



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Modelo de gamificación tecnológica para la evaluación
formativa en estudiantes de educación secundaria de una
institución pública, Los Órganos

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctor en Educación

AUTOR:

Osores Granda, Oscar Enrique (orcid.org/0000-0002-2710-5748)

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

Dedicado a Dios sobre todas las cosas.
Dedicado a mi papi Oscar y mami Esther, mis adorados padres, por abrigar nuestras hermosas vidas con sus mantos de amor, alegría y protección. A mi linda esposa Katty, se lo dedico con amor. A mi hermano Felipe, por ser un ejemplar hermano. A mis estudiantes, profesores, asesores y jueces expertos, con aprecio y estima. Dedicado como un homenaje póstumo a nuestros abuelos y familiares que ya gozan de la vida eterna; con mención especial a mis tíos Felipe y China que hace poco se fueron al encuentro con nuestro Dios.

Oscar

AGRADECIMIENTO

A Dios sobre todas las cosas, la Virgen María y Santo Toribio de Mogrovejo.

A mis padres les agradezco infinitamente por cada instante de mi vida. Agradecido de mi linda esposa Katty, por su amor, respeto y lealtad. A Felipe, por ser cada día mejor hermano. A mi familia Osores, Granda y Flores Díaz, tíos, suegros, hermanos, primos y sobrinos, mi gratitud por siempre. A mis profesores, asesores y jueces expertos, por sus recomendaciones y orientaciones. A mis compañeros, amigos, estudiantes, colegas y director de la IE, gracias por su apoyo y compromiso. A mis primos hermanos Pepe, Manuel, Jorge, Coca, Techy, gracias mil por sus consejos y buenos deseos. Quedo agradecidos de ustedes por ayudarme a cumplir mi sueño de ser Doctor en Educación. Bendiciones a todos.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Variables y operacionalización.....	16
3.3. Población, muestra, muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos	20
3.7. Aspectos éticos.....	20
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN.....	28
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES	37
VIII.PROPUESTA	38
REFERENCIAS	42
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudiantes por grado	18
Tabla 2. Totales de dimensiones.....	21
Tabla 3. Cantidad de estudiantes por grado.....	22
Tabla 4. Costo mensual de aplicaciones gamificadas con IA	26
Tabla 5. Validación de propuesta por juicio de expertos	27
Tabla 6. Clasificador de gastos	45

RESUMEN

En una institución educativa secundaria pública del distrito Los Órganos, se evidencia en sus procesos internos una continuidad con el uso de estrategias tradicionales de evaluación sumativa, ausencia de conocimientos tecnológicos que permitan generar cambios significativos en los procesos de evaluación; lo cual expresa un alejamiento de la propuesta del estado de promover la evaluación formativa. Considerando el objetivo general que es proponer un modelo de gamificación tecnológica y los objetivos específicos de diagnosticar el nivel de evaluación formativa, describir los fundamentos teóricos y metodológicos que avalen la propuesta, diseñar el modelo de gamificación tecnológica para modernizar la evaluación formativa y validarlo a través de tres doctores expertos en educación y computación, se logró proponer el modelo M Game Evaluation, influenciado por la inteligencia artificial.

La investigación es de tipo descriptiva y propositiva, enfoque cuantitativo, diseño no experimental, población de 600 estudiantes, muestra de 229 estudiantes, muestreo probabilístico, nivel de confianza de 95%, margen de error 5% y probabilidades de éxito y fracaso de 60% - 40%, para recabar la información se utilizó la encuesta y el cuestionario como instrumento dirigido a los estudiantes, sometido al proceso de validez de V Aiken y la fiabilidad utilizando Alfa de Cronbach.

Palabras clave: Evaluación formativa, gamificación tecnológica, inteligencia artificial.

ABSTRACT

In a public secondary educational institution in the Los Órganos district, continuity with the use of traditional summative evaluation strategies is evident in its internal processes, absence of technological knowledge that allows generating significant changes in the evaluation processes; which expresses a departure from the state's proposal to promote formative evaluation. Considering the general objective of proposing a technological gamification model and the specific objectives of diagnosing the level of formative evaluation, describing the theoretical and methodological foundations that support the proposal, designing the technological gamification model to modernize formative evaluation and validating it through of three doctors who are experts in education and computing, it was possible to propose the M Game Evaluation model, influenced by artificial intelligence.

The research is descriptive and purposeful, quantitative approach, non-experimental design, population of 600 students, sample of 229 students, probabilistic sampling, confidence level of 95%, margin of error 5% and probabilities of success and failure of 60% - 40%, to collect the information, the survey and questionnaire were used as an instrument aimed at students, subjected to the V Aiken validity process and reliability using Cronbach's Alpha.

Keywords: Formative evaluation, technological gamification, artificial intelligence.



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 tecnológica para la evaluación formativa en estudiantes de educación secundaria de una institución pública, Los Órganos", cuyo autor es OSORES GRANDA OSCAR ENRIQUE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, 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, 21 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 05-01-2024 19:07:42

Código documento Trilce: TRI - 0705460