



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Gamificación para la mejora del aprendizaje colaborativo en el área de
comunicación de los estudiantes de primaria Pucallpa - 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Soria Ruiz, Nery Sofia (orcid.org/0000-0003-1700-4393)

ASESORES:

Dr. Seminario Unzueta, Randall Jesús (orcid.org/0000-0002-2040-6716)

Dra. Bejarano Álvarez, Patricia Mónica (orcid.org/0000-0003-3059-6258)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ
2023

Dedicatoria

A la memoria de mi querida madre, Berita, a mi esposo, Julio, por su apoyo incondicional en todo momento, a mi hijito, Joseph, que es la luz de mi vida, y a toda mi familia con mucho cariño.

Agradecimiento

A la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, porque manifiesta su preocupación por el desarrollo de los profesionales peruanos y, en específico, de los docentes, en aras de que la formación recibida redunde en una mejora sustancial de la educación del país.

A los directivos y docentes de la institución educativa que fue sede de esta investigación, por autorizar la aplicación de instrumentos de recolección de datos, lo que ha permitido que se arribe a un buen término en lo que se refiere al presente estudio.

A los niños y niñas de la institución educativa que fue sede de esta investigación, porque evidenciaron espíritu y predisposición para la colaboración.

Al Dr. Randall Jesús Seminario Unzueta, porque su preocupación y la propiedad de su acompañamiento fue vital para culminar esta investigación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RANDALL JESUS SEMINARIO UNZUETA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Gamificación para la mejora del aprendizaje colaborativo en el área de comunicación de los estudiantes de primaria Pucallpa - 2023", cuyo autor es SORIA RUIZ NERY SOFIA, 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, 26 de Julio del 2023

| Apellidos y Nombres del Asesor: | Firma |
|--|---|
| RANDALL JESUS SEMINARIO UNZUETA DNI: 43311504 ORCID: 0000-0002-2040-6716 | Firmado electrónicamente por: RSEMINARIOU001 el 05-08-2023 09:56:00 |

Código documento Trilce: TRI - 0621400





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, SORIA RUIZ NERY SOFIA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Gamificación para la mejora del aprendizaje colaborativo en el área de comunicación de los estudiantes de primaria Pucallpa - 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 |
|--|---|
| SORIA RUIZ NERY SOFIA DNI: 00123694 ORCID: 0000-0003-1700-4393 | Firmado electrónicamente por: NSORJAR el 18-08- 2023 22:09:02 |

Código documento Trilce: INV - 1249149



Índice de contenidos

| | Pág. |
|---|------|
| Dedicatoria..... | ii |
| Agradecimiento..... | iii |
| Declaratoria de Autenticidad del Asesor..... | iv |
| Declaratoria de Originalidad del Autor..... | v |
| Índice de contenidos..... | vi |
| Índice de tablas..... | vii |
| Índice de figuras..... | viii |
| Resumen..... | ix |
| Abstract..... | x |
| I.- INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| II.- MARCO TEÓRICO..... | 8 |
| III.-METODOLOGÍA..... | 19 |
| 3.1. Tipo y diseño de investigación..... | 19 |
| 3.2. Variables y operacionalización..... | 19 |
| 3.3. Población(criterios de selección), muestra, muestreo y unidad de análisis..... | 20 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 20 |
| 3.5. Procedimientos..... | 22 |
| 3.6. Método de análisis de datos..... | 22 |
| 3.7. Aspectos éticos..... | 22 |
| IV. RESULTADOS..... | 24 |
| V.- DISCUSIÓN..... | 35 |
| VI. CONCLUSIONES..... | 44 |
| VII. RECOMENDACIONES..... | 45 |
| VIII.-PROPUESTA..... | 46 |
| REFERENCIAS..... | 49 |
| ANEXOS..... | 51 |

Índice de tablas

| | Pág. |
|---|------|
| Tabla 1. <i>Población de los estudiantes del Quinto grado de educación primaria</i> | 20 |
| Tabla 2. <i>Validación de juicios de expertos</i> | 21 |
| Tabla 3. <i>Confiabilidad del instrumento</i> | 21 |
| Tabla 4. <i>Descripción de los niveles de la variable gamificación y sus dimensiones</i> | 24 |
| Tabla 5. <i>Descripción de los niveles de la variable aprendizaje colaborativo y sus dimensiones</i> | 25 |
| Tabla 6. <i>Información de ajuste de los modelos</i> | 26 |
| Tabla 7. <i>Bondad de ajuste</i> | 26 |
| Tabla 8. <i>Pseudo R cuadrado</i> | 27 |
| Tabla 9. <i>Estimaciones de los parámetros respecto a la gamificación en el aprendizaje colaborativo</i> | 28 |
| Tabla 10. <i>Pseudo R cuadrado</i> | 29 |
| Tabla 11. <i>Estimaciones de los parámetros respecto a la gamificación en la interdependencia positiva</i> | 29 |
| Tabla 12. <i>Pseudo R cuadrado</i> | 30 |
| Tabla 13. <i>Estimaciones de los parámetros respecto a la gamificación en la responsabilidad individual</i> | 31 |
| Tabla 14. <i>Pseudo R cuadrado</i> | 32 |
| Tabla 15. <i>Estimaciones de los parámetros respecto a la gamificación en las habilidades interpersonales</i> | 32 |
| Tabla 16. <i>Pseudo R cuadrado</i> | 33 |
| Tabla 17. <i>Estimaciones de los parámetros respecto a la gamificación en el autoanálisis de grupo</i> | 34 |

Índice de figuras.

| | Pág. |
|---|------|
| Figura 1. <i>Operacionalización de la variable Gamificación</i> | 15 |
| Figura 2. <i>Operacionalización de la variable</i> | 18 |
| Figura 3. <i>Descripción de los niveles de la variable gamificación y sus dimensiones</i> | 24 |
| Figura 4. <i>Descripción de los niveles de la variable aprendizaje colaborativo y sus dimensiones</i> | 25 |

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo establecer el efecto de la variable gamificación en la variable aprendizaje colaborativo del área de Comunicación de los estudiantes de educación primaria-Pucallpa, dado que al aplicar la estrategia referida los estudiantes denotan un desempeño impropio, en el que prima el egoísmo, demostrando poca predisposición al aprendizaje colaborativo, debido a la falta de empatía y el poco interés de lograr un objetivo común que beneficie a todos. El diseño metodológico es no experimental de corte transversal, es una investigación correlacional causal de un nivel explicativo. Los participantes fueron 202 estudiantes de educación primaria. Los datos fueron recolectados a través de dos cuestionarios que midieron las dimensiones de la variable gamificación: mecánica, dinámicas y componentes, y las dimensiones de la variable aprendizaje colaborativo: interdependencia positiva, responsabilidad individual, habilidades interpersonales y autoanálisis en grupo. Los resultados muestran que la gamificación tiene un efecto significativo en la variable aprendizaje colaborativo en la que se puede confirmar la dependencia que existe una de la otra.

Palabras Clave: Gamificación, educación, competencia, aprendizaje, colaboración.

Abstract

The objective of this research is to establish the effect of the gamification variable on the collaborative learning variable of the Communication area of elementary school students-Pucallpa, given that when applying the aforementioned strategy, students denote improper performance, in which selfishness prevails, showing little predisposition to collaborative learning, due to the lack of empathy and little interest in achieving a common goal that benefits everyone. The methodological design is non-experimental with a cross section, it is a causal correlational investigation of an explanatory level. The participants were 202 primary school students. Data were collected through two questionnaires that measured the dimensions of the gamification variable: mechanics, dynamics, and components, and the dimensions of the collaborative learning variable: positive interdependence, individual responsibility, interpersonal skills, and group self-analysis. The results show that gamification has a significant effect on the collaborative learning variable, in which the dependence that exists on one another can be confirmed.

Keywords: Gamification, education, competition, learning, collaborati