



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN

Gamificación como estrategia para promover el pensamiento crítico
en estudiantes de primaria de una institución educativa de la
Esperanza -Trujillo

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Doctora en Educación

AUTORA:

Ruiz Chavez, Marleni Noemi (orcid.org/0000-0002-2089-1061)

ASESORES:

Dr. Terrones Marreros, Mario Andrés (orcid.org/0000-0001-7841-9977)

Dra. Duran Llaro, Kony Luby (orcid.org/0000-0003-4825-3683)

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

TRUJILLO – PERÚ

2023

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme llegar a este maravilloso momento, superando dificultades y coronando un sueño personal y familiar.

A toda la niñez, que constituyen la razón de esta investigación y sobre quienes se construye todo proyecto educativo. Abrigo en mi ser la esperanza de una educación de calidad, digna para una población estudiantil ávida de logros significativos.

A mis colegas, maestros y maestras que los resultados de esta investigación puedan ser replicado en sus aulas, para que brille la luz del saber y la emoción por aprender sea eterno, teniendo como deleite la sonrisa y autonomía de nuestros pupilos.

Señor, nunca me sueltes de tu mano, si lo haces que sea para cumplir un propósito en beneficio de la niñez.

Gracias.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por permitir llegar a cumplir este sueño como profesional de la educación, a mi familia por ser mi fuente principal de paz y fortaleza frente a las adversidades, convirtiéndose en motivación e inspiración, por comprenderme, apoyarme y permitirme hacer lo que me gusta y me da felicidad en mi largo camino a la autorrealización.

Gracias por ser parte de este logro amados padres, esposo, hijas y hermanos. Gracias estimados asesores por tener la paciencia y dedicación para orientarme con certeza y poder plasmar estrategias innovadoras y poder desarrollar mi propio pensamiento crítico.

Gracias



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MARIO ANDRES TERRONES MARREROS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Gamificación Como Estrategia Para Promover El Pensamiento Crítico En Estudiantes De Primaria De Una Institución Educativa De La Esperanza - Trujillo", cuyo autor es RUIZ CHAVEZ MARLENI NOEMI, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 10.00%, 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.

TRUJILLO, 25 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MARIO ANDRES TERRONES MARREROS DNI: 17979641 ORCID: 0000-0001-7841-9977	Firmado electrónicamente por: MATERRONESM el 09-09-2023 10:31:55

Código documento Trilce: TRI - 0618152



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, RUIZ CHAVEZ MARLENI NOEMI estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Gamificación Como Estrategia Para Promover El Pensamiento Crítico En Estudiantes De Primaria De Una Institución Educativa De La Esperanza - Trujillo", 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
MARLENI NOEMI RUIZ CHAVEZ DNI: 19096537 ORCID: 0000-0002-2089-1061	Firmado electrónicamente por: MRUIZCH1372 el 25- 07-2023 15:41:50

Código documento Trilce: TRI - 0618166

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
CARATULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	20
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	20
3.2. Variables y operacionalización.....	20
3.3. Población, muestra y muestreo.....	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	22
3.5. Procedimientos	23
3.6. Método de análisis de datos	23
3.7. Aspectos éticos.....	23
IV. RESULTADOS	24
V. DISCUSIÓN	32
VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	42
VIII. PROPUESTA.....	43
REFERENCIAS.....	52
ANEXOS	62

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Población según género y edad	21
Tabla 2: Muestra según género y edad	21
Tabla 3: Efectos del programa de gamificación en el pensamiento crítico de los estudiantes.	24
Tabla 4: Efectos del programa de gamificación en la Interpretación de los estudiantes.	25
Tabla 5: Efectos del programa de gamificación en el Análisis de los estudiantes.	26
Tabla 6: Efectos del programa de gamificación en la Evaluación de los estudiantes.	27
Tabla 7: Efectos del programa de gamificación en la Inferencia de los estudiantes.	28
Tabla 8: Efectos del programa de gamificación en la Explicación de los estudiantes.	29
Tabla 9: Efectos del programa de gamificación en la Autorregulación de los estudiantes.	30

RESUMEN

La investigación buscó identificar los efectos de un programa de gamificación en el pensamiento crítico en estudiantes de primaria de una Institución Educativa de la Esperanza – Trujillo, fue un estudio aplicado, preexperimental, que incluyó un programa de 10 sesiones y un Cuestionario de Pensamiento crítico, aplicado a una muestra de 39 estudiantes de primaria de una Institución Educativa del distrito de La Esperanza, Trujillo. Los resultados indican que, en el pretest de la escala general, el 50% consiguió un puntaje bajo, 30% un puntaje medio y el restante 20% un nivel alto; seguidamente, se observó un aumento porcentual en el postest, expresado en un 46% de participantes con puntaje alto, 35% con puntaje medio y 19% puntaje bajo. Así, El programa de gamificación efectos positivos y significativos en el pensamiento crítico en estudiantes de primaria de una Institución Educativa de la Esperanza – Trujillo, dado que generó un aumento altamente significativo en los resultados entre pre y postest de la variable dependiente. En ese sentido, el programa mejora los niveles de la variable dependiente, lo que significa tuvo efectividad para los objetivos planteados. Así, la gamificación posee utilidad y beneficio al momento de poder trabajar pensamiento crítico en estudiantes de primaria.

Palabras clave: gamificación, pensamiento crítico, estudiantes de primaria.

ABSTRACT

The research sought to identify the effects of a gamification program on critical thinking in elementary students of an Educational Institution of La Esperanza - Trujillo, it was an applied, pre-experimental study, which included a 10-session program and a Critical Thinking Questionnaire, applied to a sample of 39 primary students from an Educational Institution in the district of La Esperanza, Trujillo. The results indicate that, in the pretest of the general scale, 50% achieved a low score, 30% a medium score and the remaining 20% a high level; Subsequently, a percentage increase was observed in the post-test, expressed in 46% of participants with a high score, 35% with a medium score and 19% with a low score. Thus, the gamification program has positive and significant effects on critical thinking in elementary students of an Educational Institution of La Esperanza - Trujillo, since it generated a highly significant increase in the results between pre and posttest of the dependent variable. In this sense, the program improves the levels of the dependent variable, which means it was effective for the proposed objectives. Thus, gamification is useful and beneficial when it comes to working on critical thinking in primary school students.

Keywords: gamification, critical thinking, primary school students.