



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

Aula invertida, gamificación en la motivación de los estudiantes de una  
universidad privada, Lima – 2023

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Doctora en Educación

**AUTORA:**

Jara Avellaneda, Mercedes Olga ([orcid.org/0000-0003-2595-7290](https://orcid.org/0000-0003-2595-7290))

**ASESORES:**

Dra. Rivera Arellano, Edith Gissela ([orcid.org/0000-0002-3712-5363](https://orcid.org/0000-0002-3712-5363))

Dra. Narvaez Aranibar, Teresa ([orcid.org/0000-0002-4906-895X](https://orcid.org/0000-0002-4906-895X))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Gestión y Calidad Educativa

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**LIMA – PERÚ**

**2024**

### **Dedicatoria**

Este trabajo lo dedico a mi madre, a mis hermanos Luz y Oscar que estuvieron conmigo en este proceso del doctorado, quienes me apoyaron cada uno a su estilo a no rendirme.

### **Agradecimiento**

A nuestro gran Dios quien me da sabiduría, fortaleza e incrementa mi fe, a María Auxiliadora por ser la Luz que guía mis pasos.

A mi querida hermana Luz por su gran apoyo incondicional, siendo mi soporte cada día, animándome a culminar con éxito el doctorado.

A nuestros docentes que nos impartieron sus conocimientos y dejaron huellas en nuestros corazones, en especial a las Doctoras Yolanda, Mildred y Gisella por habernos acompañado en el proceso de la tesis.

## Declaratoria de autenticidad del asesor



ESCUELA DE POSGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN

### Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, RIVERA ARELLANO EDITH GISSELA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "Aula invertida, gamificación en la motivación de los estudiantes de una universidad privada, Lima – 2023", cuyo autor es JARA AVELLANEDA MERCEDES OLGA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, 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 Diciembre del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
RIVERA ARELLANO EDITH GISSELA DNI: 41154085 ORCID: 0000-0002-3712-5363	Firmado electrónicamente por: ERIVERA23 el 19-12- 2023 21:27:09

Código documento Trilce: TRI - 0701723



## Declaratoria de originalidad del autor



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

### Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, JARA AVELLANEDA MERCEDES OLGA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Aula invertida, gamificación en la motivación de los estudiantes de una universidad privada, Lima – 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
MERCEDES OLGA JARA AVELLANEDA DNI: 10168018 ORCID: 0000-0003-2595-7290	Firmado electrónicamente por: MJARAAV el 19-12- 2023 19:08:39

Código documento Trilce: TRI - 0701720

## Índice de Contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Resumen	ix
Abstract	x
Resumo	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	18
3.1 Tipo y diseño de investigación	18
3.1.1. Tipo de investigación:	18
3.1.2. Diseño de investigación:	18
3.2 Variables y Operacionalización:	19
3.3 Población muestra y muestreo	20
3.3.1 Población	20
3.3.2. Muestra	20
3.3.3 Muestreo	21
3.3.4. Unidad de análisis	21
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos	21
3.5 Procedimientos	23
3.6 Métodos de análisis de datos	24
3.7 Aspectos éticos	24
IV. RESULTADOS	25
V. DISCUSIÓN	44
VI. CONCLUSIONES	53
VII. RECOMENDACIONES	55
VIII. PROPUESTA	57
REFERENCIAS	63
ANEXOS	72

## Índice de tablas

	<b>Pág.</b>
Tabla 1 Prueba de normalidad	31
Tabla 2 Resumen del modelo de regresión para la hipótesis general	32
Tabla 3 Valor del Pseudo R cuadrado para la hipótesis general	33
Tabla 4 Estimaciones de parámetro para la hipótesis general	33
Tabla 5 Valores estadísticos del área bajo la curva	34
Tabla 6 Resumen del modelo de regresión para la hipótesis específica 1	35
Tabla 7 Valor del Pseudo R cuadrado para la hipótesis específica 1	35
Tabla 8 Estimaciones de parámetro para la hipótesis específica 1	36
Tabla 9 Valores estadísticos del área bajo la curva	37
Tabla 10 Resumen del modelo de regresión para la hipótesis específica 2	38
Tabla 11 Valor del Pseudo R cuadrado para la hipótesis específica 2	38
Tabla 12 Estimaciones de parámetro para la hipótesis específica 2	39
Tabla 13 Valores estadísticos del área bajo la curva	40
Tabla 14 Resumen del modelo de regresión para la hipótesis específica 3	41
Tabla 15 Valor del Pseudo R cuadrado para la hipótesis específica 3	41
Tabla 16 Estimaciones de parámetro para la hipótesis específica 3	42
Tabla 17 Valores estadísticos del área bajo la curva	43

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Esquema del diseño	18
Figura 2 Niveles de la variable Aula Invertida	25
Figura 3 Niveles de las dimensiones del Aula Invertida	26
Figura 4 Niveles de la variable Gamificación	27
Figura 5 Niveles de las dimensiones de la gamificación	28
Figura 6 Niveles de motivación	29
Figura 7 Niveles de las dimensiones de la motivación	30
Figura 8 Representación del área COR como incidencia del aula invertida y gamificación en la motivación de los estudiantes de una Universidad Privada de Lima, 2023	34
Figura 9 Representación del área COR como incidencia del aula invertida y gamificación en la dimensión expectativa de la variable motivación de los estudiantes de una Universidad Privada de Lima, 2023	37
Figura 10 Representación del área COR como incidencia del aula invertida y gamificación en la dimensión valor de la variable motivación de los estudiantes de una Universidad Privada de Lima, 2023	40
Figura 11 Representación del área COR como incidencia del aula invertida y gamificación en la dimensión afectiva de la variable motivación de los estudiantes de una Universidad Privada de Lima, 2023	43



## Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la incidencia entre el aula invertida y la gamificación en la motivación de los estudiantes de una universidad privada, Lima -2023. La investigación fue de tipo aplicada, cuantitativa, con un diseño no experimental, correlacional- causal, con una muestra de 123 estudiantes, a quienes se les aplicó tres cuestionarios: invertido/flipped learning, experiencias gamificadas (GA-MEX) y motivated scale learning questionnaire (MSLQ) que fueron sometidos a validez y a confiabilidad respectivamente. Se empleó la prueba estadística no paramétrica de Regresión logística ordinal. Teniendo como resultados un valor  $p=0.000 < 0.05$  y el coeficiente de Nagelkerke de 0.645 que nos permite afirmar que el modelo de regresión explica el 64.5% de la variación de la variable motivación mediante la variación del aula invertida y la gamificación. Se concluye que existe incidencia entre el aula invertida y la gamificación en la motivación de los estudiantes de una universidad privada, Lima – 2023.

**Palabras clave:** comportamiento, estudiante universitario, método de enseñanza.

## **Abstract**

The objective of this research work was to determine the incidence between the flipped classroom and gamification on the motivation of students at a private university, Lima -2023. The research was applied, quantitative, with a non-experimental, correlational-causal design, with a sample of 123 students, to whom three questionnaires were applied: inverted/flipped learning, gamified experiences (GA-MEX) and motivated scale learning. questionnaire (MSLQ) that were subjected to validity and reliability respectively. The non-parametric statistical test of Ordinal Logistic Regression was used. Having as results a value  $p=0.000 < 0.05$  and the Nagelkerke coefficient of 0.645 which allows us to affirm that the regression model explains 64.5% of the variation of the motivation variable through the variation of the flipped classroom and gamification. It is concluded that there is an impact between the flipped classroom and gamification on the motivation of students at a private university, Lima - 2023.

**Keywords:** behavior, teaching method, university student

## Resumo

O objetivo deste trabalho de pesquisa foi determinar a incidência entre a sala de aula invertida e a gamificação na motivação dos alunos de uma universidade privada, Lima -2023. A pesquisa foi aplicada, quantitativa, com desenho não experimental, correlacional-causal, com uma amostra de 123 alunos, aos quais foram aplicados três questionários: aprendizagem invertida/invertida, experiências gamificadas (GA-MEX) e aprendizagem em escala motivada. (MSLQ) que foram submetidos à validade e confiabilidade respectivamente. Foi utilizado o teste estatístico não paramétrico de Regressão Logística Ordinal. Tendo como resultados um valor  $p=0,000 < 0,05$  e o coeficiente Nagelkerke de 0,645 o que permite afirmar que o modelo de regressão explica 64,5% da variação da variável motivação através da variação da sala de aula invertida e da gamificação. Conclui-se que há impacto entre a sala de aula invertida e a gamificação na motivação dos alunos de uma universidade privada, Lima - 2023.

**Palavras-chave:** comportamento, estudante universitário, método de ensino.