



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Modelo de gamificación virtual para la retroalimentación formativa en
estudiantes de una institución educativa secundaria, Bagua

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctor en Educación

AUTOR:

Montenegro Cruz, Nilson Yover (orcid.org/0000-0001-6436-1428)

ASESORES:

Dra. Hernández Fernández, Bertila (orcid.org/0000-0002-4433-5019)

Dr. Callao Alarcón, Marcelino (orcid.org/0000-0001-7295-2375)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

CHICLAYO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida, la salud y el trabajo; a la memoria de mi padre Felizardo y de mi hermano Alan, quienes me guían desde el infinito; a mi amada familia que aún me acompaña, por su comprensión y apoyo constante brindado en este proceso de superación, lo cual ha contribuido a lograr mis metas y objetivos.

AGRADECIMIENTO

No hay enseñanza sin investigación, ni investigación sin enseñanza; por ello, agradezco:

A mis asesores, la Dra. Bertila Hernández y el Dr. Marcelino Callao, por su calidad personal y profesional, siendo ejemplo a seguir en el maravilloso campo de la investigación.

A mis maestros de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, por sus valiosas enseñanzas y experiencias compartidas para consolidar nuestra formación.

Al director Donalt Castro, docentes y estudiantes de la institución educativa objeto de estudio, por su apoyo incondicional, permitiendo el acceso a la investigación para obtener nuevos aportes y conocimientos útiles a la educación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, HERNANDEZ FERNANDEZ BERTILA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Modelo de gamificación virtual para la retroalimentación formativa en estudiantes de una institución educativa secundaria, Bagua", cuyo autor es MONTENEGRO CRUZ NILSON YOVER, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12.00%, 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.

CHICLAYO, 20 de Diciembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
HERNANDEZ FERNANDEZ BERTILA DNI: 16526129 ORCID: 0000-0002-4433-5019	Firmado electrónicamente por: HFERNANDEZB el 04-01-2024 17:32:00

Código documento Trilce: TRI - 0703607





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, MONTENEGRO CRUZ NILSON YOVER estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Modelo de gamificación virtual para la retroalimentación formativa en estudiantes de una institución educativa secundaria, Bagua", 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
NILSON YOVER MONTENEGRO CRUZ DNI: 43978881 ORCID: 0000-0001-6436-1428	Firmado electrónicamente por: NMONTENEGROCR el 20-12-2023 07:15:46

Código documento Trilce: TRI - 0703606

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	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.....	4
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables y operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	17
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES.....	35
VII. RECOMENDACIONES.....	36
VIII.PROPUESTA	37
REFERENCIAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población estudiantil de una I.E.S., Bagua.....	17
Tabla 2	Niveles de retroalimentación formativa en una I.E.S., Bagua.....	20
Tabla 3	Nivel de retroalimentación formativa en la dimensión clarificar	21
Tabla 4	Nivel de retroalimentación formativa en la dimensión valorar	22
Tabla 5	Nivel de retroalimentación en la dimensión expresar inquietudes	23
Tabla 6	Nivel de retroalimentación en la dimensión hacer sugerencias.....	24
Tabla 7	Validación del cuestionario Retroalimentación formativa.....	24
Tabla 8	Validación del Modelo de gamificación virtual.....	25

RESUMEN

La presente investigación, tiene como objetivo, proponer un modelo de gamificación virtual, para mejorar la retroalimentación formativa en los estudiantes de una institución educativa secundaria de Bagua. La metodología correspondió a una investigación básica, con enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva propositiva y de diseño no experimental. Como técnica se utilizó la encuesta y como instrumento de recolección de datos se aplicó un cuestionario tipo Likert conteniendo 20 ítems a una población de 70 estudiantes, dicho cuestionario fue validado a través del juicio de expertos y se determinó su confiabilidad, luego de aplicarlo a un grupo piloto de 15 estudiantes, mediante el método del Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de confiabilidad de 0.802264, considerándose de nivel aceptable. Como resultados de la investigación, se identificó el nivel de retroalimentación de los estudiantes objeto de estudio, se determinó las teorías que fundamentan la gamificación virtual y la retroalimentación formativa, se diseñó un modelo de gamificación virtual que desarrolle una retroalimentación formativa efectiva y se validó dicho modelo a través de juicio de expertos. Todos estos procesos, respondieron al objetivo general que es la formulación de una propuesta que conlleve a mejorar la problemática de la retroalimentación identificada en nuestros estudiantes.

Palabras clave: Aplicaciones, gamificación, retroalimentación.

ABSTRACT

The objective of this research is to propose a virtual gamification model to improve formative feedback in students of a secondary educational institution in Bagua. The methodology corresponded to a basic research, with a quantitative approach, of a propositional descriptive type and with a non-experimental design. As a technique, the survey was used and as a data collection instrument, a Likert-type questionnaire containing 20 items was applied to a population of 70 students. This questionnaire was validated through expert judgment and its reliability was determined, after applying it to a pilot group of 15 students, using the Cronbach's Alpha method, obtaining a reliability value of 0.802264, considered an acceptable level. As results of the research, the level of feedback of the students under study was identified, the theories that underpin virtual gamification and formative feedback were determined, a virtual gamification model was designed to develop effective formative feedback and this was validated. model through expert judgment. All of these processes responded to the general objective, which is the formulation of a proposal that leads to improving the feedback problem identified in our students.

Keywords: Applications, gamification, feedback.