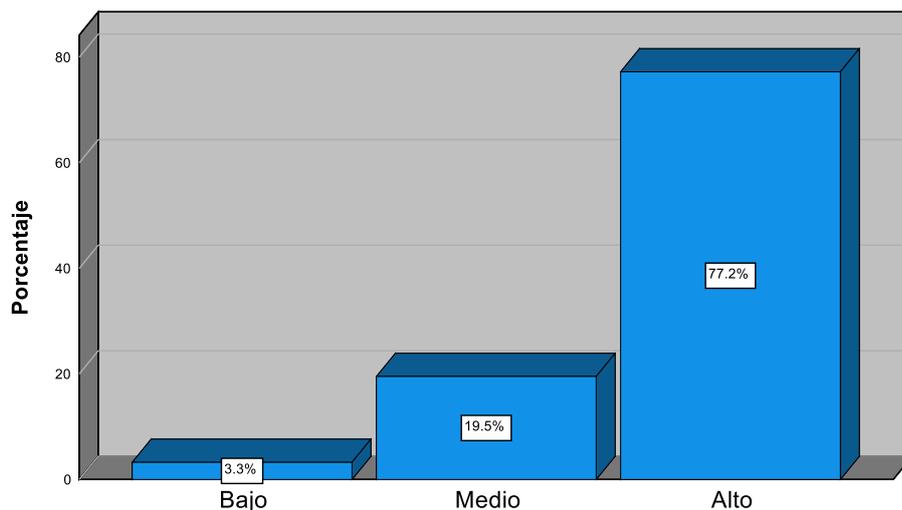
Estructura de frecuencias de competencia digital

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	3.3
Medio	24	19.5
Alto	95	77.2
Total	123	100.0

Nota: Resultados según el SPSS 26

Figura 7

Estructura de frecuencias de competencia digital



Interpretación

En la figura 07 se puede apreciar la performance de la competencia digital en estudiantes que el 77,2% de los estudiantes pertenecen al nivel alto, 19,5% en el nivel medio y finalmente el 3,3% se encuentra representado por el nivel bajo en la competencia digital.

Tabla 8*Tabla cruzada entre la gamificación y la competencia digital*

			Competencia digital			Total
			Bajo	Medio	Alto	
La gamificación	Nunca	Conteo	1	1	1	3
		% del total	0.8%	0.8%	0.8%	2.4%
	A veces	Conteo	0	13	23	36
		% del total	0.0%	10.6%	18.7%	29.3%
	Siempre	Conteo	3	10	71	84
		% del total	2.4%	8.1%	57.7%	68.3%
Total		Recuento	24	95	123	
		% del total	19.5%	77.2%	100.0%	

Nota: Resultados según el SPSS 26

Interpretación

En la tabla cruzada entre la gamificación y la competencia digital se puede evidenciar que un alumno que está representado por el 0.8% señala que nunca se da el proceso de gamificación mientras que sus competencias digitales son bajas a la vez, a la vez que 23 estudiantes que son el 18.7% indican que a veces se da la gamificación y sus competencias digitales son altas. Podemos observar que 71 estudiantes que se encuentran representado por el 57.7% señalan que siempre se cumple el proceso de la gamificación y es por ello que sus competencias digitales son altas. Finalmente se determina que siempre se da la gamificación y las competencias digitales son altas.

Tabla 9*Tabla cruzada la gamificación y la identidad digital*

			Identidad digital			
			Bajo	Medio	Alto	Total
La gamificación	Nunca	Conteo	1	1	1	3
		% del total	0.8%	0.8%	0.8%	2.4%
	A veces	Conteo	0	17	19	36
		% del total	0.0%	13.8%	15.4%	29.3%
	Siempre	Conteo	2	18	64	84
		% del total	1.6%	14.6%	52.0%	68.3%
Total	Conteo	3	36	84	123	
	% del total	2.4%	29.3%	68.3%	100.0%	

Nota: Resultados según el SPSS 26

Interpretación

En la tabla cruzada entre la gamificación y la identidad digital se puede evidenciar que un alumno que está representado por el 0.8% señala que nunca se da el proceso de gamificación mientras que su identidad digital es baja a la vez podemos observar que 64 (52%) estudiantes señalan que siempre se cumple el proceso de la gamificación y es por ello que su identidad digital es alta.

Tabla 10*Tabla cruzada entre la gamificación y manejo del conocimiento*

			Manejo del conocimiento			
			Bajo	Medio	Alto	Total
La gamificación	Nunca	Cómputo	1	0	2	3
		% del total	0.8%	0.0%	1.6%	2.4%
	A veces	Cómputo	0	21	15	36
		% del total	0.0%	17.1%	12.2%	29.3%
	Siempre	Cómputo	1	25	58	84
		% del total	0.8%	20.3%	47.2%	68.3%
Total		Recuento	46	75	123	
		% del total	37.4%	61.0%	100.0%	

Nota: Resultados según el SPSS 26

Interpretación

En el cruce entre la gamificación y la identidad digital se puede evidenciar que un alumno que está representado por el 0.8% señala que nunca se da el proceso de gamificación mientras que su gestión del conocimiento es baja, a la vez podemos observar que 64 estudiantes que se encuentran representado por el 52.0% señalan que siempre se cumple el proceso de la gamificación y es por ello que su gestión del conocimiento es alta.

Tabla 11*Tabla cruzada entre la gamificación y comunidad virtual*

			Comunidad virtual			Total
			Bajo	Medio	Alto	
La gamificación	Nunca	Recuento	2	0	1	3
		% del total	1.6%	0.0%	0.8%	2.4%
	A veces	Recuento	0	17	19	36
		% del total	0.0%	13.8%	15.4%	29.3%
	Siempre	Recuento	2	21	61	84
		% del total	1.6%	17.1%	49.6%	68.3%
Total		Recuento	4	38	81	123
		% del total	30.9%	65.9%	100.0%	

Nota: Resultados según el SPSS 26

Interpretación

Se puede visualizar que entre la gamificación y la Comunidad virtual se puede evidenciar que dos alumnos que está representado por el 1.6% señala que nunca se da el proceso de gamificación mientras que en la comunidad virtual es baja, a la vez podemos observar que 61 estudiantes que se encuentran representado por el 49.6% señalan que siempre se cumple el proceso de la gamificación y es por ello que la comunidad virtual es alta.

Tabla 12

Tabla cruzada entre la gamificación y la cultura digital

			Cultura digital			Total
			Bajo	Medio	Alto	
La gamificación	Nunca	Recuento	2	0	1	3
		% del total	% del total 1.6%	0.0%	0.8%	2.4%
	A veces	Recuento	1	22	13	36
		% del total	0.8%	17.9%	10.6%	29.3%
	Siempre	Recuento	3	28	53	84
		% del total	2.4%	22.8%	43.1%	68.3%
Total		Recuento	50	67	123	
			40.7%	54.5%	100.0%	

Nota: Datos según el SPSS 26

Interpretación

En el cruce entre la gamificación y la cultura digital se puede evidenciar que dos alumnos que está representado por el 1.6% señala que nunca se da el proceso de gamificación mientras que en la cultura digital son bajas a la vez podemos observar que 67 estudiantes que se encuentran representado por el 43.1% señalan que siempre se cumple el proceso de la gamificación y es por ello que la cultura digital es alta.

Prueba de hipótesis

Para la contrastación de hipótesis se usó

Nivel de significancia de 0,05, lo cual indica un margen de error del 5%

Regla para interpretar

Si la Sig.<0,05 → se rechaza la H0.

Si la Sig.>0,05 → no se rechaza la H0

Se realizó como primera parte de los hallazgos inferenciales de la prueba utilizando Kolmogorov-Smirnov. Esto se utiliza para determinar si existe una distribución normal en una muestra de datos sobresalientes a 50 personas. En segundo lugar, en caso de que no se descubriera ninguna distribución, se tuvo en cuenta la prueba de Rho se Spearman para ver si existía un vínculo significativo. normal.

Prueba de normalidad

Ho: los datos de la muestra provienen de una distribución normal

H1: los datos de la muestra no provienen de una distribución normal.

.

Tabla 13

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
La gamificación	.425	123	<.001
Identidad digital	.425	123	<.001
Gestión del conocimiento	.390	123	<.001
Comunidad virtual	.411	123	<.001
Cultura digital	.347	123	<.001
Competencia digital	.468	123	<.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: De acuerdo a la tabla se aprecia que las otras dimensiones y las dos variables poseen valores de significancia inferiores a 0,05. Por lo cual estas dimensiones y las variables no poseen distribución normal. Ello quiere decir que se debe aplicar el examen de Spearman para realizar la contrastación en las hipótesis correlacionales.

Confrontación de la hipótesis general:

Ho: La gamificación no se relaciona de manera significativa con el desarrollo de la competencia digital en estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.

H1: La gamificación se relaciona de manera significativa con el desarrollo de la competencia digital en estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023

Tabla 14

Correlación de Spearman entre la variable Gamificación y Competencia digital

			Gamificación	Competencia digital
Rho de Spearman	Gamificación	Coeficiente de correlación	1.000	.255**
		Sig. (bilateral)	.	.004
		N	123	123
Competencia digital	Competencia digital	Coeficiente de correlación	.255**	1.000
		Sig. (bilateral)	.004	.
		N	123	123

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Como se observa en la tabla 14 hubo un valor de significancia de $0,004 < 0,05$. Por lo cual se debe rechazar la hipótesis nula. Por consiguiente, se puede indicar que la gamificación se vincula significativamente con el Competencia digital. A su vez de acuerdo al coeficiente Rho de 0,255, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva baja.

Contrastación de la hipótesis específica 1:

Ho: La gamificación no se relaciona de manera significativa con la identidad digital en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.

H1: La gamificación se relaciona de manera significativa con la identidad digital en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.

Tabla 15

Correlación de Spearman entre la variable Gamificación e identidad digital

			Gamificación	Identidad digital
Rho de Spearman	V11	Coeficiente de correlación	1.000	.251**
		Sig. (bilateral)	.	.005
		N	123	123
	D1V22	Coeficiente de correlación	.251**	1.000
		Sig. (bilateral)	.005	.
		N	123	123

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Como se muestra en la tabla 14 hubo un valor de significancia de 0,005 o menor al nivel de 0,05. Por lo cual se debe rechazar la hipótesis nula. Por consiguiente, se puede indicar que la gamificación se relaciona significativamente con la identidad digital en estudiantes. A su vez de acuerdo con el coeficiente Rho de 0,251, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva baja.

Contrastación de la hipótesis específica 2:

Ho: La gamificación no se relaciona de manera positiva con la gestión del conocimiento en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.

H1: La gamificación se relaciona de manera positiva con la gestión del conocimiento en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.

Tabla 16.

Correlación de Spearman entre la variable Gamificación y gestión del conocimiento

			Gamificación	Gestión del conocimiento
Rho de Spearman	La gamificación	Coeficiente de correlación	1.000	.238**
		Sig. (bilateral)	.	.008
		N	123	123
	Gestión del conocimiento	Coeficiente de correlación	.238**	1.000
		Sig. (bilateral)	.008	.
		N	123	123

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Como se muestra en la tabla 16 hubo un valor de significancia de 0,005 o menor al nivel de 0,008. Por lo cual se debe rechazar la hipótesis nula. Por consiguiente, se puede indicar que la gamificación se relaciona significativamente con la gestión del conocimiento. A su vez de acuerdo al coeficiente Rho de 0,238, se interpreta que la relación tuvo intensidad positiva baja.

Contrastación de la hipótesis específica 3:

Ho: La gamificación no se relaciona de manera significativa con la dimensión “Comunidad virtual” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.

H1: La gamificación se relaciona de manera significativa con la dimensión “Comunidad virtual” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.

Tabla 17Correlación de Spearman entre la variable Gamificación y *Comunidad virtual*

			<i>La gamificación</i>	Comunidad virtual
Rho de Spearman	<i>La gamificación</i>	Coeficiente de correlación	1.000	.222*
		Sig. (bilateral)	.	.013
		N	123	123
	Comunidad virtual	Coeficiente de correlación	.222*	1.000
		Sig. (bilateral)	.013	.
		N	123	123

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación: Como se refleja en la tabla hubo un valor de significancia de 0,005 o menor al nivel de 0,013. Por lo cual se debe rechazar la hipótesis nula. Por consiguiente, se puede indicar que la gamificación se relaciona significativamente con la Comunidad virtual. A su vez de acuerdo al coeficiente Rho de 0,222, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva baja.

Contrastación de la hipótesis específica 4

Ho: La gamificación no se relaciona de manera positiva con la dimensión “Cultura digital” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.

H1: La gamificación se relaciona de manera positiva con la dimensión “Cultura digital” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.

Tabla 18Correlación de Spearman entre la variable La gamificación y *Cultura digital*

			Gamificación	Cultura digital
Rho de Spearman	<i>La gamificación</i>	Coeficiente de correlación	1.000	.263**
		Sig. (bilateral)	.	.003
		N	123	123
	Cultura digital	Coeficiente de correlación	.263**	1.000
		Sig. (bilateral)	.003	.
		N	123	123

**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: Como se muestra en la tabla 14 hubo un valor de significancia de 0,005 o menor al nivel de 0,263 Por lo cual se debe rechazar la hipótesis nula. Por consiguiente, se puede indicar que la gamificación se relaciona significativamente con la Cultura digital en discentes. A su vez de acuerdo al coeficiente Rho de 0,263, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva baja.

V. DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre la gamificación y el desarrollo de la competencia digital en estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023, donde en las tablas cruzadas se pudo determinar que el 0.8% señala que nunca se da el proceso de gamificación mientras que sus competencias digitales son bajas y esto se puede evidenciar en el examen de hipótesis general un valor de significancia de 0,004 o menor al nivel de 0,05. Por consiguiente, se puede indicar que la gamificación se vincula significativamente con la Competencia digital según el coeficiente Rho de 0,255, lo que se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva baja.

En el ámbito nacional podemos evidenciar que hoy en día muchos docentes no aplican la gamificación en los estudiantes evitando así el desarrollo de competencias digitales así lo demuestra Huaca (2021), que da a conocer que la gamificación tiene un gran impacto significativo en los estudiantes que gracias a ello desarrollan un pensamiento crítico analítico en las competencias digitales, esto lo demuestra en los resultados encontrados donde señala que la dimensión del factor seguridad tiene un coeficiente de $R^2=0,775$; este nivel de significancia encontrada por el autor guarda relación con el resultado del objetivo general de la presente investigación donde podemos evidenciar que ambas muestran una correcta relación entre sus variables de estudio.

Como podemos evidenciar ambas variables se relacionan significativamente gracias al nivel de correlación entre ambas, pero podemos apreciar que a pesar de tener una correlación positiva nuestra investigación se caracteriza por tener una correlación baja, caso contrario sucede con la investigación del autor en referencia que tiene una correlación fuerte.

El avance de las competencias digitales en los estudiantes es sumamente importante para despertar el interés de innovar por su propia cuenta esto se refleja en la conceptualización que guarda relación con el resultado y la investigaciones encontradas señaladas por la UNESCO (2018) donde nos indica que todas las habilidades informáticas son un conjunto de talentos que son utilizados para poder reunir información, este enunciado respalda el resultado

del objetivo general de la presente investigación y antecedente que se relaciona con los resultados, a la vez la UNESCO señala que a través del desarrollo de actividades interactivas el estudiante podrá desarrollar un aprendizaje por descubrimiento y esto le va a conllevar a realizar la correcta administración de datos aplicando así la estrategia de toma de decisiones mejorada con el uso de las herramientas significativas, es por ello que el presente enunciado es un gran referente para la presente investigación relacionándose así con los resultados y conclusiones generales.

Según el primer objetivo específico que fue Identificar la relación entre la gamificación y la identidad digital en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023, donde en las tablas cruzadas se pudo determinar que el 0.8% señala que nunca se da el proceso de gamificación mientras que su identidad digital son bajas a la vez podemos observar que 64 estudiantes que se encuentran representado por el 52.0% señalan que siempre se cumple el proceso de la gamificación y es por ello que su identidad digital son altas a la vez en la verificación de la hipótesis podemos señalar que nivel de 0,05. Por lo cual se debe rechazar la hipótesis nula. Por consiguiente, se puede indicar que la gamificación se relaciona significativamente con la identidad digital en estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023. A su vez de acuerdo al coeficiente Rho de 0,251, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva moderada.

Así mismo, los resultados hallados en la primera meta específica se relaciona con la investigación de López (2020), el investigador logra en cumplir su objetivo general al poder identificar la correcta relación entre la gamificación y la escolaridad, cabe resaltar que el investigador aplico diversas sesiones que desarrollan la gamificación en los estudiantes donde determino un coeficiente de Rho de 0,250 y este resultado se relaciona correctamente con el resultado del primer objetivo específico de la presente investigación donde logre determinar un coeficiente Rho de 0,251 reconociendo una relación moderada, el autor indica como conclusión que algunos estudiantes no desarrollan correctamente las competencias digitales por falta de costumbre y/o desconocimiento alguno de las

estrategias de la gamificación y esto produce problemas en ellos como frustración donde podemos encontrar una relación moderada que coincide con la presente investigación en estudio. Aquello se relaciona con la identidad digital, pues este concepto al indicar la capacidad para la alfabetización digital y la conducta ética en los entornos virtuales, su alto nivel en estudiantes que recibieron la gamificación resalta que este método de enseñanza brinda una educación multimodal y favorece la escolarización digital y su identidad como buen manejo de las herramientas y del entorno.

Otra investigación en el ámbito internacional que se relaciona con este primer resultado es la del autor Zichermann y Cunningham (2019) que a través de su investigación donde se centró en desarrollar las competencias digitales en la población estudiantil seleccionada logro determinar que las competencias digitales se caracterizan con un uso mecánico donde se pueden establecer los componentes y métodos de plan de juego donde el estudiante desarrolla una correcta identidad digital en los estudiantes. Esta conclusión se relaciona con el resultado del primer objetivo, al presentarse que más de la mitad de estudiantes siempre recibe el proceso de gamificación y se identifica con una identidad digital alta, resulta atractivo para los estudiantes y se convierte en un medio más para que puedan solucionar problemas.

Cabe resaltar que, entre los dos tipos de educación, se emplean diferentes estrategias cognitivas para abordar cada problemática que se presenta en el ámbito estudiantil. Por un lado, los científicos novatos frecuentemente abordan un tema escaneando rápidamente las variables a determinar, las fórmulas pertinentes y los valores numéricos incluidos en el problema Luego ingresan las cantidades numéricas en las fórmulas para producir los números deseados.

Según el segundo objetivo específico que fue precisar la correspondencia entre la gamificación y la gestión del conocimiento en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023 donde en las tablas cruzadas se pudo determinar que el 0.8% señala que nunca se da el proceso de gamificación mientras que sus gestión del conocimiento son bajas a la vez podemos observar que 64 estudiantes que se encuentran representado por el 52.0% señalan que siempre se cumple el proceso de la gamificación y es por ello que su gestión del conocimiento son altas mientras tanto en la prueba

de hipótesis se pudo determinar que su valor de significancia de 0,005 o menor al nivel de 0,008. Por lo cual se debe rechazar la hipótesis nula. Por consiguiente, se puede indicar que la gamificación se relaciona significativamente con la gestión del conocimiento A su vez de acuerdo al coeficiente Rho de 0,238, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva moderada.

El segundo resultado del objetivo específico se relaciona con la investigación de Vaillant et, al (2020), donde los autores desarrollaron una investigación donde aplicaron diversas estrategias de aprendizaje a la población seleccionada donde presento un resultado que respalda la aplicación de esta nueva metodología indicando que el 45% de los encuestados apoya las nuevas estrategias que facilitan la gestión del conocimiento esta investigación se relaciona directamente con los resultados hallados porque con una correcta correlación de Rho de 0,238 considerando una relación moderada entre los estudiantes.), pues indica que los activos y las etapas mecánicas afectan el aprendizaje. Esto se corresponde con lo encontrado pues quiere decir que al brindar al estudiante una herramienta de aprendizaje como la gamificación se otorga a su vez una herramienta para su aprendizaje y para su gestión en el conocimiento.

El incentivar la gestión del conocimiento en un estudiante es motivarlo a su desarrollo cognitivo y habilidades que le puedan proporcionar a través de una correcta gamificación, esta conlleva al desarrollo y/o aplicación de estrategias lúdicas que orientan al estudiante a desarrollar un buen desempeño esto lo señala Borrás (2022) que a la vez se relaciona con el resultado de nuestra investigación al indicar que la gamificación depende de los componentes del juego: elementos, mecánica y partes del juego, lo que indica que la gestión del conocimiento que se va impartir del docente, al estudiante y la demostración del estudiante sobre la información recibida es todo un proceso en el que se desarrolla la gamificación. De manera que su utilización repercute en el progreso de la gestión del conocimiento

Según el tercer objetivo específico que fue establecer la relación entre la gamificación y la dimensión “Comunidad virtual” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023 donde

en las tablas cruzadas se pudo determinar que el 1.6% señala que nunca se da el proceso de gamificación mientras que en la comunidad virtual son bajas a la vez podemos observar que 61 estudiantes que se encuentran representado por el 49.6% señalan que siempre se cumple el proceso de la gamificación y es por ello que la comunidad virtual son altas a la vez en la prueba de hipótesis se determinó que hubo un valor de significancia de 0,005 o menor al nivel de 0,013. Por lo cual se debe rechazar la hipótesis nula. Por consiguiente, se puede indicar que la gamificación se relaciona significativamente con la Comunidad virtual de acuerdo al coeficiente Rho de 0,222, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva moderada.

Este hallazgo presenta relación con la investigación de Guizado et al. (2019), el investigador desarrolla a través de estrategias la habilidad computacional donde llega a determinar que la población de estudio mejora significativamente en la evolución de estrategias para fortalecer la comunidad virtual que se viene dando esta investigación. Se relaciona con tercer objetivo específico donde el 49.6% señalan que siempre se cumple el proceso de la gamificación y es por ello que la comunidad virtual es alta, de manera que mientras el estudiante reciba el proceso de gamificación tendrá facilidades de relacionarse virtualmente con sus compañeros creando una comunidad virtual

Y en este mismo sentido, los resultados se relacionan con las afirmaciones de Leyva (2019) que indican que las TIC son imprescindibles para crear una sociedad más fluida, donde las TIC son necesarias en el día a día donde los espacios son muy escasos, aunque similares, donde distanciamos de las personas de nuestra situación actual.

Según el cuarto objetivo específico que fue caracterizar la relación entre la gamificación y la dimensión "Cultura digital" en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023. donde en las tablas cruzadas se pudo evidenciar que dos alumnos que está representado por el 1.6% señala que nunca se da el proceso de gamificación mientras que en la cultura digital son bajas a la vez podemos observar que 67 estudiantes que se encuentran representado por el 43.1% señalan que siempre se cumple el

proceso de la gamificación y es por ello que la cultura digital son altas un valor de significancia de 0,005 o menor al nivel de 0,263 Por lo cual se debe rechazar la hipótesis nula. Por consiguiente, se puede indicar que la gamificación se relaciona significativamente con la cultura digital que a su vez de acuerdo al coeficiente Rho de 0,263, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva moderada.

El presente resultado se relaciona con la investigación de Alvarado (2021), el investigador desarrolla diversas técnicas de gamificación en el desempeño del docente invitándole en aplicar las estrategias aprendidas a sus estudiantes en el desarrollo de su investigación el autor determino un que un 76,7% de ellos utilizan el método de gamificación gran parte del tiempo, y el 23,3% lo hacen razonablemente y estos resultados coinciden con los hallazgos en la presente investigación 43.1% señalan que siempre se cumple el proceso de la gamificación y aplicación de diversas estrategias lúdicas este suceso confirma que la gamificación no solamente se determina en el estudiante sino también en la comunidad educativa generando así una cultura digital adecuada que conlleve el impulso de las competencias digitales, lo que demuestra que no se garantiza que necesiten utilizarlo de vez en cuando para tener la ejecución educativa más notable. El tal sentido la cultura digital resulta importante para aprender, y su utilización se convierte en cultura digital.

Asimismo, guarda con la indagación de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile (2017), que indica que el uso de la gamificación en el aula, permite fomentar el trabajo cooperativo y colaborativo, mejorando los aprendizajes y motivándolos a participar activamente en la clase, creando en los discentes una cultura digital. Esta teoría guarda relación con nuestra investigación puesto que, actualmente, la comunidad educativa esta transformada por los nuevos cambios y retos que se vienen suscitando, retos para el docente y para el estudiante, los cuales hacen necesario el establecimiento de una cultura digital orientada al desarrollo de las nuevas competencias educativas.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Según las evidencias estadísticas se efectúa el objetivo general donde se llegó a determinar la correlación entre la gamificación y la competencia digital dando un valor de significancia de 0,004 menor al nivel de 0,05. Por lo cual se debe rechazar la hipótesis nula a su vez de acuerdo al coeficiente Rho de 0,255, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva baja.

Segunda: Según las evidencias estadísticas se cumple el primer objetivo específico donde se llegó a determinar la correlación entre la gamificación y la identidad digital con un valor de significancia de 0,005 menor al nivel de 0,05. Por lo cual se debe rechazar la hipótesis nula. A su vez de acuerdo al coeficiente Rho de 0,251, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva baja.

Tercera: Según las evidencias estadísticas se cumple el segundo objetivo específico donde se llegó a determinar la correlación entre gamificación y la gestión del conocimiento, donde existe la correlación de significancia de 0,008 menor al nivel de 0,05. Por tanto, se debe rechazar la hipótesis nula. A su vez de acuerdo al coeficiente Rho de 0,238, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva baja.

Cuarta: Según las evidencias estadísticas se cumple el tercer objetivo específico donde se llegó a determinar la correlación entre la gamificación y la dimensión comunidad virtual, con un valor de significancia de 0,013 menor al nivel de 0,05. De acuerdo a esto, se debe rechazar la hipótesis nula A su vez de acuerdo con el coeficiente Rho de 0,222, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva baja.

Quinta: Según las evidencias estadísticas se cumple el cuarto objetivo específico donde se llegó a determinar la correlación entre la gamificación y la dimensión cultura digital, con una significancia de 0,003 o menor al nivel de 0,05 Por consiguiente se debe rechazar la hipótesis nula a su vez de acuerdo al coeficiente Rho de 0,263, se interpreta que la relación tuvo una intensidad positiva baja.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: Al jefe institucional de la institución educativa que debe programar talleres de capacitación sobre los procesos de la gamificación y el desarrollo de la competencia digital.

Segunda: Se recomienda al maestro de innovación pedagógica de la escuela pública desarrollar actividades de capacitación en estrategias de gamificación a los docentes a fin de fortalecer la identidad digital en los estudiantes.

Tercera: Se recomienda al docente del aula de innovación pedagógica realizar talleres de gamificación que promuevan la administración del conocimiento en el desarrollo de la competencia digital.

Cuarta: A los docentes, promover en los estudiantes actividades de gamificación para desarrollar una adecuada comunidad virtual donde el estudiante pueda desarrollarse libremente.

Quinta: A los docentes, incentivar al estudiante a través de la gamificación el desarrollo de una cultura digital adecuada.

REFERENCIAS

- Ally, M. (2019). Competency profile of the digital and online teacher in future education. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 20(2), 302–318. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v20i2.4206>
- Alvarado Molero, Josefina E. (2021). La Técnica de Gamificación en el desempeño docente del nivel inicial del distrito de Morropón, 2021. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/64639/Alvarado_MJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- An, H., Shin, S., & Lim, K. (2015). The effects of different instructor facilitation approaches on students' interactions during asynchronous online discussions. *Computers & Education*, 53(3), 749–760. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2009.04.015>
- Barrios Palacios, Y. (2021). Gamificación para el fortalecimiento del desempeño académico en los estudiantes de una universidad de Guayaquil, 2021. Tesis de Doctor, Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Bartolomé Antonio (2014) Guía del profesor cibernauta. ¿Nos ponemos las pilas?, Barcelona, Graó <https://books.google.com.gi/books?id=hfMpsbkb99gC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Beza, O. (2011), Gamification – How games can level up our everyday life?, Universidad de Ambsterdan, Holanda. <https://www.cs.vu.nl/~eliens/ct/local/material/gamification.pdf>
- Borrás Gené O. (2022). Introducción a la gamificación o ludificación (en educación). Universidad la católica. Lima. Perú. <https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/20346/fundamentos%20de%20la%20gamificacionOriolTIC.pdf>
- Borrás, Gené O. (2015). Fundamentos de gamificación. Universidad Politécnica de Madrid. España.

- Carrasco, S. (2009). Metodología de la investigación científica. Lima: San Marcos competencias transversales en el aula: una aplicación en FOL. Universitat Jaume. Tesis de Maestría.
- Cortizo, J., Carrero F, Pérez J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011, Universidad Europea de Madrid.
- Diario Oficial de la Unión Europea (2006) Competencias clave para el aprendizaje permanente. Recomendación 2006/962/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente
- Díaz Barriga F. – Hernández Rojas, G. (2010) Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista.
- Edu Trens. (2016). Gamificación. Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. <https://observatorio.tec.mx/wp-content/uploads/2023/03/09.EduTrendsGamificacion.pdf>
- Gaspar Huamaní E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación. Perú <https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- Gaviria, David (2022). Pedagogía de la gamificación. Colombia
- Guevara Vizcaíno, C. (2018). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. Tesis de Maestría, Guayaquil, Ecuador.
- Guizado Osco, F. Menacho Vargas, I. Salvatierra Melgar Á. (2019). Competencia digital y desarrollo profesional de los docentes de dos instituciones de educación básica regular del distrito de Los Olivos. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6974906.pdf>
- Hatlevik, Ove – Knut Andreas (2015). Digital competence at the beginning of upper secondary school: Identifying factors explaining digital inclusion

- Heredia-Sánchez B, - Pérez-Cruz D. - Cocón-Juárez J. - Zavaleta-Carrillo P. (2021). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. Revista Tecnológica-Educativa Docentes Lima, Perú.
- Hernández Sampieri R. - Fernández Collado C. - Baptista Lucio M. (2014). Metodología de la investigación. McGraw-hill. Interamericana editores.
- Herranz Sánchez, Eduardo. (2013). Gamificación. Universidad Autónoma de Madrid <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Huaca Grijalvo, D. (2021). La gamificación y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa, Ecuador. Tesis de Maestría. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77541/Huaca_GDO-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- INTEF (2017). Marco de Competencia Digital Docente. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado. <http://blog.educalab.es/intef/2016/12/22/marco-comun-decompetencia-digital-docente-2017-intef/>
- Iquise Aroni, M y Rivera Rojas, L. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/9841>
- Jaggars, SS y Xu, D. (2016). How do online course design features influence student performance? *Informática y Educación*, 95, 270-284. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.01.014>
- Juárez Munte, J.- Ramírez Felipe, N. (2021). La gamificación y la retroalimentación en el rendimiento académico del nivel primaria. <http://hdl.handle.net/20.500.12872/744>

- Ladyshevsky, R.K. (2013). Instructor presence in online courses and student satisfaction. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*,
<https://doi.org/10.20429/ijstl.2013.070113>
- Lapeyre, Juan. (2021). *La competencia transversal TIC en el currículo y la práctica docente*. Lima, Perú
- Larkin, J. H. - Mcdermott, J.- Simon, D. - Simon, H. (1980). Models of competence in solving physics problems. *Cognitive Science*, 4, pp. 317-345
<https://www.science.org/doi/10.1126/science.208.4450.1335>
- Leyre Alejaldre B. - García Jiménez A. (2017). *Gamificar: el uso de los elementos el juego en la enseñanza*.
- Leyva Chévez Aleyda (2019). *La competencia 28 es más que usar las TIC*.
<https://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva/single-post/2019/01/26/la-competencia-28-es-m%C3%A1s-que-usar-las-tic>
- López Marí, M. (2020). *La gamificación como estrategia metodológica para la inclusión en Educación Primaria*. Universidad de Valencia. Tesis de Maestría.
- Luo, N., Zhang, M., & Qi, D. (2017). Effects of different interactions on students' sense of community in e-learning environment. *Computers & Education*, 115, 153–160. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2017.08.006>
- Marco Serrano, Miguel (2021). *La gamificación como herramienta para mejorar las Ministerio de Educación (2016). Currículo Nacional de Educación Básica* Lima, Perú. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction*. In Marczewski, A. (ed.) (2015). *Even ninja monkeys like to play: gamification, game thinking and motivational design*. CA: CreateSpace Independent Publishing Platform

Martillo Alchundia I. - Alvarado Zabala J. - Saltos Murillo M. (2022). Análisis del uso de las TICs aplicadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases virtuales.

<https://journals.sapienzaeditorial.com/index.php/SIJIS/article/view/262/141>

Ministerio de Educación. (2016). Estrategia nacional de las tecnologías digitales en la educación básica 2016-2021. De las TIC a la inteligencia digital, Lima, Perú.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5937/Estrategia%20nacional%20de%20las%20tecnologías%20digitales%20en%20la%20educación%202016-2021%20de%20las%20TIC%20a%20la%20inteligencia%20digital.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación. (2016). Programa curricular de Educación secundaria.

Lima, Perú <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/03062016-programa-nivel-secundaria-ebr.pdf>

Ministerio de Educación. (2019). Diseño Curricular Básico Nacional – Programa de Estudios de Educación Primaria. Lima, Perú

<http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/download/153/>

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. Teachers College Record, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>

Montenegro Cruz, N. – Hernández Fernández B. - Serrano Mesía M. – Lula Uriarte M.(2022). App de gamificación par la retroalimentación formative en estudiantes de secundaria. Revista de investigación en ciencias de la educación.

Morel Delgado Amaranta (2019) Cómo aplicar la gamificación en e-learning.

<https://www.educativa.es/blog/gamificacion-en-elearning/>

- Morris, E., & Burkett, K. (2011). Mixed methodologies: a new research paradigm or enhanced quantitative paradigm. *Online J Cult Competence Nurs Healthc*, 1(1), 27– 36.
- Mulder, M., Weigel, T., & Collings, K. (2008). The concept of competence in the development of vocational education and training in selected EU member states: a critical analysis. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 12(3), 1–25. <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev123ART6.pdf>
- Ñaupas H. – Valdivia M. – Palacios J. – Romero H. (2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis*. 5a. Edición. Bogotá: Ediciones de la U, 2018.
- Pei Zhen – Ting Chiech – Chung Li Wu (2020). *Class of Oz: la gamificación de juegos de rol integrada en la gestión del aula motiva a los estudiantes de primaria a aprender*
- <https://doi.org/10.1080/03055698.2022.2081788>
- Pimentel, A. P., Schneider, D., Oliveira, L., De Souza, J., Correia, I. A., & Motta, C. (2019). Exploring social validation on a collaborative curation platform. *Proceedings of the 2019 IEEE 23rd International Conference on Computer Supported Cooperative Work in Design, CSCWD 2019*, 140–145. <https://doi.org/10.1109/CSCWD.2019.8791863>
- Plomp, T. (2007). An Introduction to Educational Design Research. In T. Plomp & N. M. Nieveen (Eds.), *An Introduction to Educational Design Research* (pp. 1–129). <https://research.utwente.nl/en/publications/an-introduction-to-educational-designresearch-proceedings-of-the>
- Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile (2017). *Desafíos para la integración de las TIC en las escuelas: Implicaciones para el liderazgo educativo*.
- <https://www.lidereseducativos.cl/wp-content/uploads/2017/09/IT-02-2017.pdf>

Porras Cornejo, Lesli Yajaira (2022). Gamificación como estrategia del docente en clases híbridas de V ciclo de Independencia, 2022.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/99959>

Puerto, F. G. del, & Gamboa, E. (2009). The evaluation of computer-mediated technology by second language teachers: collaboration and interaction in call. 46(2), 137–152. <https://doi.org/10.1080/09523980902933268>

Quero Virla, Milton (2010). Confiabilidad y coeficiente Alpha de Cronbach. Telos, Universidad Privada Dr. Rafael Beloso Chacín. Maracaibo, Venezuela

Reeves, T. C. (2000). Enhancing the Worth of Instructional Technology Research through “Design Experiments” and Other Development Research Strategies. International Perspectives on Instructional Technology Research for the 21st Century,” a Symposium Sponsored by SIG/Instructional Technology at the Annual Meeting of the American Educational Research Association, 29, 1–15. <https://www.researchgate.net/publication/228467769>

Ripoll Oriol (2014). Gamificar significa hacer jugar. <https://lab.cccb.org/es/gamificar-significa-hacer-jugar/>

Robson K. - Plangger K - Kietzmann J. - McCarthy I. - Pitt I. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. Kelley School Bussines. Indiana University.

Rodríguez García, Antonio (2018). Análisis de competencias digitales adquiridas en el Grado de Educación Primaria y su adecuación para el desempeño de una labor docente de calidad en Andalucía

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/55719/68100.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). Gamificación: como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Madrid: Kindle. https://www.researchgate.net/profile/Raul-Campion/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_al

umnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula/links/575c472f08aec91374abc466/Gamificacion-Como-motivar-a-tu-alumnado-y-mejorar-el-clima-en-el-aula.pdf

Ruano López, S – Duarte Hueros, A. – Duarte Hueros, Juliana: Las descargas de contenidos audiovisuales en Internet entre estudiantes universitarios
<https://doi.org/10.3916/C48-2016-05>

Ruiz Cabezas, A., Medina Domínguez, M. del C., & Pérez Navío, E. (2020). University teachers' training: the Digital Competence. Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación, 58, 181–215.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7438412>

Salinas Martínez, Ana María (2004). Métodos de muestreo. McGraw-Hill / Interamericana editores.

Sánchez Carlessi H. - Reyes Meza C (2015) Metodología y diseños en la investigación científica. Business Support Anneth SRL. Lima-Perú

Sancho, J. M. y Padilla, P. (2016). Promoting digital competence in secondary education: are schools there? Insights from a case study. Journal of New Approaches in Educational Research, 5(1), 57-63.
<https://doi.org/10.7821/naer.2016.1.157>

Shuell, T. J. (1990). Phases of Meaningful Learning. Review of Educational Research, 60(4), 531–547.
<https://search.proquest.com/openview/a06f3123aeb365d54f518ad927a7fe20/1?pqorigsite=gscholar&cbl=42090>

Shurui B. – Foon K. – Huang B (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>

Sociedad Internacional para las TIC en Educación (ISTE). (2001). Estándares en TIC para Docentes (NETS-T 2000). Eduteka.
<https://doi.org/http://cnets.iste.org/teachers/index.shtml>

- Stevenson, J. (1996). The metamorphosis of the construction of competence. *Studies in Continuing Education*, 18(1), 24–42. <https://doi.org/10.1080/0158037960180102>
- Tejada Fernández & Ruiz Bueno, (2016) Evaluación de competencias profesionales en Educación Superior: Retos e implicaciones. *Educación XX1*, 19(1), 17-38, <https://doi:10.5944/educXX1.12175>
- Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias: pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación* (4ta. Ed.). Bogotá: Ecoe.
- Tomislav, J., Ivica, B. y Hyo-Jeong, S. (2018). Examinando la gamificación competitiva, colaborativa y adaptativa en el aprendizaje de matemáticas de los jóvenes estudiantes. *Informática y Educación*, 125, 444-457. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.022>
- Unesco (2018). *Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Paris <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>
- Urrutia M. - Barrios S. - Gutiérrez M. – Mayorga M. (2014). *Métodos óptimos para determinar validez de contenido*. Universidad Pontificia Católica de Chile.
- Vaillant D. – Rodríguez E. – Betancor G. (2020). *Uso de plataformas y herramientas digitales para la enseñanza de la Matemática* <https://doi.org/10.1590/S0104-40362020002802241>
- Villarroel R. – Quispe V. – Santa María H. – Ventosilla D. (2021). *La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19*, *Revista Innova Educación* Lima, Perú.

- Werbach, Kevin y Dan Hunter. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Harrisburg: Wharton Digital Press.
- White, R. T., & Tisher, R. P. (1986). Research on natural sciences. In M. C. Wittrock (Ed.), Handbook of research on teaching (3a. ed, pp. 874–905)
- Wiklund E. - Wakerius V. (2016) The Gamification Process: A framework on gamification.
- Yazon, A. D., Ang-Manaig, K., Buama, C. A. C., & Tesoro, J. F. B. (2019). Digital literacy, digital competence and research productivity of educators. Universal Journal of Educational Research, 7(8), 1734–1743. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070812>
- Yildiz I. – Topcu E. – Kaymacki S. (2021). El efecto de la ludificación en la motivación en la formación de futuros profesores de ciencias sociales. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100907>
- Zichermann, G.- Cunningham, C. (2019). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Massachusetts, EEUU: O'Reilly Media, Inc.

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: La gamificación y desarrollo de la competencia digital en estudiantes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023. AUTOR: Raúl Anyosa Luján								
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES					
			Variable 1: Gamificación					
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel o Rangos	
<p>Problema General</p> <p>¿Qué relación existe entre la gamificación y el desarrollo de la competencia digital en estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿Qué relación existe entre la gamificación y la identidad digital en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación que existe entre la gamificación y el desarrollo de la competencia digital en estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar la relación entre la gamificación y la identidad digital en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.</p> <p>Determinar la correspondencia entre la gamificación y la gestión del conocimiento en los estudiantes del VII ciclo de</p>	<p>Hipótesis general.</p> <p>La gamificación se relaciona de manera significativa con el desarrollo de la competencia digital en estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>La gamificación se relaciona de manera significativa con la identidad digital en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023</p> <p>La gamificación se relaciona de manera positiva con la gestión de conocimiento en los</p>	Mecánica	Reglas	1, 2	Ordinal Escala Likert Nunca (1)	Bajo (20 – 46)	
				Diseño del juego	3, 4			
				Tipos de emociones	5, 6, 7			
				Desafíos	8, 9			
				Dinámica	Motivación	10, 11	Casi nunca (2)	(47 – 73)
					Inquietudes	12, 13		
				Componentes	Insignias	14, 15	Algunas veces (3) Casi siempre (4)	Alto (74 – 100)
					Credenciales y puntajes	16, 17		
					Entorno	18, 19, 20		
						Variable 2: Competencia digital		
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Nivel o Rangos	

<p>¿Cómo se relaciona la gamificación y la gestión del conocimiento en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023?</p> <p>¿Qué relación existe la gamificación y la dimensión “Comunidad virtual” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023?</p> <p>¿Cómo se relaciona la gamificación y dimensión “Cultura digital” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023?</p>	<p>una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.</p>	<p>estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023</p>	<p>Identidad digital)</p>	<p>•Capacidad para la alfabetización digital</p>	1, 2	<p>Ordinal</p> <p>Escala Likert</p> <p>Nunca (1)</p> <p>Casi nunca (2)</p> <p>Algunas veces (3)</p> <p>Casi siempre (4)</p> <p>Siempre (5)</p>	<p>Bajo</p> <p>(15 – 35)</p> <p>Medio</p> <p>(36 – 55)</p> <p>Alto</p> <p>(55 – 75)</p>
	<p>Establecer la relación entre la gamificación y la dimensión “Comunidad virtual” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.</p>	<p>La gamificación se relaciona de manera significativa con y la dimensión “Comunidad virtual” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023</p>		<p>•Asume conducta ética y responsable en los entornos virtuales</p>	3, 4		
	<p>Caracterizar la relación entre la gamificación y la dimensión “Cultura digital” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.</p>	<p>La gamificación se relaciona de manera positiva con la dimensión “Cultura digital” en los estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa en San Juan de Lurigancho en el año 2023.</p>	<p>Comunidad virtual</p>	<p>•Gestiona información del espacio digital aplicando diversos procedimientos y formatos.</p>	5, 6, 7, 8		
				<p>•Habilidad para comunicar, construir y mantener vínculos en los espacios digitales</p>	9, 10		
			<p>•Habilidad para convivir adecuadamente en los entornos virtuales</p>	11, 12			
			<p>Cultura digital</p>	<p>•Aprende la edición, modificación, perfeccionamiento y combinación de recursos, utilizando diversos formatos</p>	13, 14, 15		

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR
<p>TIPO: Básica.</p> <p>ENFOQUE: Cuantitativo</p> <p>DISEÑO: No experimental</p> <p>NIVEL: Correlacional</p> <p>MÉTODO: Hipotético deductivo</p>	<p>POBLACIÓN: 180 estudiantes del VII ciclo de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho, 2023.</p> <p>TAMAÑO DE MUESTRA: 123 estudiantes del VI ciclo de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho, 2023.</p> <p>TIPO DE MUESTREO: Probabilístico estratificado</p>	<p>Variable 1: Gamificación</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>De la variable 1: 20 ítems:</p> <p>De la variable 2: 15 ítems:</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Uso del software SPSS V. 26 para la descripción de tablas y figuras.</p> <p>INFERENCIAL: Se utilizará la estadística no paramétrica</p>

ANEXO 02: OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala de medición	Niveles y Rangos
VARIABLE 1 GAMIFICACIÓN	Consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Borrás, 2022)	La gamificación será evaluada en función de sus tres dimensiones: Dinámicas, Mecánicas y Componentes, con sus indicadores respectivos y empleando la escala ordinal de Likert de cinco opciones.	1. Mecánicas	Reglas	1, 2	Ordinal Escala Likert Nunca (1) Casi nunca (2) Algunas veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Bajo (20 – 46) Medio (47 – 73) Alto (74 – 100)
				Diseño del juego	3, 4		
				Tipos de emociones	5, 6, 7		
				Desafíos	8, 9		
			2. Dinámicas	Motivación	10, 11		
				Inquietudes	12, 13		
			3. Componentes	Insignias	14, 15		
				Credenciales y puntajes	16, 17		
				Entorno	18, 19, 20		

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala de medición	Niveles Y Rangos
VARIABLE 2 COMPETENCIA DIGITAL	Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales. (Minedu, 2019)	La competencia digital se evalúa considerando sus cuatro dimensiones: Personalización de espacios virtuales Gestión de la información del entorno virtual Manejo de entornos virtuales Creación de objetos virtuales, con sus indicadores respectivos y	1. Identidad digital	Capacidad para la alfabetización digital	1, 2	Ordinal Escala Likert Nunca (1) Casi nunca (2) Algunas veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Bajo (15 – 35)
				Asume conducta ética y responsable en los entornos virtuales.	3, 4		
			2. Gestión del conocimiento	Gestiona información del espacio digital aplicando diversos procedimientos y formatos	5, 6, 7, 8		Medio (36 – 55)
				3.- Comunidad virtual	Habilidad para comunicar, construir y mantener vínculos en los espacios digitales		
			Habilidad para convivir adecuadamente en los entornos virtuales		11, 12		

		empleando la escala ordinal de Likert de cinco opciones.	4.- Cultura digital	Aprende la edición, modificación, perfeccionamiento y combinación de recursos, utilizando diversos formatos	13, 14, 15		
--	--	--	----------------------------	---	-------------------	--	--

ANEXO 03: INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

CUESTIONARIO DE GAMIFICACIÓN

Estimado (a) educando, el cuestionario que se presenta constituye parte de una investigación de título: “La gamificación y desarrollo de la competencia digital en estudiantes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023”, el cual tiene fines únicamente académicos, manteniendo absoluta discreción.

Agradecemos su colaboración por las respuestas brindadas:

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas formuladas y marque con un aspa (X) la alternativa correspondiente.

Escala valorativa: Nunca = 1 Casi nunca = 2 A veces = 3 Casi siempre = 4 Siempre = 5

Nº	Items	Escala				
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Dimensión 1: Mecánicas						
1	Conozco las reglas del juego antes de aplicar la gamificación.					
2	Las reglas son sencillas, claras e intuitivas.					
3	Utilizo variedad de aplicaciones en base a la temática trabajada.					
4	Las aplicaciones me permiten retroalimentar la actividad, de manera positiva.					
5	Los juegos virtuales despiertan mi curiosidad.					
6	Las actividades lúdicas virtuales son competitivas.					
7	Me siento feliz cuando participo de una aplicación gamificada.					
8	Las actividades gamificadas presentadas requieren de mi esfuerzo y preparación por la clase.					
9	Las aplicaciones me ayudan a resolver un reto o situación problemática.					
Dimensión: Dinámicas						
10	Me siento motivado por participar de los juegos virtuales					
11	He logrado participar con Kahoot, Educaplay u otros medios.					
12	Conozco la temática del juego antes de iniciar la actividad.					
13	Puedo expresar mis dudas después de realizar el juego.					
Dimensión: Componentes						
14	La actividad virtual me incentiva a seguir acumulando puntos.					
15	El juego me permite obtener colecciones o avatares.					
16	Recibo alguna felicitación o recompensa de parte del docente, cuando					
17	Obtengo recompensa cuando llego a un puntaje alto.					
18	La actividad gamificada me permite trabajar en equipos para lograr un objetivo común.					
19	Utilizo límites de tiempo durante las actividades virtuales gamificadas.					
20	Observo mi progreso en una tabla de clasificación.					

CUESTIONARIO DE COMPETENCIA DIGITAL

Estimado (a) educando, el cuestionario que se presenta constituye parte de una investigación de título: “La gamificación y desarrollo de la competencia digital en estudiantes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023”, el cual tiene fines únicamente académicos, manteniendo absoluta discreción.

Agradecemos su colaboración por las respuestas brindadas:

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas formuladas y marque con un aspa (X) la alternativa correspondiente.

Escala valorativa: Nunca = 1 Casi nunca = 2 A veces = 3 Casi siempre = 4 Siempre = 5

Nº	Items	Escala				
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Dimensión 1: Identidad digital						
1	Me resulta fácil realizar las diferentes tareas virtuales que me proponen los docentes.					
2	Considero que mi aprendizaje se facilita con el uso de la gamificación.					
3	Uso racionalmente las herramientas y programas de gamificación que tengo en casa /institución educativa.					
4	Considero que a través de ellos enriquezco mi vida cotidiana.					
Dimensión 2: Gestión del conocimiento						
5	Localizo y organizo información fácilmente usando las TIC.					
6	Puedo procesar los contenidos de los cursos y plantear mis opiniones a través de las herramientas digitales.					
7	La actividad a realizar me resulta fácil utilizando las herramientas y programas digitales.					
8	La información que me brindan los programas de gamificación me permite desarrollar mi pensamiento crítico y autónomo					
Dimensión 3: Comunidad virtual						
9	Con las herramientas y programas de gamificación me comunico e intercambio información con mis compañeros (as).					
10	Me resulta fácil aprender los contenidos que diseñan los docentes a través de aplicaciones gamificadas.					
11	Siento que mis relaciones sociales han mejorado con el uso de herramientas y programas de gamificación.					
12	Evito reenviar a mis compañeros (as) información que no les puede interesar o puedan rechazar.					
Dimensión 4: Cultura digital						
13	Con qué frecuencia los docentes me enseñaron a editar o mejorar información utilizando diversos formatos.					
14	Realizo con facilidad presentaciones en Canva u otros programas.					
15	Me es fácil elaborar organizadores visuales (mapas conceptuales, mapas mentales y otros).					

ANEXO 4: CERTIFICADOS DE VALIDEZ

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “La gamificación y desarrollo de la competencia digital en estudiantes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y de la educación. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Raúl Delgado Arenas
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Area de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajos psicométricos realizados Título de estudio realizado

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre estrategias de gamificación
Autor(es)	Lesli Yajaira Porras Cornejo
Procedencia:	Perú - 2022
Adaptación al español:	Realizado por la investigadora
Administración:	Instrumentos en físico o formulario virtual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ambito de aplicación:	Estudiantes de educación básica
Significación:	Está compuesta por 3 dimensiones y 19 ítems, cuyo objetivo fue determinar el uso de la gamificación como estrategia docente en clases híbridas de estudiantes de V ciclo.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación: Consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Borrás, 2022)	Mecánicas	Son las reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta "adicción" y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar, ya sea en un videojuego, o en cualquier tipo de aplicación (Cortizo, 2011).
	Dinámicas	Son los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante (Herranz, 2013).
	Componentes	Son los elementos o características del juego. Por ejemplo, puntos, tableros de clasificación, insignias, premios, niveles, etc. (Borrás, 2022).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario para la variable "Gamificación" adaptado por Anyosa Lujan, Raul en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticay semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por laordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel (X)	El ítem es claro, tiene semántica ysintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica conla dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio) (1)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel deacuerdo) (2)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.

	3. Acuerdo (moderado nivel) (3)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de acuerdo (4)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio (1)	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel (2)	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel (3)	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel (4)	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio (1)
2. Bajo Nivel (2)
3. Moderado nivel (3)
4. Alto nivel(4)

Dimensiones del instrumento: Gamificación

- Primera dimensión: Mecánicas
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir las acciones básicas dirigidas a motivar al estudiante a través de la gamificación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reglas	1. Conozco las reglas del juego antes de aplicar la gamificación.	X	X	X	
	2. Las reglas son sencillas, claras e intuitivas.	X	X	X	
Diseño del juego	3. Utilizo variedad de aplicaciones en base a la temática trabajada.	X	X	X	
	4. Las aplicaciones me permiten retroalimentar la actividad, de manera positiva.	X	X	X	
Tipos de emociones	5. Los juegos virtuales despiertan mi curiosidad.	X	X	X	
	6. Las actividades lúdicas virtuales son competitivas.	X	X	X	
	7. Me siento feliz cuando participo de una aplicación gamificada.	X	X	X	
Desafíos	8. Las actividades gamificadas presentadas requieren de mi esfuerzo y preparación por la clase.	X	X	X	
	9. Las aplicaciones me ayudan a resolver un reto o situación problemática.	X	X	X	

• Segunda dimensión: Dinámicas

- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el estudiante a través de la gamificación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Motivación	10. Me siento motivado por participar de los juegos virtuales	X	X	X	
	11. He logrado participar con Kahoot, Educaplay u otros medios.	X	X	X	
Inquietudes	12. Conozco la temática del juego antes de iniciar la actividad.	X	X	X	

	13. Puedo expresar mis dudas después de realizar el juego.	X	X	X	
--	--	---	---	---	--

• **Tercera dimensión: Componentes**

- **Objetivos de la Dimensión:** La dimensión tiene como objetivo medir los recursos y las herramientas que utiliza el estudiante para resolver una actividad en la práctica de la gamificación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Insignias	14. La actividad virtual me incentiva a seguir acumulando puntos.	X	X	X	
	15. El juego me permite obtener colecciones o avatares.	X	X	X	
Credenciales y puntajes	16. Recibo alguna felicitación o recompensa de parte del docente, cuando	X	X	X	
	17. Obtengo recompensa cuando llego a un puntaje alto.	X	X	X	
Entorno	18. La actividad gamificada me permite trabajar en equipos para lograr un objetivo común.	X	X	X	
	19. Utilizo límites de tiempo durante las actividades virtuales gamificadas.	X	X	X	
	20. Observo mi progreso en una tabla de clasificación.				



Dr. Raúl Delgado Arenas
DNI 10366449

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “La gamificación y desarrollo de la competencia digital en estudiantes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y de la educación. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Raúl Delgado Arenas
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Area de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajos psicométricos realizados Título de estudio realizado

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre competencia digital
Autor(es)	Joel Bustamante Ramos - Ana Isabel Linares Álvarez
Procedencia:	Perú - 2020
Adaptación al español:	Realizado por la investigadora
Administración:	Instrumentos en físico o formulario virtual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de educación básica
Significación:	Está compuesta por 4 dimensiones y 15 ítems, cuyo objetivo fue recolectar información sobre la variable Competencia digital 28 en estudiantes de una Institución Educativa.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Competencia digital: La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. (Ministerio de Educación y Formación Profesional de España, 2015)	Identidad digital	Consiste en manifestar de manera organizada y coherente la individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de éstos, de acuerdo con sus intereses, actividades, valores y cultura (Minedu, 2016).
	Gestión del conocimiento	Consiste en analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente (Minedu, 2016).
	Comunidad virtual	Consiste en participar con otros en espacios virtuales colaborativos para comunicarse, construir y mantener vínculos según edad e intereses, respetando valores, así como el contexto sociocultural propiciando que sean seguros y coherentes. (Minedu, 2016).
	Cultura digital	Consiste en construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana (Minedu, 2016).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Cuestionario sobre competencia digital” elaborado por Joel Bustamante Ramos y Ana Isabel Linares Álvarez, en el año 2020. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel (X)	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA	1. totalmente en desacuerdo (no	El ítem no tiene relación lógica con la

El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	cumple con el criterio) (1)	dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo) (2)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel) (3)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (4)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio (1)	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel (2)	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel (3)	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel (4)	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamosbrinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio (1)
2. Bajo Nivel (2)
3. Moderado nivel (3)
4. Alto nivel(4)

Dimensiones del instrumento: Competencia digital

- Primera dimensión: Identidad digital
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir la competencia digital mediante la personalización de entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Capacidad para la alfabetización digital	1. Me resulta fácil realizar las diferentes tareas virtuales que me proponen los docentes.	X	X	X	
	2. Considero que mi aprendizaje se facilita con el uso de la gamificación.	X	X	X	
Asume conducta ética y responsable en los entornos virtuales	3. Uso racionalmente las herramientas y programas de gamificación que tengo en casa /institución educativa.	X	X	X	
	4. Considero que a través de ellos enriquezco mi vida cotidiana.	X	X	X	

- Segunda dimensión: Gestión del conocimiento
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir la competencia digital mediante la gestión de la información del entorno virtual.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Gestiona información del espacio digital aplicando diversos procedimientos y formatos	5. Localizo y organizo información fácilmente usando las TIC.	X	X	X	
	6. Puedo procesar los contenidos de los cursos y plantear mis opiniones a través de las herramientas digitales.	X	X	X	
	7. La actividad a realizar me resulta fácil utilizando las herramientas y programas digitales.	X	X	X	
	8. La información que me brindan los programas de gamificación me permite desarrollar mi pensamiento crítico y autónomo.	X	X	X	

- Tercera dimensión: Comunidad virtual
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir la competencia digital mediante la interacción en entornos virtuales.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Habilidad para comunicar, construir y mantener vínculos en los espacios digitales	9. Con las herramientas y programas de gamificación me comunico e intercambio información con mis compañeros (as).	X	X	X	
	10. Me resulta fácil aprender los contenidos que diseñan los docentes a través de aplicaciones gamificadas.	X	X	X	
Habilidad para convivir adecuadamente en los entornos virtuales	11. Siento que mis relaciones sociales han mejorado con el uso de herramientas y programas de gamificación.	X	X	X	
	12. Evito reenviar a mis compañeros (as) información que no les puede interesar o puedan rechazar.	X	X	X	

- Cuarta dimensión: Cultura digital
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir la competencia digital mediante la creación de objetos virtuales en diversos formatos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprende la edición, modificación, perfeccionamiento y combinación de recursos, utilizando diversos formatos	13. Con qué frecuencia los docentes me enseñaron a editar o mejorar información utilizando diversos formatos.	X	X	X	
	14. Realizo con facilidad presentaciones en Canva u otros programas.	X	X	X	
	15. Me es fácil elaborar organizadores visuales (mapas conceptuales, mapas mentales y otros).	X	X	X	



Dr. Raúl Delgado Arenas
DNI 10366449

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “La gamificación y desarrollo de la competencia digital en estudiantes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y de la educación. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Julca Vera Noemi Teresa
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Area de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación(x)
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre estrategias de gamificación
Autor(es)	Lesli Yajaira Porras Cornejo
Procedencia:	Perú - 2022
Adaptación al español:	Realizado por la investigadora
Administración:	Instrumentos en físico o formulario virtual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ambito de aplicación:	Estudiantes de educación básica
Significación:	Está compuesta por 3 dimensiones y 19 ítems, cuyo objetivo fue determinar el uso de la gamificación como estrategia docente en clases híbridas de estudiantes de V ciclo.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación: Consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Borrás, 2022)	Mecánicas	Son las reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta "adicción" y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar, ya sea en un videojuego, o en cualquier tipo de aplicación (Cortizo, 2011).
	Dinámicas	Son los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante (Herranz, 2013).
	Componentes	Son los elementos o características del juego. Por ejemplo, puntos, tabloneros de clasificación, insignias, premios, niveles, etc. (Borrás, 2022).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario para la variable "Gamificación" adaptado por Anyosa Lujan, Raul en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticay semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por laordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel (X)	El ítem es claro, tiene semántica ysintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica conla dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio) (1)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel deacuerdo) (2)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.

	3. Acuerdo (moderado nivel) (3)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de acuerdo (4)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio (1)	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel (2)	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel (3)	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel (4)	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio (1)
2. Bajo Nivel (2)
3. Moderado nivel (3)
4. Alto nivel(4)

Dimensiones del instrumento: Gamificación

- Primera dimensión: Mecánicas
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir las acciones básicas dirigidas a motivar al estudiante a través de la gamificación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reglas	1. Conozco las reglas del juego antes de aplicar la gamificación.	X	X	X	
	2. Las reglas son sencillas, claras e intuitivas.	X	X	X	
Diseño del juego	3. Utilizo variedad de aplicaciones en base a la temática trabajada.	X	X	X	
	4. Las aplicaciones me permiten retroalimentar la actividad, de manera positiva.	X	X	X	
Tipos de emociones	5. Los juegos virtuales despiertan mi curiosidad.	X	X	X	
	6. Las actividades lúdicas virtuales son competitivas.	X	X	X	
	7. Me siento feliz cuando participo de una aplicación gamificada.	X	X	X	
Desafíos	8. Las actividades gamificadas presentadas requieren de mi esfuerzo y preparación por la clase.	X	X	X	
	9. Las aplicaciones me ayudan a resolver un reto o situación problemática.	X	X	X	

• Segunda dimensión: Dinámicas

- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el estudiante a través de la gamificación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Motivación	10. Me siento motivado por participar de los juegos virtuales	X	X	X	
	11. He logrado participar con Kahoot, Educaplay u otros medios.	X	X	X	
Inquietudes	12. Conozco la temática del juego antes de iniciar la actividad.	X	X	X	

	13. Puedo expresar mis dudas después de realizar el juego.	X	X	X	
--	--	---	---	---	--

• Tercera dimensión: Componentes

- **Objetivos de la Dimensión:** La dimensión tiene como objetivo medir los recursos y las herramientas que utiliza el estudiante para resolver una actividad en la práctica de la gamificación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Insignias	14. La actividad virtual me incentiva a seguir acumulando puntos.	X	X	X	
	15. El juego me permite obtener colecciones o avatares.	X	X	X	
Credenciales y puntajes	16. Recibo alguna felicitación o recompensa de parte del docente, cuando	X	X	X	
	17. Obtengo recompensa cuando llego a un puntaje alto.	X	X	X	
Entorno	18. La actividad gamificada me permite trabajar en equipos para lograr un objetivo común.	X	X	X	
	19. Utilizo límites de tiempo durante las actividades virtuales gamificadas.	X	X	X	
	20. Observo mi progreso en una tabla de clasificación.	X	X	X	

Noemi Julca

Dra. Noemi Teresa Julca Vera

18837377

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “La gamificación y desarrollo de la competencia digital en estudiantes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y de la educación. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Julca Vera Noemi Teresa
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Area de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación(x)
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre competencia digital
Autor(es)	Joel Bustamante Ramos - Ana Isabel Linares Álvarez
Procedencia:	Perú - 2020
Adaptación al español:	Realizado por la investigadora
Administración:	Instrumentos en físico o formulario virtual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de educación básica
Significación:	Está compuesta por 4 dimensiones y 15 ítems, cuyo objetivo fue recolectar información sobre la variable Competencia digital en estudiantes de una Institución Educativa.

4. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Competencia digital: La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. (Ministerio de Educación y Formación Profesional de España, 2015)	Identidad digital	Consiste en manifestar de manera organizada y coherente la individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de éstos, de acuerdo con sus intereses, actividades, valores y cultura (Minedu, 2016).
	Gestión del conocimiento	Consiste en analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente (Minedu, 2016).
	Comunidad virtual	Consiste en participar con otros en espacios virtuales colaborativos para comunicarse, construir y mantener vínculos según edad e intereses, respetando valores, así como el contexto sociocultural propiciando que sean seguros y coherentes. (Minedu, 2016).
	Cultura digital	Consiste en construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana (Minedu, 2016).

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Cuestionario sobre competencia digital” elaborado por Joel Bustamante Ramos y Ana Isabel Linares Álvarez, en el año 2020. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel (X)	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA	1. totalmente en desacuerdo (no	El ítem no tiene relación lógica con la

El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	cumple con el criterio) (1)	dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo) (2)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel) (3)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (4)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio (1)	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel (2)	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel (3)	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel (4)	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamosbrinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio (1)
2. Bajo Nivel (2)
3. Moderado nivel (3)
4. Alto nivel(4)

Dimensiones del instrumento: Competencia digital

- Primera dimensión: Identidad digital
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir la competencia digital mediante la personalización de entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Capacidad para la alfabetización digital	16.Me resulta fácil realizar las diferentes tareas virtuales que me proponen los docentes.	X	X	X	
	17.Considero que mi aprendizaje se facilita con el uso de la gamificación.	X	X	X	
Asume conducta ética y responsable en los entornos virtuales	18. Uso racionalmente las herramientas y programas de gamificación que tengo en casa /institución educativa.	X	X	X	
	19.Considero que a través de ellos enriquezco mi vida cotidiana.	X	X	X	

- Segunda dimensión: Gestión del conocimiento
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir la competencia digital mediante la gestión de la información del entorno virtual.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Gestiona información del espacio digital aplicando diversos procedimientos y formatos	20. Localizo y organizo información fácilmente usando las TIC.	X	X	X	
	21. Puedo procesar los contenidos de los cursos y plantear mis opiniones a través de las herramientas digitales.	X	X	X	
	22. La actividad a realizar me resulta fácil utilizando las herramientas y programas digitales.	X	X	X	
	23. La información que me brindan los programas de gamificación me permite desarrollar mi pensamiento crítico y autónomo.	X	X	X	

- Tercera dimensión: Comunidad virtual
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir la competencia digital mediante la interacción en entornos virtuales.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Habilidad para comunicar, construir y mantener vínculos en los espacios digitales	24. Con las herramientas y programas de gamificación me comunico e intercambio información con mis compañeros (as).	X	X	X	
	25. Me resulta fácil aprender los contenidos que diseñan los docentes a través de aplicaciones gamificadas.	X	X	X	
Habilidad para convivir adecuadamente en los entornos virtuales	26. Siento que mis relaciones sociales han mejorado con el uso de herramientas y programas de gamificación.	X	X	X	
	27. Evito reenviar a mis compañeros (as) información que no les puede interesar o puedan rechazar.	X	X	X	

- Cuarta dimensión: Cultura digital
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir la competencia digital mediante la creación de objetos virtuales en diversos formatos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprende la edición, modificación, perfeccionamiento y combinación de recursos, utilizando diversos formatos	28. Con qué frecuencia los docentes me enseñaron a editar o mejorar información utilizando diversos formatos.	X	X	X	
	29. Realizo con facilidad presentaciones en Canva u otros programas.	X	X	X	
	30. Me es fácil elaborar organizadores visuales (mapas conceptuales, mapas mentales y otros).	X	X	X	

Noemi Julca V.

Dra. Noemi Teresa Julca Vera

18837377

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “La gamificación y desarrollo de la competencia digital en estudiantes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y de la educación. Agradezco su valiosa colaboración.

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dra. Edith Silva Rubio
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Area de formación académica:	Clínica () Educativa (X) Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Investigación
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación psicométrica: (si corresponde)	

7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

8. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre estrategias de gamificación
Autor(es)	Lesli Yajaira Porras Cornejo
Procedencia:	Perú - 2022
Adaptación al español:	Realizado por la investigadora
Administración:	Instrumentos en físico o formulario virtual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ambito de aplicación:	Estudiantes de educación básica
Significación:	Está compuesta por 3 dimensiones y 19 ítems, cuyo objetivo fue determinar el uso de la gamificación como estrategia docente en clases híbridas de estudiantes de V ciclo.

9. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación: Consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Borrás, 2022)	Mecánicas	Son las reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta “adicción” y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar, ya sea en un videojuego, o en cualquier tipo de aplicación (Cortizo, 2011).
	Dinámicas	Son los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante (Herranz, 2013).
	Componentes	Son los elementos o características del juego. Por ejemplo, puntos, tabloncillos de clasificación, insignias, premios, niveles, etc. (Borrás, 2022).

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario para la variable “Gamificación” adaptado por Anyosa Lujan, Raul en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintácticay semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por laordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel (X)	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio) (1)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.

indicador que está midiendo.	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo) (2)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel) (3)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de acuerdo (4)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio (1)	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel (2)	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel (3)	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel (4)	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio (1)
2. Bajo Nivel (2)
3. Moderado nivel (3)
4. Alto nivel(4)

Dimensiones del instrumento: Gamificación

- Primera dimensión: Mecánicas
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir las acciones básicas dirigidas a motivar al estudiante a través de la gamificación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reglas	1. Conozco las reglas del juego antes de aplicar la gamificación.	X	X	X	
	2. Las reglas son sencillas, claras e intuitivas.	X	X	X	
Diseño del juego	3. Utilizo variedad de aplicaciones en base a la temática trabajada.	X	X	X	
	4. Las aplicaciones me permiten retroalimentar la actividad, de manera positiva.	X	X	X	
Tipos de emociones	5. Los juegos virtuales despiertan mi curiosidad.	X	X	X	
	6. Las actividades lúdicas virtuales son competitivas.	X	X	X	
	7. Me siento feliz cuando participo de una aplicación gamificada.	X	X	X	
Desafíos	8. Las actividades gamificadas presentadas requieren de mi esfuerzo y preparación por la clase.	X	X	X	
	9. Las aplicaciones me ayudan a resolver un reto o situación problemática.	X	X	X	

• Segunda dimensión: Dinámicas

- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el estudiante a través de la gamificación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Motivación	10. Me siento motivado por participar de los juegos virtuales	X	X	X	
	11. He logrado participar con Kahoot, Educaplay u otros medios.	X	X	X	
Inquietudes	12. Conozco la temática del juego antes de iniciar la actividad.	X	X	X	

	13. Puedo expresar mis dudas después de realizar el juego.	X	X	X	
--	--	---	---	---	--

• **Tercera dimensión: Componentes**

- **Objetivos de la Dimensión:** La dimensión tiene como objetivo medir los recursos y las herramientas que utiliza el estudiante para resolver una actividad en la práctica de la gamificación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Insignias	14. La actividad virtual me incentiva a seguir acumulando puntos.	X	X	X	
	15. El juego me permite obtener colecciones o avatares.	X	X	X	
Credenciales y puntajes	16. Recibo alguna felicitación o recompensa de parte del docente, cuando	X	X	X	
	17. Obtengo recompensa cuando llego a un puntaje alto.	X	X	X	
Entorno	18. La actividad gamificada me permite trabajar en equipos para lograr un objetivo común.	X	X	X	
	19. Utilizo límites de tiempo durante las actividades virtuales gamificadas.	X	X	X	
	20. Observo mi progreso en una tabla de clasificación.	X	X	X	



Dra. Edith Silva Rubio

03701645

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “La gamificación y desarrollo de la competencia digital en estudiantes de una Institución Educativa de San Juan de Lurigancho, 2023”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico y de la educación. Agradezco su valiosa colaboración.

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Dra. Edith Silva Rubio
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Area de formación académica:	Clínica () Educativa (X) Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Investigación
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación psicométrica: (si corresponde)	

7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

8. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre competencia digital
Autor(es)	Joel Bustamante Ramos - Ana Isabel Linares Álvarez
Procedencia:	Perú - 2020
Adaptación al español:	Realizado por la investigadora
Administración:	Instrumentos en físico o formulario virtual
Tiempo de aplicación:	30 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de educación básica
Significación:	Está compuesta por 4 dimensiones y 15 ítems, cuyo objetivo fue recolectar información sobre la variable Competencia digital 28 en estudiantes de una Institución Educativa.

9. Soporte teórico

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Competencia digital: La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. (Ministerio de Educación y Formación Profesional de España, 2015)	Identidad digital	Consiste en manifestar de manera organizada y coherente la individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de éstos, de acuerdo con sus intereses, actividades, valores y cultura (Minedu, 2016).
	Gestión del conocimiento	Consiste en analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente (Minedu, 2016).
	Comunidad virtual	Consiste en participar con otros en espacios virtuales colaborativos para comunicarse, construir y mantener vínculos según edad e intereses, respetando valores, así como el contexto sociocultural propiciando que sean seguros y coherentes. (Minedu, 2016).
	Cultura digital	Consiste en construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana (Minedu, 2016).

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario “Cuestionario sobre competencia digital” elaborado por Joel Bustamante Ramos y Ana Isabel Linares Álvarez, en el año 2020. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel (X)	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio) (1)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo) (2)	El ítem tiene una relación tangencial

		/lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel) (3)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (4)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio (1)	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel (2)	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel (3)	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel (4)	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamosbrinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio (1)
2. Bajo Nivel (2)
3. Moderado nivel (3)
4. Alto nivel(4)

Dimensiones del instrumento: Competencia digital

- Primera dimensión: Identidad digital
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir la competencia digital mediante la personalización de entornos virtuales.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Capacidad para la alfabetización digital	31.Me resulta fácil realizar las diferentes tareas virtuales que me proponen los docentes.	X	X	X	
	32.Considero que mi aprendizaje se facilita con el uso de la gamificación.	X	X	X	
Asume conducta ética y responsable en los entornos virtuales	33.Uso racionalmente las herramientas y programas de gamificación que tengo en casa /institución educativa.	X	X	X	
	34.Considero que a través de ellos enriquezco mi vida cotidiana.	X	X	X	

- Segunda dimensión: Gestión del conocimiento
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir la competencia digital mediante la gestión de la información del entorno virtual.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Gestiona información del espacio digital aplicando diversos procedimientos y formatos	35. Localizo y organizo información fácilmente usando las TIC.	X	X	X	
	36. Puedo procesar los contenidos de los cursos y plantear mis opiniones a través de las herramientas digitales.	X	X	X	
	37. La actividad a realizar me resulta fácil utilizando las herramientas y programas digitales.	X	X	X	
	38. La información que me brindan los programas de gamificación me permite desarrollar mi pensamiento crítico y autónomo.	X	X	X	

- Tercera dimensión: Comunidad virtual
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir la competencia digital mediante la interacción en entornos virtuales.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Habilidad para comunicar, construir y mantener vínculos en los espacios digitales	39. Con las herramientas y programas de gamificación me comunico e intercambio información con mis compañeros(as).	X	X	X	
	40. Me resulta fácil aprender los contenidos que diseñan los docentes a través de aplicaciones gamificadas.	X	X	X	
Habilidad para convivir adecuadamente en los entornos virtuales	41. Siento que mis relaciones sociales han mejorado con el uso de herramientas y programas de gamificación.	X	X	X	
	42. Evito reenviar a mis compañeros(as) información que no les puede interesar o puedan rechazar.	X	X	X	

- Cuarta dimensión: Cultura digital
- Objetivos de la Dimensión: La dimensión tiene como objetivo medir la competencia digital mediante la creación de objetos virtuales en diversos formatos.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Aprende la edición, modificación, perfeccionamiento y combinación de recursos, utilizando diversos formatos	43. Con qué frecuencia los docentes me enseñaron a editar o mejorar información utilizando diversos formatos.	X	X	X	
	44. Realizo con facilidad presentaciones en Canva u otros programas.	X	X	X	
	45. Me es fácil elaborar organizadores visuales (mapas conceptuales, mapas mentales y otros).	X	X	X	



Dra. Edith Silva Rubio

03701645