



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**Programa “PHG” con herramientas de gamificación sobre el  
aprendizaje significativo en estudiantes de una universidad  
pública, Lima 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Doctora en Educación**

**AUTORA:**

Ramos Cevallos, Magda Patricia ([orcid.org/0000-0002-9401-2162](https://orcid.org/0000-0002-9401-2162))

**ASESORAS:**

Dra. Lescano Lopez, Galia Susana ([orcid.org/0000-0001-7101-0589](https://orcid.org/0000-0001-7101-0589))

Dra. Bernardo Santiago, Grisi ([orcid.org/0000-0002-4147-2771](https://orcid.org/0000-0002-4147-2771))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones Pedagógicas

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

LIMA – PERÚ

2024

### **Dedicatoria**

A Dios, a la memoria de mis padres y hermanita. A mis hermanos, sobrinos y cuñado quienes me inculcaron el sentido de superación.

A mi hija Gabriela por ser mi motivación de seguir adelante y ser mi apoyo constante.

### **Agradecimiento**

A mis asesoras por su paciencia y apoyo permanente para culminar la investigación.

A la Universidad Cesar Vallejo por las enseñanzas recibidas.

A los jóvenes estudiantes que contribuyeron mucho en la investigación realizada.

Y a todos mis amigos por su motivación y apoyo, siempre los tendré presentes.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**ESCUELA PROFESIONAL DE DOCTORADO EN  
EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, LESCANO LOPEZ GALIA SUSANA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Programa "PHG" con herramientas de gamificación sobre el aprendizaje significativo en estudiantes de una universidad pública, Lima 2023", cuyo autor es RAMOS CEVALLOS MAGDA PATRICIA, 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, 05 de enero del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
LESCANO LOPEZ GALIA SUSANA <b>DNI:</b> 06451655 <b>ORCID:</b> 0000-0001-7101-0589	Firmado electrónicamente por: GLESCANO el 06-01- 2024 14:57:40

Código documento Trilce: TRI - 0721541



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**ESCUELA PROFESIONAL DE DOCTORADO  
EN EDUCACIÓN**

### **Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, RAMOS CEVALLOS MAGDA PATRICIA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional 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: "Programa "PHG" con herramientas de gamificación sobre el aprendizaje significativo en estudiantes de una universidad pública, 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 citatextual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro gradoacadémico 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.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
MAGDA PATRICIA RAMOS CEVALLOS <b>DNI:</b> 10297775 <b>ORCID:</b> 0000-0002-9401-2162	Firmado electrónicamente por: MRAMOSCE el 05-01- 2024 19:29:42

Código documento Trilce: TRI - 0721543

## Índice de contenidos

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LA ASESORA	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LA AUTORA	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y FIGURAS	viii
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	01
II. MARCO TEÓRICO	06
III. METODOLOGÍA	19
3.1. Tipo y diseño de investigación	19
3.2. Variables y operacionalización	19
3.3. Población, muestra y muestreo	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.5. Procedimientos	24
3.6. Método de análisis de datos	25
3.7. Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS	27
V. DISCUSIÓN	36
VI. CONCLUSIONES	47
VII. RECOMENDACIONES	49
VII. PROPUESTA	51
REFERENCIAS	58
ANEXOS	64

## Índice de tablas

Tabla 1	Distribución de la población	22
Tabla 2	Distribución de muestra de la investigación	22
Tabla 3	Validez de contenidos del instrumento por juicio de expertos	24
Tabla 4	Estadístico de confiabilidad	24
Tabla 5	Comparación pretest y Postest de la dimensión comprensión del GC y del GE	27
Tabla 6	Comparación pretest y Postest de la dimensión funcionalidad del GC y del GE	28
Tabla 7	Comparación pretest y Postest de la dimensión Participación activa del GC y del GE	29
Tabla 8	Comparación pretest y Postest de la dimensión relación con la vida real del GC y del GE	30
Tabla 9	Comparación pretest y Postest de la variable aprendizaje significativo del GC y del GE	31
Tabla 10	Prueba de normalidad Shapiro Wilk del pretest y postest de los grupos control y experimental	32
Tabla 11	Estadísticos de contraste para muestras independientes de la variable aprendizaje significativo	33
Tabla 12	Estadístico descriptivo diferencias en el aprendizaje significativo en el GE experimental antes y después de aplicar Programa PHG	33
Tabla 13	Existen diferencias en el aprendizaje significativo antes y después de la aplicación del programa PHG para muestras relacionadas del GE	34
Tabla 14	Estadístico de prueba de Wilcoxon en el GC antes y después de la aplicación PHG.	34
Tabla 15	Estadístico de prueba de U de Mann Whitney en el GE y GC antes de la aplicación PHG.	35
Tabla 16	Estadístico de prueba de U de Mann Whitney en el GE y GC después de la aplicación PHG.	35

## Índice de gráficos y figuras

Figura 1	Esquema representativo del diseño	23
Figura 2	Pretest y Postest de la dimensión comprensión GC y GE	27
Figura 3	Pretest y Postest de la dimensión funcionalidad del GC y del GE	28
Figura 4	Pretest y Postest de la dimensión Participación activa del GC y del GE	30
Figura 5	Pretest y Postest de la dimensión relación con la vida real del grupo del GC y del GE	31
Figura 6	Pretest y Postest de la variable aprendizaje significativo del grupo de control y del grupo experimental	32
Figura 7	Promedio de Aprendizaje significativo del GC y GE	34

## Resumen

La investigación tuvo como objetivo evaluar los efectos del Programa PHG con herramientas de gamificación sobre el aprendizaje significativo en estudiantes de una universidad pública, Lima 2023. El tipo de investigación fue aplicada, con el enfoque cuantitativo además del método hipotético deductivo, diseñó cuasi experimental, población de 60 estudiantes del segundo ciclo, carrera profesional compuesta por grupo experimental (GE) y grupos de control (GC). Con relación al GC en el pretest como el postest se obtuvieron niveles deficientes, regular y bueno, mientras el GE en el pretest el 90% de los estudiantes. Se ubicaron nivel deficiente y el 10% nivel regular, después de la aplicación del programa PHG mejoraron sus niveles, el 57% se ubicaron el nivel muy bueno y 43% en el nivel excelente, evidenciándose los efectos positivos significativos en el aprendizaje de los estudiantes, al aplicar la U de Mann Whitney se determinó los efectos del PHG, se encontró que en el pretest existe diferencias significativas en los promedios entre el GC y el GE ( $0,001 < 0,05$ ) mientras que en el postest, los estudiantes del GE alcanzaron un mayor promedio, existiendo diferencias significativas con el GC ( $0,000 < 0,05$ ).

Palabras clave: Aprendizaje, programa de enseñanza, estrategias educativas.

## Abstract

The objective of the research was to evaluate the effects of the PHG Program with gamification tools on meaningful learning in students at a public university, Lima 2023. The type of research was applied, with the quantitative approach in addition to the hypothetical deductive method, designed quasi-experimental, population of 60 second cycle students, professional career composed of experimental group (EG) and control groups (CG). In relation to the CG in the pretest and the posttest, poor, average and good levels were obtained, while 90% of the students obtained the EG in the pretest. They were placed at a poor level and 10% at a regular level. After the application of the PHG program their levels improved, 57% were at a very good level and 43% at an excellent level, evidencing significant positive effects on student learning. , by applying the Mann Whitney U, the effects of the PHG were determined, it was found that in the pretest there are significant differences in the averages between the CG and the EG ( $0.001 < 0.05$ ) while in the posttest, the EG students They reached a higher average, with significant differences with the CG ( $0.000 < 0.05$ ).

Keywords: Learning, teaching program, educational strategies