



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes
de una institución educativa de Chiclayo, 2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Psicología Educativa

AUTOR:

Rios Silva, Brygham Manuel (orcid.org/0000-0001-5259-7716)

ASESORES:

Dra. Llerena Rodriguez, Sofia Yrene (orcid.org/0000-0003-4419-8568)

Dr. Ramos De la Cruz, Manuel (orcid.org/0000-0001-9568-2443)

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

CHICLAYO - PERÚ

2024



**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LLERENA RODRIGUEZ SOFIA YRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "GAMIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2024", cuyo autor es RIOS SILVA BRYGHAM MANUEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 10%, 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, 02 de Agosto del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SOFIA YRENE LLERENA RODRIGUEZ DNI: 18147780 ORCID: 0000-0003-4419-8568	Firmado electrónicamente por: SLLERENAR el 07- 08-2024 19:08:14

Código documento Trilce: TRI - 0843950



ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, RIOS SILVA BRYGHAM MANUEL estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "GAMIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2024", 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
RIOS SILVA BRYGHAM MANUEL DNI: 71534066 ORCID: 0000-0001-5259-7716	Firmado electrónicamente por: RSILVABM el 02-08- 2024 13:04:45

Código documento Trilce: INV - 1714503

Dedicatoria

A mis familiares cuyo apoyo y sacrificio han constituido el pilar fundamental de este logro. Agradezco profundamente ser la mayor fuente de inspiración y fortaleza en mi vida.

Agradecimiento

A todos las que han contribuido de alguna manera a la culminación de esta tesis. A mis profesores y asesores de la universidad, por su orientación y sus valiosos comentarios. Gracias por su apoyo.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad del autor	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA.....	12
III. RESULTADOS	14
IV. DISCUSIÓN.....	18
V. CONCLUSIONES	23
VI. RECOMENDACIONES.....	24
VII. PROPUESTA.....	25
REFERENCIAS	
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Niveles de motivación académica en los educandos de una I.E.</i>	14
Tabla 2 <i>Niveles de las dimensiones de la variable Motivación Académica en educandos de una I.E.</i>	15
Tabla 3 Validación de propuesta a través de la evaluación de jueces expertos, utilizando el coeficiente V de Aiken	17

Resumen

El presente trabajo se enfocó en desarrollar un programa de gamificación destinado a mejorar la motivación académica entre los educandos de un centro educativo en Chiclayo, esta iniciativa buscó contribuir al ODS 4, que promueve una educación de alta calidad y la inclusión general en oportunidades educativas de alto nivel para todos los educandos. Se adoptó un enfoque teórico y cuantitativo, utilizando un diseño no experimental y transversal, con una muestra de 296 educandos de secundaria. La evaluación se realizó mediante el Cuestionario de Motivación Académica (CUMA). Los hallazgos revelaron que el 51,3% de los educandos presentaron un nivel moderado de motivación. Además, el programa de gamificación demostró una alta validez de contenido (V de Aiken = 1.00). Se concluyó que la gamificación es una herramienta eficaz para aumentar la motivación académica, especialmente en la dimensión intrínseca, y el programa propuesto recibió una evaluación favorable por parte de los expertos.

Palabras clave: gamificación, motivación académica, enseñanza audiovisual, diversificación de la educación, tecnología educacional

Abstract

This study focused on developing a gamification program aimed at improving academic motivation among students at an educational center in Chiclayo. This initiative sought to contribute to SDG 4, which promotes high-quality education and general inclusion in high-level educational opportunities for all students. A theoretical and quantitative approach was adopted, using a non-experimental and cross-sectional design, with a sample of 296 secondary school students. The evaluation was carried out using the Academic Motivation Questionnaire (CUMA). The findings revealed that 51.3% of the students had a moderate level of motivation. Additionally, the gamification program demonstrated high content validity (Aiken's $V = 1.00$). It was concluded that gamification is an effective tool for increasing academic motivation, especially in the intrinsic dimension, and the proposed program received favorable evaluation from experts.

Keywords: gamification, academic motivation, audiovisual teaching, diversification of education, educational technology.

I. INTRODUCCIÓN

Debido a la masiva incidencia de enfermedades causadas por el SARS-CoV-2, se implementaron múltiples acciones de distanciamiento social en varios países, como documenta un informe del Organismo Internacional que fomenta la educación y cultura (UNESCO, 2020). Estas acciones provocaron cambios significativos en distintas entidades laborales, siendo el sector educativo uno de los más impactados, llevando a la adaptación de clases en modalidades a distancia o virtuales.

En la actualidad, según el Banco Interamericano de Desarrollo, se ha notado una marcada transformación en las tácticas pedagógicas empleadas en el sector educativo. Esta evolución ha generado un estímulo entre los docentes para ajustar sus enfoques, abandonando prácticas convencionales y adoptando métodos más adecuados para un entorno educativo cada vez más digital y dinámico (BID, 2021). Esta transformación implica una revisión profunda de las metodologías pedagógicas tradicionales, esto refleja una respuesta proactiva de los educadores ante los retos y oportunidades que surgen con el progreso tecnológico y la revolución digital en el campo educativo (UNESCO, 2019). Esto se alinea con el Cuarto ODS mencionado por las Naciones Unidas: proporcionar una educación de calidad, promoviendo la inclusión general en oportunidades educativas de alto nivel para todos los estudiantes (ONU, 2018).

Anteriormente, la educación y la dinámica en las aulas universitarias se centraban en tener a los estudiantes presentes en sus carpetas y, en muchas ocasiones, simplemente siendo receptores. Sin embargo, en la actualidad, el contexto educativo ha evolucionado considerablemente en cuanto a las prácticas de enseñanza tradicionales, que ahora suelen percibirse como obsoletas. Esto permite involucrar a los educandos en el proceso de obtención y comprensión de conocimientos, comenzando desde el estímulo del talento singular de cada estudiante (UNESCO, 2021).

Según un estudio realizado en España, la aplicación de las estrategias de gamificación en el área de aprendizaje favorece la generación de interés entre los estudiantes, proporcionando mejores alternativas para reforzar su compromiso con el aprendizaje. Los datos proporcionados por la Sociedad Mundial para la Innovación en la Formación revelan que un 78,9% de los docentes observaron un aumento

significativo en el compromiso de sus alumnos después de implementar elementos de gamificación en el entorno educativo (ISTE, 2020).

En el ámbito peruano, investigaciones realizadas por el Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP) sugiere que implementar métodos de gamificación podría ser una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes, lo cual, a su vez, podría potenciar su desempeño académico. De manera similar a la investigación de Chávez (2018), señalan que el 64% de los alumnos que formaron parte de un programa gamificado mostraron un incremento en su motivación y optimizaron su método de estudio (FONDEP, 2022).

El Ministerio de Educación, en colaboración con académicos como Chero (2022) constató en su estudio realizado con estudiantes de Lambayeque que el 90% experimentó un aumento en su nivel de motivación al implementar mecanismos de gamificación en su proceso de aprendizaje completo. Dado que gran parte de los escolares tienen acceso a recursos digitales y están familiarizados con entornos de juego, se resalta la importancia de integrar una variedad de métodos pedagógicos, como recursos digitales, elementos de juego y tácticas en línea (MINEDU, 2022).

Indudablemente, las estrategias de gamificación presentan beneficios significativos para potenciar el interés y la dedicación en el entorno educativo, involucrando aspectos intelectuales, físicos y afectivos. Esto ha sido evidenciado en un colegio en Chiclayo, donde se ha observado un impacto positivo en los estudiantes. Durante actividades de gamificación en línea, los alumnos demostraron un alto nivel de inspiración al participar en diversas actividades. Sin embargo, al regresar a las clases presenciales, educadores y tutores notaron una disminución en el entusiasmo de muchos estudiantes, quienes perciben las metodologías de enseñanza como monótonas y tradicionales, principalmente porque las lecciones se centran en la figura del docente como principal proveedor de conocimientos. Los estudiantes muestran una mayor inclinación hacia el aprendizaje cuando las clases son más dinámicas y atractivas.

La problemática planteada condujo a la formulación del problema de investigación a través de la siguiente pregunta: ¿De qué manera un programa de gamificación educativa fortalece la motivación académica en los alumnos de una Institución Educativa ubicada en Chiclayo, 2024?

Esta investigación se centró en realizar una revisión innovadora con el objetivo de proponer sistemas de gamificación que impulsen la motivación de los estudiantes. Se impulsó un cambio hacia un enfoque dinámico, ofreciendo una nueva perspectiva sobre los temas educativos. La metodología del estudio se destacó, convirtiéndose en un referente teórico para futuras investigaciones a nivel local, nacional e internacional. Dada la escasez de estudios locales sobre este tema, la investigación adquirió una relevancia significativa en el ámbito educativo y social, al tratar la carencia de motivación entre los educandos, que se atribuye a los métodos educativos tradicionales. Además, esta investigación ofreció un nuevo enfoque educativo para los profesionales que participan en intervenciones psicoeducativas. Su papel fue crucial en la creación y validación de un programa innovador que incorporó estrategias de gamificación altamente efectivas en la enseñanza, con el fin de estimular la motivación de los estudiantes en un establecimiento educacional situada en Chiclayo (Rothenberg, 2023).

Por consiguiente, el objetivo principal fue proponer un programa de gamificación para fortalecer la motivación académica entre los estudiantes de una institución educativa en Chiclayo, 2024. Además, se fijaron los siguientes objetivos específicos: identificar el nivel de motivación académica entre los estudiantes de dicha institución, identificar las dimensiones de la motivación académica, Diseñar una propuesta de programa educativo de gamificación con el propósito de reforzar la motivación académica y validar dicho programa mediante la evaluación de expertos en la materia.

Para el análisis presentado en este contexto, se consideró algunas investigaciones anteriores, de carácter nacional e internacional, como fundamentales para este estudio. A continuación, se presentan los detalles de dichas especificaciones.

Dentro del marco de la investigación a escala internacional, se realizó un estudio en España a cargo de Prieto (2022) el cual analizó el efecto que tienen las herramientas de gamificación en la motivación de los educandos de tercer grado (8), inscritos en el programa de Actividades Físicas Expresivas y Psicomotrices en el centro educativo UCH-CEU de Castellón. Este estudio empleó un diseño experimental longitudinal, integrando elementos de juego a través de la plataforma online Classcraft. Los hallazgos revelaron que los estudiantes experimentaron una motivación considerable (8.43), la cual mostró una correlación significativa con su interés y aprendizaje en el

curso gamificado ($p=.000$). Asimismo, se observó que los niveles bajos de aburrimiento en el curso convencional estaban estrechamente relacionados con el interés y aprendizaje en la versión gamificada ($p\leq.002$). Se determinó que el uso de la gamificación es una táctica sumamente eficaz para potenciar el rendimiento académico, incrementar la motivación estudiantil y mejorar la dinámica del proceso educativo.

El estudio proveniente de Hungría efectuado por Németh et al. (2021) explora el uso de estrategias de gamificación en la enseñanza de idiomas vinculados a la medicina y la atención sanitaria (LMHP), y también examina cómo los estudiantes perciben su implementación. Esta investigación cuantitativa incluyó a 547 estudiantes de medicina y salud de siete instituciones educativas, quienes completaron un cuestionario para evaluar su motivación en el aula utilizando la plataforma Quizlet. Los hallazgos en un primer instante revelan que el 53% de los estudiantes no notaron cambios significativos en su motivación, mientras que un 12.5% experimentó una disminución en la misma. Sin embargo, luego de la aplicación, alrededor del 35% informó de un aumento en su motivación luego de la implementación de la anterior estrategia. La conclusión a la que llegaron los expertos fue que la gamificación presenta la capacidad de mejorar la excelencia y la eficacia de la enseñanza, fomentando la adquisición de habilidades de cooperación y trabajo en equipo entre los estudiantes. Además, destacan su utilidad tanto en entornos presenciales como virtuales, especialmente en situaciones críticas como la provocada por la pandemia de COVID-19.

En un estudio realizado en España por López et al. (2019) se investigó la implementación de estrategias de gamificación como método para mejorar la comprensión de conceptos y procesos lógicos, así como para evaluar la motivación y el rendimiento de 333 estudiantes inscritos en la asignatura de Didáctica de las Ciencias Naturales durante los años académicos 2017/18 y 2018/19. Empleando un enfoque cuantitativo, se realizaron evaluaciones utilizando herramientas como Kahoot y Class Dojo para evaluar la influencia de estas estrategias en el rendimiento y la motivación de los educandos. Teniendo presente los resultados logrados, el 100% de los participantes finalizaron satisfactoriamente las actividades propuestas mediante la gamificación, y un 56% mostró un mayor interés en los elementos de juego en comparación con los desafíos lógicos. Sin embargo, los investigadores destacaron la

necesidad de confirmar si el aprendizaje obtenido era realmente significativo, a pesar del interés mostrado por los aspectos lúdicos y visuales del juego.

En Brasil, Batista et al. (2019) dirigieron una exploración para investigar examinar el impacto de una estrategia de gamificación en la experiencia educativa. El estudio incluyó a 49 estudiantes en su último año de educación primaria que estudiaban ciencias naturales. Mediante un diseño de investigación cuasiexperimental, los colaboradores fueron aleatoriamente distribuidos en un equipo experimental y un grupo de control. Ambos conjuntos fueron evaluados con un examen diseñado para evaluar las habilidades y competencias del Examen Nacional de la Educación Secundaria (ENEM), utilizando preguntas seleccionadas o adaptadas de pruebas anteriores. Al terminar la intervención con el sistema de gamificación, se administró una evaluación de mejora estandarizada a ambos grupos. Los resultados indicaron que el grupo experimental experimentó una mejora significativa ($g=0,38$), mientras que el grupo de control mostró un incremento más modesto ($g=0,11$). En resumen, se observó un impacto positivo haciendo uso de estrategias de gamificación en la experiencia significativa y motivacional educativa.

En un estudio realizado en España, Parra et al. (2020) examinaron la motivación, el nivel de implicación estudiantil y la capacidad de pensamiento creativo después de participar en una actividad educativa que empleaba técnicas de gamificación. La muestra estuvo compuesta por 238 participantes, incluyendo 50 docentes y 188 estudiantes de instituciones en Andalucía. Empleando un enfoque cuantitativo y un cuestionario diseñado para explorar variables socio-demográficas y tres aspectos de la escala GAMEX, se recopilaron datos en línea a través de Google Forms. Los hallazgos mostraron altos niveles de compromiso y habilidad para pensar de manera creativa entre los participantes, sin que se evidenciaran diferencias notables basadas en el género. En resumen, el estudio resaltó el alto nivel de activación, creatividad y motivación experimentados por los participantes tras la experiencia gamificada.

A nivel nacional, la investigación previa sobre este tema es escasa. Resalta el estudio llevado a cabo en Tacna, Gómez (2022) encabezó una investigación en una institución pública para analizar el impacto de un plan fundamentado en estrategias lúdicas en la motivación de los educandos de odontología. La pesquisa se basó en un diseño semiexploratorio que incluyó a 28 estudiantes de segundo año, distribuidos

en grupos experimental y de control. Se empleó la siguiente escala como método de evaluación de los resultados, escala de Motivación Situacional Escolar (EMSA) y se aplicó la prueba U de Mann-Whitney ($p=0,03$), la cual indicó una diferencia significativa en la motivación tras la implementación del programa gamificado. En síntesis, se ratificó que la ejecución de este programa fomenta un incremento en la motivación de los estudiantes.

La exploración hecha en Lima por Anicama (2022) el cual investigó los efectos de un programa gamificado en el rendimiento de los estudiantes de psicoterapia conductual cognitiva. Este análisis incluyó a 70 estudiantes en su octavo ciclo. Se implementó un programa de gamificación diseñado específicamente para el curso en un estudio cuasi experimental. Los resultados indicaron una notable mejora en los resultados educativos de los educandos durante las sesiones de psicoterapia, evidenciada por un incremento significativo en la puntuación promedio (Promedio previo = 8.86; Promedio posterior = 16.97), como lo muestra el análisis de la prueba U de Mann-Whitney ($p < 0.01$). Asimismo, se pudo apreciar que los elementos de la gamificación, tales como las recompensas, la competencia y la colaboración, tuvieron un impacto significativo en el aumento del desempeño escolar y en el estímulo de la motivación hacia el proceso educativo.

En Lima, Oscoco (2022) realizó un estudio para evaluar cómo afecta la gamificación a los educandos de la escuela de nutrición y su motivación. Esta investigación adoptó un diseño cuasi experimental, implementando grupos control y experimental en un enfoque longitudinal. La muestra inicial comprendió a 220 estudiantes, de los cuales se seleccionó a 60. Se utilizó la Escala de Motivación (EMSA), y tras implementar la intervención en el grupo experimental, se observaron puntajes superiores en comparación con el grupo de control. Estos hallazgos indicaron un aumento notable en la motivación académica entre los miembros del grupo experimental, debido al uso de la gamificación, demostrando un efecto positivo tanto en la motivación intrínseca como extrínseca, con un nivel de significancia del 5% (valor $p = 0,000 < 0,05$), además de una disminución en la falta de motivación. Como conclusión, se determinó que la gamificación ejerce un impacto notorio en el factor motivacional de los alumnos de la escuela evaluada.

La pesquisa hecha en Lima por Carbajal et al. (2022) cuyo objetivo fue describir la aplicación de la gamificación como una estrategia motivadora en la educación superior, cubriendo investigaciones desde 2012 hasta 2022. Esta investigación comprendió una revisión exhaustiva de la literatura, donde se aplicaron criterios específicos para seleccionar artículos en inglés, portugués y español relacionados con el tema. Se examinaron un total de 50 documentos y se escogieron 37 de diversas fuentes, incluyendo Scielo, Dialnet, Emerald, Semantic Scholar, Google Académico y revistas universitarias a nivel nacional e internacional. Los resultados demostraron que la gamificación se destaca como un recurso eficaz para estimular el aprendizaje en este contexto particular. Por consiguiente, se concluyó que la gamificación representa una técnica motivadora en la educación universitaria, donde los estudiantes se involucran activamente en un proceso de aprendizaje atractivo y reciben reconocimiento por sus contribuciones, sin que esto tenga un impacto negativo en sus calificaciones.

Finalmente, en Chiclayo, Chero (2022) realizó un estudio para explorar cómo la gamificación afecta el proceso educativo de estudiantes de quinto grado en contextos de aulas mixtas. Este estudio, de naturaleza cuasi experimental, implicó la participación de dos grupos de estudiantes y la realización de evaluaciones tanto antes como después de la intervención a través de la plataforma Quizizz. Se aplicaron encuestas a 44 estudiantes mediante formularios de Google, los cuales demostraron una alta validez (98%) y una moderada fiabilidad (64%). Tras la introducción de actividades recreativas a través de Quizizz, se observó un aumento considerable en los niveles de motivación, con casi el 90% de los participantes demostrando niveles positivos de motivación. Estos hallazgos respaldan la eficacia de Quizizz para potenciar el desempeño académico y el interés en el entorno de la enseñanza híbrida. Se subraya la importancia de continuar utilizando enfoques de aprendizaje combinado que integren recursos tecnológicos adaptados a los estilos educativos de los estudiantes contemporáneos.

Los estudios de investigación mencionados anteriormente están directamente relacionados con los temas que se abordarán en este estudio, particularmente en lo que respecta al empleo de técnicas de gamificación en la educación y su efecto en el aspecto motivacional de los alumnos de una entidad académica. A continuación, se

exponen las definiciones y premisas teóricas que respaldan los pilares de este estudio.

La pandemia de COVID-19 ha acelerado significativamente la transición hacia la educación en línea por parte de los centros educativos y expertos del sector. Aunque las TIC ya demostraban un gran potencial, la crisis sanitaria llevó a las instituciones a hacer una transición más decidida hacia la educación digital. Según Briceño (2022), los docentes han evolucionado de usar herramientas tecnológicas de manera superficial a involucrar activamente a los estudiantes en actividades significativas, con la gamificación emergiendo como una herramienta estratégica en este nuevo contexto.

Harmari (2019) define la gamificación como el diseño de estructuras, conexiones y actividades que sumergen a los usuarios en una experiencia similar a la de los videojuegos. De acuerdo con Rapp et al. (2019), estas estrategias han evidenciado una mejora en las habilidades de los estudiantes a través de la retroalimentación y la recopilación de información, lo que ha resultado en un incremento de la motivación y la dedicación. Además, se han observado mejoras cognitivas, como un razonamiento crítico más desarrollado y una comprensión más profunda de los temas estudiados. Landers et al. (2018) afirman que la gamificación implica la integración de elementos de juegos en contextos no recreativos, convirtiéndose en una herramienta esencial para conectar eficazmente con los estudiantes, promover su participación activa y mantener su motivación (Lee et al., 2021). Esta estrategia enriquece la experiencia educativa, además de también fortalece el vínculo con el contenido académico.

Es esencial tener en cuenta que, como indicó Liberio (2019), a pesar de los esfuerzos de los profesores por captar el interés de los alumnos y emplear enfoques participativos para conectarse con las lecciones, el aspecto recreativo desempeña un rol crucial en la enseñanza. En este contexto, para Prieto (2022) la gamificación actúa como un puente entre el juego y la enseñanza al incorporar elementos lúdicos para mejorar la experiencia educativa y hacerla más relevante para los alumnos. La adaptación de los juegos al entorno educativo es especialmente crucial dado que los jóvenes están inmersos en tecnologías innovadoras.

Desde una perspectiva alternativa, García et al. (2021) sostienen que la gamificación trasciende la mera incorporación de juegos, ya que puede enriquecer la interacción

educativa mediante enfoques innovadores que se alejan de las metodologías tradicionales. Integrar recursos pedagógicos avanzados y herramientas tecnológicas puede captar el interés de los estudiantes y transformar su experiencia académica. En el contexto local, la gamificación ha cobrado relevancia como respuesta a los desafíos de la pandemia, según Ordorika (2020), llevando a los docentes a adoptar estrategias gamificadas para enfrentar estos retos. Sin embargo, Faust (2021) advierte que la implementación de gamificación podría impactar negativamente en la interacción personalizada entre estudiantes, describiendo la gamificación como la integración de componentes y estrategias de videojuegos para promover la involucración cognitiva, afectiva y social, más allá de su función recreativa.

En relación con la gamificación, Vasquez (2020) propone tres dimensiones clave para mantener el entusiasmo y compromiso de los estudiantes: dinámicas, mecánicas y componentes. La "dinámica" se refiere a las estructuras principales en los componentes aplicativos (Epelbaum, 2017) e incluye indicadores como expresión, que muestra las habilidades de los estudiantes; logros, que destaca los hitos alcanzados; status, que refleja el reconocimiento dentro del grupo; y competitividad, que fomenta la competencia sana. La "mecánica de gamificación" se enfoca en las acciones y comportamientos que modelan el entorno de aprendizaje y las dinámicas lúdicas (Faust, 2021), con indicadores como recompensas, que incentivan comportamientos deseados; cooperación, que promueve el trabajo en equipo; y desafíos, que motivan la resolución de problemas. Finalmente, los "componentes" abarcan los atributos intrínsecos que los usuarios tienen al comenzar una experiencia gamificada (Trolan & Jach, 2020), incluyendo tablas de clasificación, que muestran el rendimiento relativo; puntos, que reflejan el progreso; y niveles, que reflejan el progreso dentro del sistema gamificado.

La gamificación, al incorporar elementos de juego en la educación, ha demostrado aumentar la participación y el interés de los estudiantes (Dicheva et al., 2018). Landers, Bauer y Callan (2018) hallaron que las tablas de clasificación mejoran el rendimiento al fijar metas claras y fomentar una competencia saludable, elevando la motivación extrínseca. Además, Mekler et al. (2017) encontraron que puntos e insignias pueden potenciar la motivación intrínseca y el disfrute en las actividades educativas. Estos estudios destacan la importancia de aplicar la gamificación de forma reflexiva para mejorar la motivación y el desempeño académico.

Las diversas interpretaciones acerca del término gamificación convergen en un aspecto fundamental: la motivación del estudiante. Esta motivación es crucial para asegurar una dirección efectiva y satisfactoria en las actividades académicas. La motivación académica se define como un proceso que despierta un genuino interés por el logro académico y crea un ambiente propicio para el aprendizaje (Pérez, 2018). La relación entre el desempeño estudiantil y la motivación es esencial, destacando su importancia para estimular a los alumnos y tener un impacto positivo en su progreso educativo (Llanga et al., 2019).

La motivación en el ámbito educativo constituye un ciclo dinámico en el cual el estudiante se ve influenciado por una variedad de sistemas que lo guían hacia una disposición específica frente al aprendizaje y la formación (Trolan & Jach, 2020). Esta visión resulta fundamental para fomentar una experiencia educativa más enriquecedora y significativa. Según señalan Saeedi & Parvizy (2019), la motivación representa un proceso psicológico complejo que abarca diversos aspectos, como la percepción, el comportamiento, las emociones y las visiones internas. Aunque su importancia en la educación es innegable, meramente reconocerla no resulta suficiente.

La motivación, según varios autores, se entiende como fuerzas internas que impulsan la acción, especialmente en contextos educativos. Cobo et al. (2022) la describen como esencial para el progreso académico al enfocarse en el impulso de los estudiantes hacia metas específicas. Gil et al. (2019) la definen como un ciclo dinámico que guía el comportamiento hacia objetivos, tanto en entornos educativos como de formación, considerando aspectos mentales y emocionales. Yeh et al. (2019) resaltan su importancia en la adaptación a nuevas estrategias educativas y de formación, lo que puede mejorar la persistencia y el rendimiento académico. Estas investigaciones resaltan lo relevante que es el factor motivacional en el desarrollo del proceso educativo en línea, donde los estudiantes investigan aspectos fundamentales para garantizar una enseñanza eficaz.

Escobar et al. (2019) señalan que en el ámbito educativo se identifican dos dimensiones fundamentales de la motivación. La primera es la motivación intrínseca, que está relacionada con las aspiraciones propias y profesionales, impulsada por metas autoestablecidas y relacionada con responsabilidades laborales, generando

satisfacción y mejorando el rendimiento. La segunda es la motivación extrínseca, influenciada por factores externos como validaciones y reconocimientos, promoviendo conductas constructivas y evitando comportamientos negativos. Esta motivación puede originarse de terceros o del entorno, manifestándose cuando el individuo se siente plenamente motivado. Además, puede estar asociada con diversas condiciones (Meléndez, 2018).

De acuerdo con Sánchez (2020) la gamificación comparte afinidades con la perspectiva constructivista al reconocer la singularidad del proceso educativo y su evolución progresiva. Por un lado, se ajusta a los requerimientos específicos de cada estudiante al ofrecer un enfoque personalizado y proporcionar retroalimentación organizada a nivel grupal para atender a varios alumnos al mismo tiempo. Por otro lado, la investigación de Gallardo y Gallardo (2018), fundamentada en el enfoque tecnológico, respalda la idea de que el juego es esencial en el aprendizaje de los niños, promoviendo su continuo desarrollo educativo y estimulando la adquisición de habilidades sociales y emocionales. Además, desde la perspectiva humanista, McClelland (según Zuluaga & Castellanos, 2023) destaca la importancia de la motivación, la cual impulsa a las personas a comportarse de maneras que influyen significativamente en su desempeño, especialmente en el contexto académico.

Considerando todo lo expuesto anteriormente, la pandemia derivada del COVID-19 ha acelerado de forma notable el cambio hacia la educación a distancia, provocando una transformación significativa en las prácticas educativas. Los educadores han adoptado enfoques más flexibles y adaptables, abandonando las técnicas tradicionales y resaltando la importancia de ajustar las estrategias pedagógicas al contexto digital actual. En este contexto, la gamificación educativa ha surgido como una técnica novedosa y efectiva para fomentar la utilidad y la intervención de los alumnos. Investigaciones realizadas en diferentes partes del mundo han demostrado los beneficios de integrar la gamificación en la educación, destacando no solo la mejora en el rendimiento académico, sino también un notable incremento en la motivación de los estudiantes. Según diversos expertos, la motivación es crucial en este ámbito, siendo un factor clave para el éxito académico. Además, el compromiso constante de los estudiantes contribuye a una experiencia educativa más enriquecedora y significativa.

II. METODOLOGÍA

El tipo, enfoque y diseño de investigación muestran que la pesquisa se centró principalmente en un enfoque teórico, también conocido como investigación básica o pura, con el propósito de expandir y profundizar el conocimiento existente (CONCYTEC, 2019). En este contexto, la indagación adoptó una perspectiva cuantitativa, lo que implica la consideración de variables que pueden ser evaluadas mediante métodos numéricos (Sánchez, 2019). Se ha concebido un estudio no experimental según su tipo, con un diseño transversal, que se centra en la descripción detallada del contexto inicialmente. Esta descripción se examinó desde la perspectiva de la ocurrencia del fenómeno. Posteriormente, basándose en los resultados obtenidos, se desarrolló una propuesta metodológica sólida, con la intención de abordar la problemática en etapas posteriores (Hernández & Mendoza, 2018).

Considerando las variables y categorías, la gamificación educativa, como variable 1, constituye una estrategia fundamental que emplea tácticas lúdicas para implicar a los alumnos, estimular su participación y promover su compromiso de manera espontánea. Esta propuesta teórica se divide en tres dimensiones: la dinámica, que incluye indicadores como expresión, logros, status y competitividad; la mecánica, con indicadores como recompensas, cooperación y desafíos; y los componentes, que se subdividen en tablas de clasificación, puntos y niveles (Lee et al., 2021).

Por otro lado, como variable 2, se destaca la motivación académica, un fenómeno que inspira un intenso compromiso con el desempeño escolar y crea un ambiente propicio para la adquisición de conocimientos. Esta motivación se divide en dos dimensiones clave: la intrínseca, que abarca aspectos como incentivos, entorno físico, interacciones sociales, sensación de seguridad y control; y la extrínseca, que incluye elementos como reconocimiento, incremento de responsabilidades, actividades estimulantes, sensación de autorrealización y éxito (Pérez, 2018).

Asimismo, se consideró una población de 540 educandos, de los cuales se escogió una muestra de 296, mediante un muestreo probabilístico. Estos educandos están inscritos en los grados tercero a quinto de secundaria en un centro educativo de Chiclayo. Estos estudiantes tienen edades que van de los 14 a los 19 años. Siguiendo los criterios de inclusión, se eligió a aquellos alumnos que estuvieran inscritos en la escuela y dispusieran de los recursos adecuados para la evaluación, tales como

dispositivos móviles o computadoras. Asimismo, se incluyeron aquellos individuos que, al indicar "Sí" en el formulario de Google, manifiesten su interés en apoyar el estudio a realizar. Por otra parte, se establecieron ciertos criterios de exclusión: se evitó la participación de estudiantes que no hayan dado su consentimiento explícito, así como aquellos que, hayan proporcionado respuestas inconsistentes en los instrumentos de evaluación.

Teniendo en consideración las técnicas e instrumentos de recolección de datos, para examinar la motivación académica, se empleó la encuesta como técnica y se utilizó el Cuestionario de Motivación Académica (CUMA) como instrumento. Este cuestionario consistió en diez preguntas distribuidas en dos categorías: motivación intrínseca y extrínseca. La categoría intrínseca abarca cinco aspectos: incentivos, ambiente físico, entorno social, percepción de seguridad y sensación de control. Por su parte, la categoría extrínseca incluye reconocimiento, incremento de responsabilidad, actividades desafiantes, sensación de logro personal y cumplimiento de metas. Cada pregunta se respondió en una escala del 1 al 5, que va desde "muy en desacuerdo" hasta "muy de acuerdo". Finalmente, la adecuación del cuestionario fue evaluada por expertos, y su fiabilidad se midió mediante el índice de consistencia interna de Cronbach

Dentro del método de análisis de datos, se empleó el MS Excel 2019 con el propósito de analizar y recopilar los reportes recolectados durante el estudio, con el propósito de interpretarlos en etapas posteriores. Asimismo, se utilizó el programa SPSS v.26 para llevar a cabo un análisis cuantitativo, creando tablas estadísticas que fueron examinadas e interpretadas según lo requiera la investigación.

Finalmente, considerando los aspectos éticos, la pesquisa se realizó conforme a los estándares éticos establecidos en las normas de conducta de la UCV (RCU N° 0340-2021_Código de ética). Asimismo, se respetaron las normas de citación para cada estudio referenciado en este trabajo, siguiendo los lineamientos de la Asociación Americana de Psicología (APA, 2010). Finalmente, se consideraron las pautas del Colegio Profesional de Psicólogos del Perú (2018), que subrayan la importancia de utilizar instrumentos actualizados y reconocidos en el ámbito profesional para asegurar su fiabilidad en la población estudiada, evitando así el uso de herramientas obsoletas o con deficiencias psicométricas en la práctica pericial.

III. RESULTADOS

En el marco de la investigación titulada "Gamificación educativa para la motivación académica en educandos de un centro educativo de Chiclayo, 2024", se han obtenido los siguientes resultados, que serán detallados a continuación teniendo en cuenta los objetivos planteados:

Tabla 1

Niveles de motivación académica en los educandos de una I.E.

<i>Variable</i>	<i>Niveles</i>	<i>fi</i>	<i>%</i>
Motivación Académica	Alto	105	35,0%
	Medio	154	51,3%
	Bajo	41	13,7%
	Total	300	100,0%

Nota. Resultados de la prueba CUMA

En la Tabla 1 se presentaron los diferentes niveles de motivación académica obtenidos tras administrar el instrumento a los educandos de un centro educativo en Chiclayo. Los resultados revelaron que el 51,3% de los educandos mostró un nivel medio de motivación académica, indicando un interés en sus actividades escolares, aunque sin alcanzar un grado elevado de motivación. Un 35% de los educandos evidenció un nivel alto de motivación académica, reflejando un fuerte compromiso y entusiasmo por el aprendizaje, así como una búsqueda activa de excelencia académica. En contraste, el 13,7% de los educandos presentó un nivel bajo de motivación académica, evidenciando una falta de interés y motivación que podría impactar negativamente en su rendimiento escolar. Estos datos sugieren que la mayoría de los educandos se posicionan en un nivel intermedio de motivación académica, resaltando la importancia de implementar estrategias que fortalezcan la motivación para mejorar el rendimiento académico y fomentar un compromiso constante con las actividades educativas.

Tabla 2

Niveles de las dimensiones de la variable Motivación Académica en educandos de una I.E.

NIVELES	Intrínseca		Extrínseca	
	fi	%	fi	%
Alto	3	1,0%	29	9,7%
Medio	235	78,3%	215	71,7%
Bajo	62	20,7%	56	18,7%
Total	300	100,0%	300	100,0%

Nota. Resultados de la prueba CUMA

En la Tabla 2 se presentó la distribución de frecuencias y porcentajes de las dimensiones de la variable Motivación Académica, obtenidos tras aplicar el cuestionario a los educandos de un centro educativo en Chiclayo. En la dimensión Intrínseca, el 78,3% de los educandos mostró un nivel medio de motivación académica, reflejando un interés moderado en aprender por satisfacción personal. Un 20,7% presentó un nivel bajo, indicando una falta de motivación interna y satisfacción en sus estudios, mientras que solo el 1% alcanzó un nivel alto, demostrando una notable satisfacción y motivación intrínseca hacia el aprendizaje. En cuanto a la dimensión Extrínseca, el 71,7% de los educandos se ubicó en un nivel medio de motivación, evidenciando una motivación moderada impulsada por recompensas externas y reconocimiento. El 18,7% mostró un nivel bajo, sugiriendo que las recompensas externas no eran efectivas para motivarlos, y el 9,7% reportó un nivel alto, evidenciando un fuerte impulso por obtener recompensas y reconocimiento externo. Estos resultados indicaron que la mayoría de los educandos presentó un nivel medio de motivación académica, especialmente en la dimensión intrínseca. Este hallazgo subrayó la necesidad de desarrollar estrategias que fortalezcan la motivación intrínseca para fortalecer el compromiso y el desempeño académico de los educandos.

Objetivo 3

Diseño de propuesta del programa de gamificación

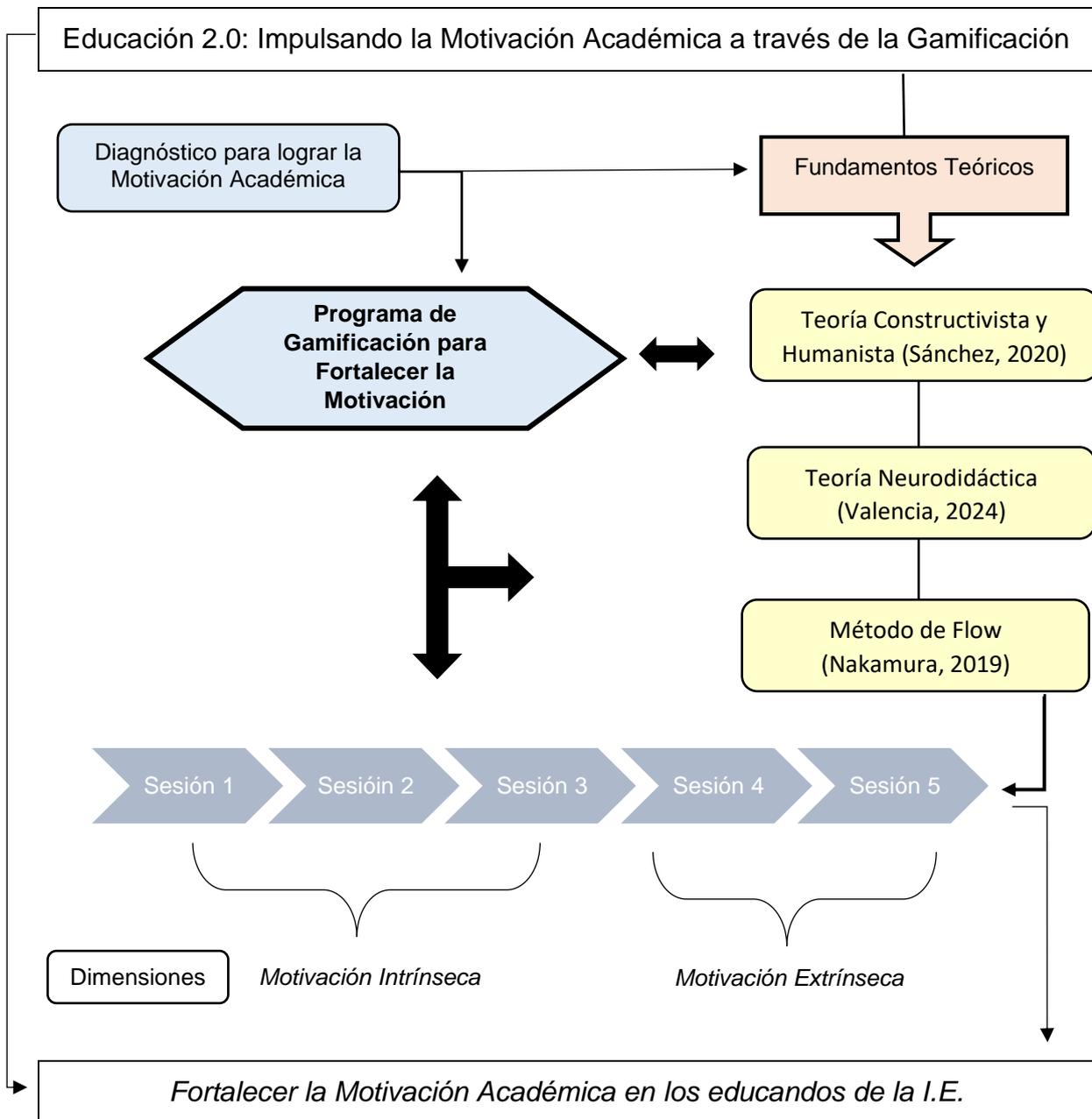


Tabla 3

Validación de propuesta a través de la evaluación de jueces expertos, utilizando el coeficiente V de Aiken.

N°	CRITERIO	EXPERTOS					Suma (Si)	V de Aiken
		Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 4	Experto 5		
Pertinencia con la investigación								
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	1	1	1	1	1	5	1.0
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	1	1	1	1	1	5	1.0
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	1	1	1	1	1	5	1.0
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	1	1	1	1	1	5	1.0
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	1	1	1	1	1	5	1.0
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	1	1	1	1	1	5	1.0
7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	1	1	1	1	1	5	1.0
Pertinencia con la aplicación								
8	Es aplicable al contexto de la investigación	1	1	1	1	1	5	1.0
9	Soluciona el problema de la investigación	1	1	1	1	1	5	1.0
10	Su aplicación es sostenible en el tiempo	1	1	1	1	1	5	1.0
11	Es viable en su aplicación	1	1	1	1	1	5	1.0
12	Es aplicable a otras instituciones con características similares	1	1	1	1	1	5	1.0
V de Aiken de la propuesta							1.00	

Nota. Resultados de juicio de cinco expertos

La Tabla 3 muestra la calificación de la validez de contenido de una propuesta de investigación, realizada mediante el índice V de Aiken. Este índice evaluó 12 criterios distribuidos en dos categorías: relevancia para la investigación y aplicabilidad práctica. Cinco expertos valoraron cada criterio, asignando un valor de 1 en todos los casos, lo que refleja una valoración positiva uniforme. El índice V de Aiken alcanzó un valor de 1.00 para todos los criterios, evidenciando una alta validez de contenido de la propuesta según los expertos consultados.

IV. DISCUSIÓN

Los hallazgos de esta investigación proporcionan una perspectiva detallada sobre los niveles de motivación académica entre los educandos de un establecimiento educativo en Chiclayo, y sugieren la posibilidad de diseñar un programa de gamificación específicamente dirigido a potenciar esta motivación. Al comparar estos resultados con investigaciones previas a nivel nacional e internacional, se identifican tanto coincidencias como discrepancias que enriquecen notablemente el análisis y la comprensión del impacto de la gamificación en el contexto educativo.

Teniendo en cuenta el primer objetivo específico, que es determinar el nivel de motivación académica entre los educandos, se observó que el 51,3% de los alumnos presentó un nivel medio de motivación. Este dato es consistente con los hallazgos de estudios en otros contextos educativos, así pues, en un estudio realizado en España por López et al. (2019), se evidenció que la implementación de estrategias de gamificación incrementó el compromiso y la motivación de los estudiantes, alcanzando un 56% de la población estudiada con un nivel medio de motivación. De manera similar, en Brasil, Batista et al. (2019) reportaron una mejora significativa en el rendimiento académico de los educandos que tomaron parte en un programa basado en gamificación. Sin embargo, los resultados del estudio de Németh et al. (2021) en Hungría ofrecen una perspectiva diferente; en su investigación, se encontró que el impacto de la gamificación no siempre es homogéneo: mientras que el 35% de los estudiantes mostró una alta motivación académica, el 53% no experimentó cambios significativos. Este contraste subraya la idea de que, aunque la gamificación puede ser una herramienta eficaz para incrementar la motivación académica, su efectividad puede variar según el contexto educativo y el diseño específico de la intervención. Estos estudios indican que la gamificación puede ofrecer beneficios para la motivación académica, pero también enfatizan la necesidad de adaptar las estrategias de gamificación a las características particulares de cada entorno educativo para maximizar su impacto.

Con relación al segundo objetivo específico, que se enfoca en reconocer las dimensiones de la motivación académica, los hallazgos indicaron que el 78,3% de los educandos muestra un nivel intermedio de motivación intrínseca. Este dato sugiere que, aunque existe un interés por el aprendizaje, este no alcanza niveles óptimos para

generar un compromiso profundo y sostenido. Este resultado es consistente con el estudio realizado por López et al. (2019) en España, donde se encontró que la gamificación en la enseñanza de ciencias naturales aumentó significativamente el interés y la motivación de los alumnos. Sin embargo, estos resultados contrastan con los encontrados por Németh et al. (2021) en Hungría, quienes reportaron que el 35% de los estudiantes exhibió un alto nivel de motivación académica, indicando un fuerte compromiso y entusiasmo por aprender, mientras que el 53% mostró un bajo nivel de motivación. Esta discrepancia sugiere que la efectividad de la gamificación puede variar según el contexto específico de su aplicación. Aunque la gamificación suele tener un impacto positivo general, su eficacia puede diferir según las características y necesidades particulares del entorno educativo.

En cuanto a las dimensiones de la motivación académica, los resultados resaltaron la importancia tanto de la influencia de la motivación intrínseca y extrínseca en el compromiso y el rendimiento escolar de los educandos. La baja proporción de estudiantes (solo el 1%) que reportó un alto nivel de motivación intrínseca destaca la necesidad de fortalecer esta dimensión específica. La alta proporción de estudiantes con motivación media en ambas dimensiones sugiere que, aunque se reconoce el valor del aprendizaje, las estrategias actuales pueden no ser suficientes para maximizar el potencial motivacional de los alumnos. Este hallazgo es congruente con la investigación de Gómez (2022) en Tacna, Perú, donde se observó que un programa basado en herramientas gamificantes aumentó significativamente la motivación de los educandos de odontología. Sin embargo, se diferencia del estudio realizado por Parra et al. (2020) en España, que encontró altos niveles de compromiso sin diferencias notables basadas en el género, sugiriendo que la motivación puede estar influenciada por diversos factores contextuales y demográficos. Además, la alta proporción de estudiantes con motivación media en ambas dimensiones indica que las estrategias actuales podrían no ser suficientes para alcanzar su máximo potencial. Estos resultados también coinciden con las conclusiones de Landers et al. (2018) y Lee et al. (2021), quienes argumentan que la gamificación puede promover una conexión más profunda y duradera con el contenido educativo si se implementa adecuadamente y se adapta a las necesidades específicas de los estudiantes y del contexto educativo.

El tercer objetivo específico de esta investigación es elaborar una propuesta de programa educativo fundamentado en la gamificación para fortalecer la motivación académica. Esta propuesta se sustenta en la combinación de elementos dinámicos, como logros y competitividad, componentes mecánicos, tales como recompensas y desafíos, y aspectos específicos como tablas de clasificación, puntos y niveles. Este enfoque integral está respaldado por investigaciones previas que resaltan la eficacia de la gamificación como estrategia educativa, es el caso del estudio en Lima de Carbajal et al. (2022) demuestra que la gamificación es una técnica altamente motivadora, promoviendo un elevado nivel de participación activa entre los estudiantes. Asimismo, Anicama (2022) apoya esta visión, al señalar que, aunque la implementación y adaptación de la gamificación a contextos específicos puede presentar ciertos desafíos, los componentes tales como las recompensas y la competitividad juegan un papel significativo en el aumento del desempeño educativo y en la promoción de la motivación hacia el aprendizaje.

No obstante, algunos estudios sugieren que la gamificación puede tener limitaciones, las cuales difieren de los resultados observados en esta investigación, este es el caso de López et al. (2019) quienes identificaron que la motivación intrínseca de los estudiantes puede disminuir con el tiempo si los elementos de gamificación no se mantienen relevantes y atractivos. Este hallazgo resalta la necesidad de diseñar programas de gamificación que no solo sean atractivos inicialmente, sino que también mantengan su relevancia y desafío a lo largo del tiempo. Además, Mekler et al. (2017) sugieren que una implementación de gamificación sin un diseño cuidadoso puede llevar a una superficialización del aprendizaje, donde los estudiantes se concentran más en obtener recompensas que en comprender profundamente el contenido.

La propuesta de gamificación desarrollada en esta investigación incluye actividades estructuradas y sistemas de recompensas diseñados para mantener a los estudiantes comprometidos y motivados a lo largo del tiempo. Se han utilizado herramientas tecnológicas, como aplicaciones móviles y plataformas en línea, para facilitar la implementación y el seguimiento del programa. Este enfoque cuenta con el respaldo de investigaciones como la de Chero (2022), que evidenció la efectividad de la plataforma Quizizz para incrementar tanto la motivación como el rendimiento académico en entornos de aulas mixtas. El estudio mostró una alta validez del 98% y una fiabilidad moderada del 64%, lo que subraya la robustez y consistencia de los

resultados obtenidos. Estos hallazgos destacan el potencial de Quizizz para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y efectivas, sugiriendo que la integración de herramientas digitales gamificadas puede tener un impacto significativo en la dinámica educativa y en la mejora del desempeño estudiantil.

Finalmente, el cuarto objetivo específico de esta investigación es dar validez al programa de gamificación a través de una evaluación realizada por expertos en el campo. La validez de contenido excepcionalmente alta (V de Aiken = 1.00) revela que los especialistas consideran el programa como altamente relevante tanto para el estudio como para su aplicación práctica en el entorno educativo. Este resultado se alinea con las conclusiones de estudios anteriores, como los de Chero (2022) y Carbajal et al. (2022), que respaldan la eficacia de la gamificación en el ámbito educativo. La investigación de Oscco (2022) en Lima también respalda esta conclusión, mostrando que la implementación de gamificación resultó en mejoras significativas en la motivación intrínseca y extrínseca de los educandos, con una reducción significativa en la falta de motivación y un aumento considerable en la motivación académica. No obstante, algunos estudios sugieren que la evaluación y validación de programas de gamificación deben tener en cuenta factores como la personalización y el contexto específico de los estudiantes. Hamari et al. (2019) argumentan que la gamificación puede ser más efectiva cuando se ajusta a las necesidades individuales y al contexto cultural de los estudiantes. Por lo tanto, aunque la validación del programa es prometedora, es crucial seguir investigando y ajustando el programa para asegurar su relevancia y efectividad a largo plazo.

Diversas investigaciones han confirmado los efectos positivos de la gamificación en el ámbito educativo. Anicama (2022) demostró que la implementación de técnicas gamificadas en la institución ha conducido a un visible avance en el desempeño escolar de los educandos. Asimismo, Calbacho et al. (2021) destacaron que la gamificación facilita un entorno de aprendizaje vibrante y participativo, esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales dentro del aula. Estos hallazgos sugieren que la gamificación no solo potencia el rendimiento académico, sino que también contribuye al desarrollo integral del estudiante, creando un entorno de aprendizaje más atractivo y motivador. No obstante, algunos investigadores ofrecen una perspectiva crítica, como Dichev y Dicheva (2017) señalaron que, aunque la gamificación puede incrementar la motivación a corto plazo, su impacto a largo plazo

en la educación y en el desarrollo de habilidades sociales es aún incierto. Argumentaron que un uso excesivo de las mecánicas de juego podría inducir una superficialidad en el aprendizaje y una dependencia de recompensas externas, lo cual podría entorpecer el desarrollo de una motivación intrínseca y habilidades sociales profundas.

La investigación indica que, con un diseño e implementación adecuados, la gamificación puede ser una herramienta efectiva para potenciar la motivación académica y elevar el rendimiento estudiantil. Al abordar tanto la motivación intrínseca como la extrínseca y contar con la validación positiva de expertos, el programa propuesto tiene el potencial de transformar la dinámica del proceso educativo en el centro educativo de Chiclayo, y podría tener efectos similares en otras instituciones de características semejantes. Sin embargo, es fundamental continuar investigando y ajustando estas estrategias para asegurar que puedan adaptarse a las cambiantes necesidades y contextos de los estudiantes, garantizando así su éxito a largo plazo. Esto concuerda con estudios como el de Romero (2023) que destaca la importancia de la teoría del juego y los componentes de diseño en la efectividad de la gamificación. La presente investigación se alinea con estos principios y ofrece una aplicación práctica que puede servir como modelo para futuras iniciativas educativas.

Por todo lo expuesto, los hallazgos de esta investigación respaldan la eficacia de la gamificación como estrategia para mejorar la motivación académica y el rendimiento estudiantil. Los resultados obtenidos corresponden con investigaciones anteriores tanto nacionales como internacionales, destacando la importancia y el potencial de la gamificación en diversos contextos educativos. El programa desarrollado y validado en este estudio presenta un enfoque práctico y aplicable que debería ser adaptado y adoptado por otras instituciones educativas que buscan innovar y mejorar sus prácticas pedagógicas. Al comparar estos resultados con los de investigaciones previas, queda claro que la gamificación se establece como una técnica prometedora y efectiva para enfrentar los retos actuales en la educación, fomentando un aprendizaje más motivador y significativo.

V. CONCLUSIONES

1. La motivación académica entre los educandos del establecimiento educativo en Chiclayo se encuentra mayoritariamente en un nivel medio, con un 51,3% de los alumnos en esta categoría. Este hallazgo destaca la urgencia de introducir estrategias innovadoras, como la gamificación, para aumentar el compromiso y el entusiasmo de los estudiantes hacia el aprendizaje.
2. Las dimensiones intrínseca y extrínseca de la motivación académica son cruciales para el desempeño y la participación de los educandos. Los datos muestran un alto nivel de motivación intrínseca, enfatizando la necesidad de estrategias que fortalezcan esta dimensión específica. Aunque la motivación intrínseca es clave para desarrollar interés y satisfacción personal en el aprendizaje, la motivación extrínseca también juega un papel importante, particularmente a través del reconocimiento y las recompensas.
3. Se ha diseñado el programa de gamificación “Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación”, fundamentado en principios neurodidácticos, el modelo de Flow, un enfoque constructivista y principios humanistas. Este programa ofrece un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo, adaptado a los intereses y desafíos particulares de los educandos.
4. La validación del programa de gamificación por parte de expertos reveló una alta validez de contenido (V de Aiken = 1.00), confirmando su relevancia y aplicabilidad en el contexto educativo de Chiclayo. Los expertos opinaron que el programa es adecuado para enfrentar los desafíos de motivación académica y puede implementarse efectivamente para mejorar el rendimiento y el compromiso de los educandos evaluados.
5. La propuesta del programa educativo de gamificación ha sido elaborada con un enfoque multidimensional, que incluye cinco sesiones que pueden llevarse a cabo tanto individualmente como en grupo. Esta propuesta está diseñada para mantener el compromiso y la motivación de los educandos a lo largo del tiempo, evidenciando ser una estrategia potencialmente eficaz para mejorar tanto la motivación intrínseca como extrínseca, tal como lo respaldan investigaciones previas.

VI. RECOMENDACIONES

Luego de evaluar los resultados de la investigación y la propuesta del programa, se sugieren las siguientes recomendaciones para asegurar tanto el éxito como la continuidad del programa, dirigidas a distintos actores del proceso educativo:

1. A las autoridades educativas regionales: promover la colaboración y el intercambio de buenas prácticas entre las instituciones que ya están implementando o considerando la gamificación como una estrategia para mejorar la motivación académica. Este enfoque facilitará el compartir de experiencias exitosas y permitirá enfrentar de manera conjunta los desafíos comunes, fomentando así la innovación en el diseño y la ejecución de programas educativos basados en gamificación.
2. Al director de la institución educativa: comunicar de forma clara y efectiva los beneficios y resultados del programa de gamificación a todas las partes involucradas, después de presentar los hallazgos de la investigación y la propuesta. Esto ayudará a fortalecer el apoyo hacia el programa y a asegurar su aceptación y éxito.
3. A los docentes encargados de la implementación: Es fundamental ofrecer formación continua sobre el programa de gamificación. Esta capacitación debe proporcionar una comprensión exhaustiva de las estrategias y herramientas utilizadas, permitiendo así adaptar y personalizar la experiencia educativa para satisfacer las necesidades individuales de los educandos.
4. Al equipo docente realizar seguimientos y evaluaciones periódicas mediante los instrumentos del programa para asegurar su efectividad a largo plazo. Este enfoque permitirá ajustar las estrategias según sea necesario y garantizará que el programa se mantenga relevante y eficiente ante los cambios en el entorno educativo y las necesidades emergentes de los estudiantes.
5. Al equipo de soporte técnico de la institución, maximizar el uso de las plataformas tecnológicas y herramientas educativas disponibles para enriquecer la experiencia de gamificación. Explorar nuevas aplicaciones y recursos puede mejorar las actividades gamificadas, promoviendo una mayor interacción y participación de los estudiantes.

VII. PROPUESTA

7.1. Título de la Propuesta

Programa de gamificación educativa para fortalecer la motivación académica en estudiantes de una I.E de Chiclayo: "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación"

7.2. Justificación

La investigación realizada en la institución ha revelado que los educandos presentan un nivel intermedio de motivación académica, lo cual afecta negativamente su desempeño y grado de implicación. La motivación es esencial para el éxito educativo, ya que influye directamente en la habilidad de los educandos para enfrentar y superar los retos académicos. Numerosos estudiantes se enfrentan a obstáculos que reducen su motivación y, como resultado, su rendimiento.

Dentro de este contexto, la gamificación se presenta como una solución creativa para atraer la atención de los estudiantes, aumentar su involucramiento y potenciar su compromiso. Esta propuesta está diseñada para fortalecer la motivación académica en un centro educativo de Chiclayo, adaptándose a las necesidades particulares de los alumnos. Al integrar elementos lúdicos en el proceso educativo, se anticipa un incremento en la motivación de los estudiantes y una mejora notable en su desempeño académico.

7.3. Fundamentos Teóricos

La propuesta titulada "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación" incorpora elementos lúdicos basados en principios neurodidácticos (Valencia et al., 2024). Este enfoque se centra en cómo el diseño educativo puede aprovechar el funcionamiento cerebral para optimizar el proceso de aprendizaje (Ryan & Deci, 2020).

El modelo de Flow (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2019) sugiere que la gamificación, al equilibrar el desafío con la habilidad, facilita un estado de inmersión total en la actividad educativa, lo que mejora tanto el rendimiento como el compromiso de los estudiantes (Sailer & Homner, 2020). Esta propuesta, sustentada en un enfoque constructivista y principios humanistas, promueve la construcción activa del conocimiento mediante experiencias colaborativas y significativas. Asimismo, se

ajusta a las necesidades específicas de cada estudiante, promoviendo un aprendizaje genuino y sostenido (Sánchez, 2020).

7.4. Objetivo General

Fortalecer la motivación académica de los educandos de un centro educativo de Chiclayo mediante la implementación de estrategias de gamificación.

Objetivos Específicos

- Adaptar el programa de gamificación educativa basándose en los resultados obtenidos sobre la motivación estudiantil (tanto niveles medios como bajos), ajustándolo a sus necesidades particulares.
- Diseñar actividades dinámicas que involucren a los educandos de forma participativa en su desarrollo educativo, estimulando su motivación extrínseca a través del reconocimiento y la colaboración dentro del aula.
- Proporcionar herramientas de gamificación que ayuden a los estudiantes a mejorar su desempeño académico y a incrementar su motivación.

7.5. Descripción de la Propuesta

La propuesta inicia con un análisis exhaustivo de la situación actual, que incluye la recopilación de datos sobre la motivación académica mediante encuestas y entrevistas dirigidas a estudiantes y profesores. Este análisis permite identificar las necesidades y expectativas de los participantes. El programa se organiza en cinco sesiones, cada una con una duración de 45 minutos, y combina actividades tanto grupales como individuales.

La implementación del programa requiere la integración de estos elementos en las aulas y la capacitación de los docentes en técnicas de gamificación. Además, el programa será supervisado por expertos especializados para asegurar una aplicación efectiva. Se llevará a cabo una evaluación continua para ajustar el programa según la retroalimentación recibida de estudiantes y profesores. El objetivo es crear un entorno educativo más dinámico que favorezca el compromiso y la motivación académica, contribuyendo así al éxito académico y personal de los estudiantes.

7.6. Estrategias metodológicas

OBJETIVO DE SESIONES	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESTRATEGIAS	PROGRAMACIÓN
Estimular la participación activa de los estudiantes a través de recompensas virtuales	Intrínseca	Incentivos	Implementar un sistema de puntos que recompense la participación en actividades interactivas y logros específicos, utilizando medallas o insignias virtuales como incentivos.	Continuo
Promover la cooperación entre estudiantes mediante actividades grupales con metas comunes		Factores sociales	Organizar desafíos en equipo donde los grupos compitan para alcanzar metas educativas a través de plataformas de gamificación.	Continuo
Brindar un entorno de aprendizaje seguro y controlado para que los estudiantes puedan experimentar sin miedo al fracaso, utilizando simulaciones y retos virtuales		Seguridad y Control	Emplear simulaciones y desafíos virtuales que permitan a los estudiantes aprender de sus errores sin temor al fracaso, proporcionando retroalimentación inmediata.	Continuo
Reconocer y premiar los logros individuales de los estudiantes con un sistema de puntos y niveles que refleje su avance académico	Extrínseca	Reconocimiento	Crear un sistema de niveles y recompensas basado en el progreso académico individual y el cumplimiento de metas específicas.	Continuo
Asignar responsabilidades y roles dentro del aula virtual que fomenten el sentido de autorrealización y la satisfacción de cumplir con tareas		Responsabilidad y Autorrealización	Implementar roles cambiantes en actividades gamificadas para promover la colaboración, el liderazgo y un sentido de logro personal.	Continuo

REFERENCIAS

- Anicama, S. (2022). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de psicología de la Universidad Autónoma del Perú*. *Acta Psicológica Peruana*, 5(2), 230–247. <https://doi.org/10.3389/2022.00927>
- Aparicio, L., Bohorques, L., De Paredes, C., Escamilla, C., Giménez, E., & Quilez, J. M. (2022). Los ODS como instrumento de aprendizaje: Una experiencia multidisciplinar en los estudios universitarios. *Revista de Educación y Derecho*, (1 Extraordinario), 307–332. <https://doi.org/10.1344/REYD2021.1EXT.37706>
- Batista, J., Leite, G., & Braga, J. (2019). Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, 41(4). <https://doi.org/10.1590/1806-9126-RBEF-2018-0309>
- Briceño, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Academo: Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 9(1), 11–22. <https://doi.org/10.30545/academo.2022.ene-jun.2>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista Científico-Profesional*, 6(4), 861–878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Calbacho, V., Díaz, C., Orsini, C., Torres, P., & Díaz, V. (2021). Gamificación: Una innovación en aula para fomentar la motivación. *Revista Convergencia Educativa*, (10), 55–64. <https://doi.org/10.29035/rce.10.55>
- Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A., & Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVIII(Especial 5), 63–74. <https://doi.org/10.31876/rce.v28i.38145>
- Carbajal, P., Rodríguez, J., Palacios, J., Ávila, G. A., & Cadenillas, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 484–496. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.351>

- Chávez, Y. (2018). *Programa de gamificación auto constructiva en el aprendizaje de adición y sustracción del primer grado de primaria del Callao, 2018*. Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/25042>
- Chero, J. (2022). *Gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje en aulas híbridas en estudiantes de quinto grado primaria*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/5158>
- Chimoy, R. (2023). *Gamificación y habilidades sociales en estudiantes de segundo año de secundaria de una institución educativa de Chiclayo*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/125624>
- Cifuentes, J., González, J., & González, A. (2020). El rol del profesor en la modalidad a distancia. *Revista Boletín Redipe*, 9(1), 79–90. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i1.894>
- Cobo, R., López, Y., Sáez, F., & Mella, J. (2022). Engagement, academic motivation, and adjustment of university students. *Educare Electronic Journal*, 26(3), 1–19. <https://doi.org/10.15359/ree.26-3.15>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315456539>
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (CONCYTEC). (2023). *Código nacional de integridad científica*. <https://portal.concytec.gob.pe/images/publicaciones/Codigo-integridad-cientifica.pdf>
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (CONCYTEC). (2019). *Manual del reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica-reglamento* RENACYT. https://portal.concytec.gob.pe/images/noticias/Manual_del_Reglamento_RENACYT_1.pdf

- Corchuelo, C. (2018). Gamificación en educación superior: Experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63, 29–41. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Corrales, R. (2021). *Aplicación móvil basada en la metodología de gamificación para apoyar la comprensión lectora en estudiantes del 2° año de secundaria en un colegio de Lambayeque* [Tesis de maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/4155>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed, and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2018). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Epelbaum, R. (2017, May 11). Los principales beneficios de la gamificación. *Ellux Consultoría*. <https://www.elluxconsultoria.com.br/beneficios-gamificacao/>
- Escobar, F., Muñoz, L., & Silva, A. (2019). Motivation and e-learning English as a foreign language: A qualitative study. *Heliyon*, 5(9). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e02394>
- Faust, A. (Ed.). (2021). Literature and theoretical background of gamification. In *The effects of gamification on motivation and performance* (pp. 7–44). Springer Fachmedien. https://doi.org/10.1007/978-3-658-35195-3_2
- García, S., Martínez, J., Berral, B., & De la Cruz, J. (2021). Gamificación en educación superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepe: Revista científica de educación y comunicación*, 23. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>
- Gil, J., Fuster, F., Norabuena, R., Maldonado, H., & Hernández, R. (2019). Motivación académica y su influencia en el desarrollo de las capacidades de estudiantes en

el área de inglés. *Revista de Psicología*, 15(30), 26–41.
<https://erevistas.uca.edu.ar/index.php/RPSI/article/view/2647/2466>

Gómez, S. (2022). *Programa sobre gamificación para mejorar la motivación académica en estudiantes de odontología de una universidad pública de Tacna, 2021* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/77925>

Hamari, J. (2019). Gamification. In *The Blackwell Encyclopedia of Sociology* (pp. 1–3). Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeos1321>

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill Education.
http://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wpcontent/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf

Landers, R. N., Auer, E. T., Collmus, A. B., & Armstrong, M. B. (2018). Gamification science, its history and future: Definitions and a research agenda. *Simulation & Gaming*, 49(3), 315–337. <https://doi.org/10.1177/1046878118774385>

Landers, R. N., Bauer, K. N., & Callan, R. C. (2018). Gamification of task performance with leaderboards: A goal setting experiment. *Computers in Human Behavior*, 71, 508–515. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.12.017>

Lee, J., Zhao, Y., Srite, M., & Kim, S. (2021). Effect of team cohesion on flow: An empirical study of team-based gamification for enterprise resource planning systems in online classes. *Decision Sciences Journal of Innovative Education*, 19(3), 173–184. <https://doi.org/10.1111/dsji.12240>

Liberio, P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial. *Conrado*, 15(70), 392–397. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci_arttext

- Llanga, E., Murillo, J., Panchi, K., Paucar, M., & Quintanilla, D. (2019). Motivación como factor en el aprendizaje. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/motivacion-aprendizaje>
- López, D., Calonge, A., Rodríguez, T., Ros, G., & Lebrón, J. (2019). Using gamification in a teaching innovation project at the University of Alcalá: A new approach to experimental science practices. *Electronic Journal of ELearning*, 17(2), 93–106. <https://doi.org/10.34190/JEL.17.2.03>
- Mallitasig, L., & Freire, M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las ciencias naturales. *Innova Research Journal*, 5(3), 164–181. <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Masías, A. (2017). *La gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: Plantear y resolver problemas* [Tesis de maestría, Universidad Casa Grande]. Ecuador.
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Opwis, K., & Tuch, A. N. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71, 525–534. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.033>
- Melo, D., & Díaz, P. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. *Información Tecnológica*, 29(3), 237–248. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>
- Moreira Villacis, M. Y. (2023). *Gamificación y motivación académica en estudiantes de comunicación de una universidad pública de Guayaquil, año 2023*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/124487>
- Naciones Unidas (ONU). (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Una oportunidad para América Latina y el Caribe* (LC/G.2681-P/Rev.3). Santiago.
- Németh, T., Csongor, A., Marek, E., & Hild, G. (2021). Gamification in languages for medical and healthcare purposes classes: The outcomes of a European survey.

Journal of Languages for Specific Purposes, 8, 7–23.
<https://eds.b.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=1ac2b5e6-42e7-4415-a75f-d1236687045e%40pdc-v-sessmgr02>

Ordorika, I. (2020). Pandemia y educación superior. *Revista de Educación Superior*, 39(1), 194–1120. <https://doi.org/10.36857/resu.2020.194.1120>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020, agosto). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374075.locale=es>

Oscoco, V. (2022). *Influencia de la gamificación en la motivación académica de estudiantes de nutrición de un instituto superior de Lima, 2022* [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/109173>

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232.

Pacheco, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: La gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(4), 47–55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>

Parra, E., Segura, A., & Romero, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de motivación del alumno tras una experiencia de gamificación. *Educar*, 56(2), 475–489.

Pérez, M. (2018). *Motivación y valores de la educación, un desafío para México*. Ariel. ISBN 978-607-747-500-2.

Prieto, J. (2018). Gamificación del aprendizaje y motivación en universitarios: Elaboración de una historia interactiva: MOTORIA-X. *EduTec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 66, 77–92. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1085>

- Prieto, J., Gómez, J., & Said, E. (2022). Gamification, motivation, and performance in education: A systematic review. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251–273. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Rapp, A., Hopfgartner, F., Hamari, J., Linehan, C., & Cena, F. (2019). Strengthening gamification studies: Current trends and future opportunities of gamification research. *International Journal of Human-Computer Studies*, 127, 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.11.007>
- Rivadeneira, M., & Ñique, C. (2023). Motivación académica en estudiantes de medicina de una universidad privada de Lambayeque, Perú. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 26(1), 13–17. <https://dx.doi.org/10.33588/fem.261.1254>
- Romero, C. (2023). Uso de herramienta de gamificación y motivación académica en estudiantes universitarios peruanos [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/118643>
- Rothenberg-Elder, K. (2023). The qualitative methodology: Scientific justification. In *Farewell and New Beginning* (pp. 123–140). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-39951-1_10
- Saeedi, M., & Parvizy, S. (2019). Strategies to promote academic motivation in nursing students: A qualitative study. *Journal of Education and Health Promotion*, 8, 86. https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_436_18
- Salinas, B. (2023). Influencia de la gamificación en la motivación académica de los estudiantes de una institución educativa superior de Sullana, 2023 [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/119899>
- Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: La gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(4), 47–55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- Sánchez, P. (2021). Gamificación personalizada para fortalecer aprendizajes significativos de la asignatura Matemática, en estudiantes de bachillerato de la

ciudad de Guayaquil [Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/54862>

Santana, R., & García, L. (2018). *La gamificación en la educación superior: Tecnologías emergentes que motivan al estudio y aumentan el rendimiento*. Corporación Cimed.

Trolan, T., & Jach, E. (2020). Engagement in college and university applied learning experiences and students' academic motivation. *Journal of Experiential Education*, 43(3), 317–335. <https://doi.org/10.1177/1053825920925100>

Vázquez, F. (2020). A proposal to gamify step by step without forgetting the curriculum: Edu-Game model. *Revista Retos*, 39(1), 811–819. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.76808>

Yeh, Y., Kwok, O., Chien, H., Sweany, N., Baek, E., & McIntosh, W. (2019). How college students' achievement goal orientations predict their expected online learning outcome: The mediation roles of self-regulated learning strategies and supportive online learning behaviors. *Online Learning*, 23(4), 23–41. <https://doi.org/10.24059/olj.v23i4.2076>

Zapata, H. (2022). Gamificación y motivación académica en docentes de una institución educativa privada, Lima 2021 [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/88674>

Zuluaga, M., & Castellanos, O. (2023). Bienestar y productividad: Legado del enfoque humanista de la administración. *Revista Ciencia & Sociedad*, 3(2), 178–185. <https://www.cienciaysociedaduatf.sanditi.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/79>

ANEXOS

Anexo 1. Tabla de operacionalización de variables o tabla de categorización

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Gamificación	La gamificación es una herramienta poderosa que utiliza estrategias de juego para involucrar a los estudiantes, activar el mecanismo de participación y motivarlos a aprender de manera voluntaria (Lee et al., 2021).	La gamificación, busca mantener la motivación de los estudiantes a través de la participación de las áreas cognitivas, emocionales y sociales. Estas dimensiones son: dinámica, mecánica y componentes de la gamificación, las cuales están estrechamente interrelacionadas e incluso tienden a compartir elementos.	Dinámica	Expresión	Se hará uso de una escala de medición nominal, tipo Likert.
				Logros	
				Status	
			Mecánica	Competitividad	
				Recompensas	
				Cooperación	
			Componentes	Desafíos	
				Tablas de clasificación	
				Puntos	
				Niveles	
Motivación Académica	Según Pérez (2018), la motivación académica se define como un proceso caracterizado por generar interés en el rendimiento académico y fomentar entornos de aprendizaje óptimos para los alumnos.	La motivación académica es un proceso en el cual el estudiante experimenta una serie de mecanismos que lo impulsan a adoptar una conducta específica hacia el estudio y su aprendizaje. Este impulso puede estar condicionado tanto por factores internos del estudiante como por factores externos.	Motivación Intrínseca	Incentivos	Se hará uso de una escala de medición nominal, tipo Likert.
				Condiciones físicas	
				Factores sociales	
				Seguridad	
				Control	
			Motivación extrínseca	Reconocimiento	
				Mayor responsabilidad	
				Tareas estimulantes	
				Sentimiento de autorrealización	
				Cumplimiento	

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

FICHA TÉCNICA

Nombre de la prueba:	Cuestionario de Motivación Académica (CUMA)
Autor(a):	Rios Silva, Brygham Manuel
Administración:	Individual y Colectiva
Tiempo de aplicación:	8 minutos
Ámbito de aplicación:	Educativo
Significación:	Esta encuesta se estructura en diez ítems, organizados en dos dimensiones principales. la intrínseca, relacionada con características específicas que se segmenta en cinco elementos esenciales (Incentivos, Condiciones físicas, Factores sociales, Seguridad y Control), y otra dimensión externa (extrínseca) que se descompone de manera similar en cinco indicadores clave (Reconocimiento, Mayor responsabilidad, Tareas estimulantes, Sentimiento de autorrealización y Cumplimiento).
Propiedades Psicométricas	Validez: 0.94
	Confiabilidad: 0.96

CUESTIONARIO DE MOTIVACIÓN

Estimados estudiantes a continuación se les presenta un cuestionario de 10 preguntas con la finalidad de recoger información sobre la Motivación académica en los estudiantes de educación superior. Marca con un aspa (X) la respuesta correcta que identifique su opinión, teniendo en cuenta la siguiente escala.

Instrucciones: Lea detenidamente las preguntas formuladas y responda con seriedad, marcando con una (X) en la alternativa correspondiente.

Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
1	2	3	4	5

Nº	DIMENSIONES / ítems
	Motivación Intrínseca
1	¿Considera que la recepción de incentivos puede motivar al estudiante de manera efectiva?
2	¿Opina que desarrollarse en un entorno adecuado contribuye positivamente al desempeño académico del estudiante?
3	¿Cree que una buena relación con sus compañeros de clase influye para realizar un trabajo académico de calidad?
4	¿Considera que mantener estabilidad en el ámbito académico contribuye a la motivación del estudiante?
5	¿Cree que los buenos resultados en las evaluaciones generan satisfacción y motivación en el estudiante?
	Motivación Extrínseca
6	¿Cree que recibir reconocimiento por el trabajo realizado puede impulsar la motivación del estudiante en el aula?
7	¿Considera que las instituciones deberían invertir en el desarrollo académico de los estudiantes?
8	¿Cree que desarrollar actividades de su agrado está vinculado a la capacidad de realizar un buen trabajo académico?
9	¿Considera crucial que el estudiante esté motivado para contribuir con ideas innovadoras en el aula?
10	¿Cree que los aportes que realice el estudiante pueden influir significativamente en el logro de los objetivos de la clase?

Creación propia del autor de la investigación (2024)

Anexo 3. Fichas de validación de instrumento para la recolección de datos

Juez experto N°1

Ficha de validación del contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación: **“Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024”** Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

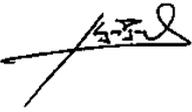
Criterios	Detalle	Clasificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Matriz de validación del cuestionario la variable

Definición de la variable: Motivación Académica

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Motivación Intrínseca	Incentivos	¿Considera que la recepción de incentivos puede motivar al estudiante de manera efectiva?	1	1	1	1	
	Condiciones físicas	¿Opina que desarrollarse en un entorno adecuado contribuye positivamente al desempeño académico del estudiante?	1	1	1	0	
	Factores sociales	¿Cree que una buena relación con sus compañeros de clase influye para realizar un trabajo académico de calidad?	1	1	1	1	

Ficha de Validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de Motivación Académica (CUMA)
Objetivo del instrumento	Evaluar la motivación de los estudiantes en el ámbito académico, abordando tanto los aspectos intrínsecos como extrínsecos que influyen en su compromiso y desempeño escolar.
Nombre y apellidos del experto	Luis Alberto Chunga Pajares
Documento de identidad	43500086
Años de experiencia en el área	10 años
Máximo grado académico	Doctor
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Tecnológica del Perú
Cargo	Docente – Psicólogo
Número telefónico	979769286
Firma	
Fecha	02/06/2024

Constancia de inscripción SUNEDU



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **CHUNGA PAJARES**
Nombres **LUIS ALBERTO**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **43500086**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **TANTALEÁN RODRÍGUEZ JEANNETTE CECILIA**
Secretario General **LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**
Denominación **DOCTOR EN EDUCACIÓN**
Fecha de Expedición **10/11/21**
Resolución/Acta **0684-2021-UCV**
Diploma **052-134560**
Fecha Matrícula **03/08/2018**
Fecha Egreso **08/08/2021**

Fecha de emisión de la constancia:
12 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001987796



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 12/07/2024 11:14:55-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Juez experto N°2

Ficha de validación del contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación: **“Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024”** Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Clasificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

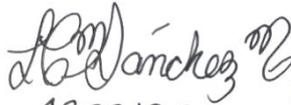
Matriz de validación del cuestionario la variable

Definición de la variable: Motivación Académica

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Motivación Intrínseca	Incentivos	¿Considera que la recepción de incentivos puede motivar al estudiante de manera efectiva?	1	1	1	1	
	Condiciones físicas	¿Opina que desarrollarse en un entorno adecuado contribuye positivamente al desempeño académico del estudiante?	1	1	1	1	
	Factores sociales	¿Cree que una buena relación con sus compañeros de clase influye para realizar un trabajo académico de calidad?	1	1	1	1	

	Seguridad	¿Considera que mantener estabilidad en el ámbito académico contribuye a la motivación del estudiante?	1	1	1	1	
	Control	¿Cree que los buenos resultados en las evaluaciones generan satisfacción y motivación en el estudiante?	1	1	1	1	
Motivación extrínseca	Reconocimiento	¿Cree que recibir reconocimiento por el trabajo realizado puede impulsar la motivación del estudiante en el aula?	1	1	1	1	
	Mayor responsabilidad	¿Considera que las Instituciones educativas deberían invertir en el desarrollo académico de los estudiantes?	1	1	1	0	
	Tareas estimulantes	¿Cree que desarrollar actividades de su agrado está vinculado a la capacidad de realizar un buen trabajo académico?	1	1	1	1	
	Sentimiento de autorrealización	¿Considera crucial que el estudiante esté motivado para contribuir con ideas innovadoras en el aula?	1	1	1	1	
	Cumplimiento	¿Cree que los aportes que realice el estudiante pueden influir significativamente en el logro de los objetivos de la clase?	0	1	1	1	

Ficha de Validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de Motivación Académica (CUMA)
Objetivo del instrumento	Evaluar la motivación de los estudiantes en el ámbito académico, abordando tanto los aspectos intrínsecos como extrínsecos que influyen en su compromiso y desempeño escolar.
Nombre y apellidos del experto	Sánchez Morales, Lisbeth Cinthia Nohelia
Documento de identidad	43531255
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo grado académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Santo Toribio de Mogrovejo
Cargo	Docente
Número telefónico	995 900 899
Firma	 43531255 
Fecha	07/06/2024

Constancia de inscripción SUNEDU



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **SÁNCHEZ MORALES**
Nombres **LISBETH CINTHIA NOHELIA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **43531255**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**
Fecha de Expedición **13/12/19**
Resolución/Acta **0401-2019-UCV**
Diploma **052-075635**
Fecha Matrícula **22/10/2016**
Fecha Egreso **03/03/2018**

Fecha de emisión de la constancia:
12 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001987820



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 12/07/2024 11:19:57-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Juez experto N°3

Ficha de validación del contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación: **“Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024”** Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

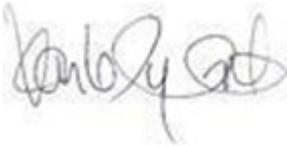
Criterios	Detalle	Clasificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Matriz de validación del cuestionario la variable

Definición de la variable: Motivación Académica

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Motivación Intrínseca	Incentivos	¿Considera que la recepción de incentivos puede motivar al estudiante de manera efectiva?	1	1	1	1	
	Condiciones físicas	¿Opina que desarrollarse en un entorno adecuado contribuye positivamente al desempeño académico del estudiante?	1	1	1	1	
	Factores sociales	¿Cree que una buena relación con sus compañeros de clase influye para realizar un trabajo académico de calidad?	1	1	1	1	

Ficha de Validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de Motivación Académica (CUMA)
Objetivo del instrumento	Evaluar la motivación de los estudiantes en el ámbito académico, abordando tanto los aspectos intrínsecos como extrínsecos que influyen en su compromiso y desempeño escolar.
Nombre y apellidos del experto	Quiroz Ortega, Karla Paola
Documento de identidad	18162084
Años de experiencia en el área	13
Máximo grado académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Cesar Vallejo
Cargo	Analista de Dirección de AABE
Número telefónico	948420909
Firma	
Fecha	05/06/2024

Constancia de inscripción SUNEDU



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **QUIROZ ORTEGA**
Nombres **KARLA PAOLA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **18162084**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**
Fecha de Expedición **25/11/20**
Resolución/Acta **0363-2020-UCV**
Diploma **052-096378**
Fecha Matrícula **20/02/2012**
Fecha Egreso **02/08/2020**

Fecha de emisión de la constancia:
12 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001988116



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA

Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 12/07/2024 13:22:38-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Juez experto N°4

Ficha de validación del contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación: **“Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024”** Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

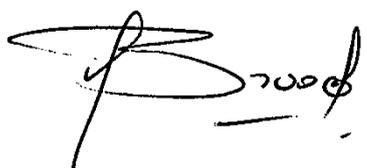
Criterios	Detalle	Clasificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Matriz de validación del cuestionario la variable

Definición de la variable: Motivación Académica

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Motivación Intrínseca	Incentivos	¿Considera que la recepción de incentivos puede motivar al estudiante de manera efectiva?	1	1	1	1	
	Condiciones físicas	¿Opina que desarrollarse en un entorno adecuado contribuye positivamente al desempeño académico del estudiante?	1	1	1	1	
	Factores sociales	¿Cree que una buena relación con sus compañeros de clase influye para realizar un trabajo académico de calidad?	1	1	1	1	

Ficha de Validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de Motivación Académica (CUMA)
Objetivo del instrumento	Evaluar la motivación de los estudiantes en el ámbito académico, abordando tanto los aspectos intrínsecos como extrínsecos que influyen en su compromiso y desempeño escolar.
Nombre y apellidos del experto	Bruno Ubillus, Percy Francisco
Documento de identidad	16706927
Años de experiencia en el área	15 años
Máximo grado académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Señor de Sipán
Cargo	Director de la Escuela de Arquitectura
Número telefónico	993306795
Firma	
Fecha	13/06/2024

Constancia de inscripción SUNEDU



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **BRUNO UBILLUS**
Nombres **PERCY FRANCISCO**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **16706927**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **TANTALEAN RODRIGUEZ JEANNETTE CECILIA**
Secretario General **LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRO EN GESTIÓN PÚBLICA**
Fecha de Expedición **11/04/22**
Resolución/Acta **0178-2022-UCV**
Diploma **052-157282**
Fecha Matrícula **31/08/2020**
Fecha Egreso **28/01/2022**

Fecha de emisión de la constancia:
12 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001988159



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.

Fecha: 12/07/2024 13:47:11-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Juez experto N°5

Ficha de validación del contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario) que permitirá recoger la información en la presente investigación: **“Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024”** Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Clasificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido.	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Matriz de validación del cuestionario la variable

Definición de la variable: Motivación Académica

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
Motivación Intrínseca	Incentivos	¿Considera que la recepción de incentivos puede motivar al estudiante de manera efectiva?	1	1	1	1	
	Condiciones físicas	¿Opina que desarrollarse en un entorno adecuado contribuye positivamente al desempeño académico del estudiante?	1	1	1	1	
	Factores sociales	¿Cree que una buena relación con sus compañeros de clase influye para realizar un trabajo académico de calidad?	1	1	1	1	

Ficha de Validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de Motivación Académica (CUMA)
Objetivo del instrumento	Evaluar la motivación de los estudiantes en el ámbito académico, abordando tanto los aspectos intrínsecos como extrínsecos que influyen en su compromiso y desempeño escolar.
Nombre y apellidos del experto	Narvaez Campos, Maria Del Carmen Paola
Documento de identidad	45868437
Años de experiencia en el área	5
Máximo grado académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Cesar Vallejo
Cargo	Responsable de Atención a Familias
Número telefónico	959 377 629
Firma	
Fecha	03/06/2024

Constancia de inscripción SUNEDU



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **NARVÁEZ CAMPOS**
Nombres **MARÍA DEL CARMEN PAOLA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **45868437**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA**
Fecha de Expedición **13/12/19**
Resolución/Acta **0401-2019-UCV**
Diploma **052-075624**
Fecha Matrícula **14/04/2018**
Fecha Egreso **10/08/2019**

Fecha de emisión de la constancia:
12 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001988166



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.

Fecha: 12/07/2024 13:50:21-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Anexo 4. Resultado del análisis de consistencia interna

Tabla

Coeficiente V de Aiken general obtenido a través del método juicio de cinco expertos de los ítems que conforman la prueba

TEST	SUFICIENCIA	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	V AIKEN GENERAL
<i>Cuestionario de Motivación Académica (CUMA)</i>	0.96	0.92	0.90	0.98	0.94

Tabla

Confiabilidad a través del método de Alfa de Cronbach de la prueba

COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD	
Test general	Alfa de Cronbach
<i>Cuestionario de Motivación Académica (CUMA)</i>	0.96

Anexo 5. Consentimiento o asentimiento informado UCV

Asentimiento Informado

Título de la investigación: Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024

Investigador: Brygham Manuel Rios Silva

Propósito del estudio

Le invito a participar en la investigación titulada “Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024”, cuyo objetivo es proponer un programa de gamificación para fortalecer la motivación académica entre los alumnos de un establecimiento educativo en Chiclayo. Esta investigación es desarrollada por un estudiante del programa de estudio de Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Chiclayo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa.

La investigación es crucial en la creación y validación de una propuesta innovador que incorpora estrategias de gamificación en la enseñanza, con el fin de fortalecer la motivación de los estudiantes en un establecimiento educacional situada en Chiclayo

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de minutos y se realizará en el ambiente de [colocar el ambiente] de la institución [indicar la institución]. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador, Brygham Manuel Rios Silva, email: bryriossilva@gmail.com y asesor Dra. Sofia Llerena Rodríguez, email: sllerena@ucv.edu.pe

Asentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

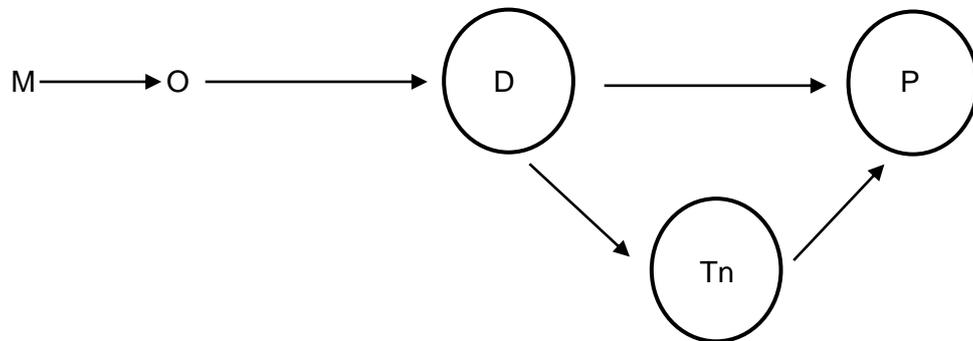
Nombre y apellidos: [colocar nombres y apellidos]

Firma(s):

Fecha y hora: [colocar fecha y hora]

Anexo 7. Análisis complementario

7.1 Diseño de Investigación



Donde:

“M”: Unidad de análisis

“O”: Información recogida

“D”: Diagnóstico

“P”: Propuesta

Tn”: Fundamentos teóricos

7.2 Obtención del tamaño de muestra

Fórmula empleada para la obtener la muestra

$$n = \frac{N * Z_{\infty}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\infty}^2 * p * q}$$

Donde:

n = Dimensión de la muestra

p = Probabilidad positiva de ocurrencia o realización (tasa de ocurrencia: 50% = 0,5)

q = Probabilidad negativa de fallo o no ocurrencia (tasa de no ocurrencia: 50% = 0,5)

e = Límites aceptables de error (5% = 0,05)

Z = Nivel de confianza (con un 95% de confianza = 1,96)

N = Total de individuos en la población

Anexo 8. Otras evidencias

PROPUESTA

Título de la Propuesta

Programa de gamificación educativa para fortalecer la motivación académica en estudiantes de una I.E de Chiclayo: "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación"

Justificación

La investigación realizada en la institución revela que los estudiantes presentan un nivel medio de motivación académica, lo cual impacta negativamente en su rendimiento y nivel de compromiso. La motivación es crucial para el éxito educativo, ya que afecta directamente la capacidad de los estudiantes para superar los desafíos académicos. Muchos estudiantes enfrentan obstáculos que reducen su motivación y, por ende, su rendimiento.

En este contexto, la gamificación surge como una estrategia innovadora destinada a involucrar a los estudiantes, potenciar su participación y aumentar su compromiso. La propuesta busca reforzar la motivación académica en una institución educativa de Chiclayo, adaptándose a las necesidades particulares de los estudiantes. Al incorporar elementos lúdicos en el entorno educativo, se espera lograr un incremento en la motivación y una mejora en el desempeño académico.

Fundamentos Teóricos

La propuesta titulada "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación" incorpora elementos lúdicos basados en principios neurodidácticos (Valencia et al., 2024). Este enfoque se centra en cómo el diseño educativo puede aprovechar el funcionamiento cerebral para optimizar el proceso de aprendizaje (Ryan & Deci, 2020).

El modelo de Flow (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2019) sugiere que la gamificación, al equilibrar el desafío con la habilidad, facilita un estado de inmersión total en la actividad educativa, lo que mejora tanto el rendimiento como el compromiso de los estudiantes (Sailer & Homner, 2020). Esta propuesta, sustentada en un enfoque constructivista y principios humanistas, promueve la construcción activa del

conocimiento mediante experiencias colaborativas y significativas. Además, se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje auténtico y duradero (Sánchez, 2020).

Objetivo General

Fortalecer la motivación académica de los estudiantes de una institución educativa de Chiclayo mediante la implementación de estrategias de gamificación.

Objetivos Específicos

- Adaptar el programa de gamificación educativa basándose en los resultados obtenidos sobre la motivación estudiantil (tanto niveles medios como bajos), ajustándolo a sus necesidades particulares.
- Desarrollar actividades lúdicas que involucren activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, promoviendo y fomentando su motivación extrínseca mediante el reconocimiento y la colaboración en el aula.
- Proporcionar herramientas de gamificación que ayuden a los estudiantes a mejorar su desempeño académico y a incrementar su motivación.

Descripción de la Propuesta

La propuesta inicia con un análisis exhaustivo de la situación actual, que incluye la recopilación de datos sobre la motivación académica mediante encuestas y entrevistas dirigidas a estudiantes y profesores. Este análisis permite identificar las necesidades y expectativas de los participantes. El programa se organiza en cinco sesiones, cada una con una duración de 45 minutos, y combina actividades tanto grupales como individuales.

La implementación del programa requiere la integración de estos elementos en las aulas y la capacitación de los docentes en técnicas de gamificación. Además, el programa será supervisado por expertos especializados para asegurar una aplicación efectiva. Se llevará a cabo una evaluación continua para ajustar el programa según la retroalimentación recibida de estudiantes y profesores. El objetivo es crear un entorno educativo más dinámico que favorezca el compromiso y la motivación académica, contribuyendo así al éxito académico y personal de los estudiantes.

Estrategias metodológicas

OBJETIVO DE SESIONES	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESTRATEGIAS	PROGRAMACIÓN
Estimular la participación activa de los estudiantes a través de recompensas virtuales	Intrínseca	Incentivos	Implementar un sistema de puntos que recompense la participación en actividades interactivas y logros específicos, utilizando medallas o insignias virtuales como incentivos.	Continuo
Promover la cooperación entre estudiantes mediante actividades grupales con metas comunes		Factores sociales	Organizar desafíos en equipo donde los grupos compitan para alcanzar metas educativas a través de plataformas de gamificación.	Continuo
Brindar un entorno de aprendizaje seguro y controlado para que los estudiantes puedan experimentar sin miedo al fracaso, utilizando simulaciones y retos virtuales		Seguridad y Control	Emplear simulaciones y desafíos virtuales que permitan a los estudiantes aprender de sus errores sin temor al fracaso, proporcionando retroalimentación inmediata.	Continuo
Reconocer y premiar los logros individuales de los estudiantes con un sistema de puntos y niveles que refleje su avance académico	Extrínseca	Reconocimiento	Crear un sistema de niveles y recompensas basado en el progreso académico individual y el cumplimiento de metas específicas.	Continuo
Asignar responsabilidades y roles dentro del aula virtual que fomenten el sentido de autorrealización y la satisfacción de cumplir con tareas		Responsabilidad y Autorrealización	Implementar roles cambiantes en actividades gamificadas para promover la colaboración, el liderazgo y un sentido de logro personal.	Continuo

Sesiones

PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN						
Denominación: Iniciando la Aventura: Gamificación en Acción						
Dimensión: Intrínseca		Indicador: Incentivos			Sesión: 1	
Objetivo: Incentivar la participación activa de los estudiantes mediante recompensas virtuales						
Meta: 75% de participación						
SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	RECURSOS Y MATERIALES	INTERVENCIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TIEMPO
Inicio	Implementar un sistema de puntos por participación en actividades interactivas y logros específicos, con incentivos virtuales como medallas o insignias.	"Bienvenida a la Era 2.0" <ul style="list-style-type: none"> Introducción al programa, explicación de objetivos y expectativas de la sesión. Icebreaker gamificado para familiarizar a los estudiantes con la plataforma y establecer una atmósfera de colaboración. 	<ul style="list-style-type: none"> Proyector o pantalla para la presentación multimedia. Cuestionario para el icebreaker. 	Grupal	<ul style="list-style-type: none"> Registro de Observación Lista de Cotejo Cuestionarios Interactivos 	15'
Desarrollo		"Puntos y Medallas: ¡A Ganar Se Ha Dicho!" <ul style="list-style-type: none"> Presentación del Sistema de Puntos: Explicación detallada de cómo los estudiantes pueden ganar puntos y medallas mediante participación activa. Actividades Interactivas: Quizz Rápido Presentar un quiz interactivo sobre un tema relevante. Los estudiantes responden en la plataforma gamificada y 	<ul style="list-style-type: none"> Computadoras con acceso a Internet para cada grupo. Preguntas para el debate. Plataforma colaborativa (por ejemplo, Google Docs o Quizz). 	Grupal e individual		20'

		<p>ganan puntos según la rapidez y precisión.</p> <p>Debate Flash Dividir la clase en grupos y asignarles posiciones en un debate. Los estudiantes presentan argumentos breves y ganan puntos por la participación y calidad de sus argumentos.</p>				
Cierre		<p>"Reflexión y Preparación para el Desafío"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación informal del aprendizaje y motivación inicial. • Preguntas reflexivas sobre la experiencia inicial y expectativas para la próxima sesión. 	Papel y lapiceros para la reflexión individual.	Individual		15'

PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN

Denominación: Forjando Alianzas: Colaboración sin Límites

Dimensión: Intrínseca

Indicador: Factores Sociales

Sesión: 2

Objetivo: Fomentar la colaboración entre estudiantes a través de actividades grupales con objetivos comunes

Meta: 75% de participación

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	RECURSOS Y MATERIALES	INTERVENCIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TIEMPO
Inicio	Fomentar la colaboración entre estudiantes a través de actividades grupales con objetivos comunes	"Reunión Estratégica: Uniendo Fuerzas para el Éxito" <ul style="list-style-type: none"> Actividad de Inicio (10 min) Recapitulación de logros de la sesión anterior y presentación de objetivos para la colaboración en equipo. 	Proyector o pantalla para la presentación multimedia	Grupal	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica de Evaluación de Trabajo en Equipo Portafolio Digital Registro de Actividades en la Plataforma 	15'
Desarrollo		"Retroalimentación en Tiempo Real" <ul style="list-style-type: none"> Estudiantes utilizan herramientas para recibir retroalimentación sobre tareas y proyectos. Monitorear uso y efectividad, ajustando según necesidades. "Desafíos Colaborativos: ¡Juntos hacia la Cima!" <ul style="list-style-type: none"> Formación de Equipos 	<ul style="list-style-type: none"> Dispositivos móviles o computadoras con acceso a herramientas digitales de retroalimentación Puzzles 	Grupal e individual		20'

		<p>Asignación de equipos y roles, asegurando la diversidad de habilidades en cada grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: Puzzle Colaborativo Presentar un problema complejo que requiere colaboración. Cada equipo debe resolver su parte del puzzle y luego unir todas las partes. • Actividad 2: Competencia de Construcción Proveer materiales virtuales para que los equipos diseñen y construyan una solución creativa a un problema. Los equipos presentan sus soluciones y ganan puntos por creatividad y efectividad. 				
Cierre		<p>"Celebración y Reflexión: Triunfos que Inspirarán Futuras Victorias"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad de Cierre Discusión grupal y reflexión 	Papel y lapiceros para la reflexión individual.	Individual		15'

PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN

Denominación: "Simulación Maestra: Aprendiendo de los Errores"

Dimensión: Intrínseca

Indicador: Seguridad y Control

Sesión: 3

Objetivo: Proporcionar un entorno de aprendizaje seguro y controlado donde los estudiantes puedan experimentar sin temor al fracaso, utilizando simulaciones y retos virtuales

Meta: 75% de participación

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	RECURSOS Y MATERIALES	INTERVENCIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TIEMPO
Inicio	Utilizar simulaciones y retos virtuales que permitan a los estudiantes experimentar y aprender de errores sin temor al fracaso, con retroalimentación inmediata.	<p>"Entrando en el Laberinto Virtual: Preparación para el Desafío"</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividad de Inicio Introducción al escenario de simulación y objetivos del día.	Proyector o pantalla para la presentación multimedia.	Grupal	<ul style="list-style-type: none"> Diarios de Reflexión Evaluaciones Formativas Feedback en Tiempo Real 	15'
Desarrollo		<p>"Exploración y Descubrimiento: Triunfo a Través de la Adversidad"</p> <ul style="list-style-type: none"> Actividad 1: Simulación de Escenario: Los estudiantes participan en una simulación virtual donde enfrentan decisiones críticas. El progreso depende de las decisiones tomadas y cómo superan los obstáculos. Actividad 2: Análisis de Errores: Después de la simulación, los estudiantes analizan sus 	<ul style="list-style-type: none"> Marcadores o tarjetas Escenarios de simulación interactivos. 	Grupal e individual		20'

		errores y discuten posibles mejoras.				
Cierre		"Reflexión Profunda: Construyendo Sabiduría a partir de la Experiencia" <ul style="list-style-type: none"> • Actividad de Cierre: Reflexión individual y colectiva 	Papel y bolígrafos para la reflexión individual.	Individual		15'

PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN						
Denominación: "Ascenso Épico: Escalando Nuevas Alturas"						
Dimensión: Extrínseca		Indicador: Reconocimiento			Sesión: 4	
Objetivo: Reconocer y premiar los logros individuales de los estudiantes mediante un sistema de puntos y niveles que refleje su progreso académico						
Meta: 75% de participación						
SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	RECURSOS Y MATERIALES	INTERVENCIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TIEMPO
Inicio	Diseñar un sistema de niveles y recompensas basado en el progreso académico individual y el cumplimiento de objetivos específicos.	"Despegue hacia la Excelencia: Revisión de Avances y Metas" <ul style="list-style-type: none"> Explicar la importancia de trabajar en equipo para resolver desafíos. Recapitulación de logros individuales y grupales Ejemplos de desafíos colaborativos y discusión inicial. 	Proyector o pantalla para la presentación multimedia.	Grupal	<ul style="list-style-type: none"> Gráficos de Progreso Registro de Niveles y Recompensas Evaluaciones Individuales 	15'
Desarrollo		"Niveles y Logros: ¡Cada Paso Cuenta!" <ul style="list-style-type: none"> Asignar desafíos, monitorear progreso y facilitar recursos. Presentación de Niveles y Recompensas: Explicación de los niveles y recompensas disponibles. Actividad 1: Desafío de Nivelación: 	<ul style="list-style-type: none"> Plumones Plataforma digital Cartulinas Tijeras Ejercicios individualizados Premios y certificados virtuales. 	Grupal e individual		20'

		<p>Ejercicios individualizados que permiten a los estudiantes avanzar de nivel. Los desafíos se adaptan a las habilidades y progreso de cada estudiante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 2: Reconocimiento y Celebración: Premiación de logros individuales, con reconocimiento público de avances. 				
Cierre		<p>"Reflexión Final: Hacia el Futuro con Determinación y Éxito"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debatir cómo la colaboración mejora el rendimiento académico. • Moderar la discusión para identificar beneficios y áreas de mejora. 	Papel y lapiceros para la reflexión individual.	Individual		15'

PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN

Denominación: Liderazgo Visionario: Inspirando el Camino por Venir

Dimensión: Extrínseca

Indicador: Responsabilidad y Autorrealización

Sesión: 5

Objetivo: Asignar responsabilidades y roles dentro del aula virtual que promuevan el sentido de autorrealización y cumplimiento de tareas

Meta: 75% de participación

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	PROCEDIMIENTO	RECURSOS Y MATERIALES	INTERVENCIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	TIEMPO
Inicio		<p>“Empoderamiento y Propósito: Preparando para el Último Desafío”</p> <ul style="list-style-type: none"> Revisión de los logros del programa y expectativas para la sesión final. 	<p>Proyector o pantalla para la presentación multimedia</p>	<p>Grupal</p>		<p>15'</p>
Desarrollo	<p>Implementar roles rotativos dentro de actividades gamificadas para fomentar colaboración, liderazgo y sentido de logro personal.</p>	<p>Roles Rotativos: Liderazgo en Acción</p> <ul style="list-style-type: none"> Asignación de Roles: Selección y asignación de roles rotativos. Actividad 1: Desafío de Liderazgo: Ejercicios donde los estudiantes asumen roles de liderazgo. Cada líder dirige una actividad gamificada, aplicando estrategias de liderazgo. Actividad 2: Reflexión de Liderazgo: 	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas para la dirección de actividades gamificadas. 	<p>Grupal e individual</p>	<ul style="list-style-type: none"> Lista de Cotejo de Roles Encuestas de Autoevaluación y Coevaluación Observación y Feedback del Facilitador 	<p>20'</p>

		Discusión sobre el impacto del liderazgo en el aprendizaje y éxito del equipo.				
Cierre		Celebración y Legado: Hacia Nuevos Horizontes <ul style="list-style-type: none"> Evaluación final del programa y despedida con reconocimientos finales. 	<ul style="list-style-type: none"> Papel y lapiceros para la reflexión individual. Certificados 	Individual		15'

REFERENCIAS

- Llvisaca, M., Valencia, J., & Moracén, E. (2024). La gamificación en entornos virtuales para la inserción laboral de personas con discapacidad intelectual. *Maestro y Sociedad*, 21(1), 70-77.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2019). Flow theory and research. In C. R. Snyder, S. J. Lopez, L. M. Edwards, & S. C. Marques (Eds.), *The Oxford handbook of positive psychology* (3rd ed., pp. 119-136). Oxford University Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: La gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(4), 47-55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>

Validación de propuesta por jueces expertos

VALIDACIÓN DE PROPUESTA (JUEZ EXPERTO 1)

FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE UNA I.E DE CHICLAYO: "EDUCACIÓN 2.0: IMPULSANDO LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN"

Yo, **Luis Alberto Chunga Pajares** identificado con DNI N° 43500086, con Grado Académico de **Doctor en Educación** en la Universidad Cesar Vallejo, con código de inscripción en SUNEDU N° 0684-2021-UCV.

Hago constar que he leído y revisado el **Programa de gamificación educativa para fortalecer la motivación académica en estudiantes de una I.E de Chiclayo: "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación"** correspondientes a la Tesis del mismo nombre, de la Maestría en **Psicología Educativa** de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura: Título de la Propuesta, Justificación, Fundamentos Teóricos, Objetivo General, Objetivos Específicos, Descripción de la Propuesta, Estrategias metodológicas y sesiones.

La propuesta corresponde a la tesis: "**Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024**".

a. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	1		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	1		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	1		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	1		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	1		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	1		
7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	1		

b. Pertinencia con la aplicación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	1		
2	Soluciona el problema de la investigación	1		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	1		
4	Es viable en sus aplicación	1		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	1		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Propuesta: Programa de gamificación educativa para fortalecer la motivación académica en estudiantes de una I.E de Chiclayo: "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación"			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	100%	100%	100%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

Después de considerar todos los aspectos del programa "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación", estoy convencido de que es una solución educativa bien fundamentada y altamente innovadora para mejorar la motivación académica en nuestros estudiantes de la I.E. de Chiclayo. Le deseo mucho éxito en la sustentación final de este proyecto y espero que su implementación transforme positivamente nuestra comunidad educativa.

Chiclayo, 10 de Julio del 2024.

Dr. Luis Alberto Chunga Pajares Código de registro de Sunedu N° 0684-2021-UCV
Centro de labores: Universidad Cesar Vallejo Cargo: Docente Renacyt



Dr. Luis Alberto Chunga Pajares
DNI 43500086
EXPERTO

Constancia de inscripción SUNEDU



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **CHUNGA PAJARES**
Nombres **LUIS ALBERTO**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **43500086**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **TANTALEÁN RODRÍGUEZ JEANNETTE CECILIA**
Secretario General **LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**
Denominación **DOCTOR EN EDUCACIÓN**
Fecha de Expedición **10/11/21**
Resolución/Acta **0684-2021-UCV**
Diploma **052-134560**
Fecha Matrícula **03/08/2018**
Fecha Egreso **08/08/2021**

Fecha de emisión de la constancia:
12 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001987796



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 12/07/2024 11:14:55-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

**VALIDACIÓN DE PROPUESTA
(JUEZ EXPERTO 2)**

FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE UNA I.E DE CHICLAYO: "EDUCACIÓN 2.0: IMPULSANDO LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN"

Yo, **Karla Paola Quiroz Ortega** identificado con DNI N° 18162084, con Grado Académico de **Maestro en Docencia Universitaria** en la Universidad Cesar Vallejo, con código de inscripción en SUNEDU N° 0363-2020-UCV.

Hago constar que he leído y revisado el **Programa de gamificación educativa para fortalecer la motivación académica en estudiantes de una I.E de Chiclayo: "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación"** correspondientes a la Tesis del mismo nombre, de la Maestría en **Psicología Educativa** de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura: Título de la Propuesta, Justificación, Fundamentos Teóricos, Objetivo General, Objetivos Específicos, Descripción de la Propuesta, Estrategias metodológicas y sesiones.

La propuesta corresponde a la tesis: "**Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024**".

c. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	1		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	1		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	1		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	1		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	1		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	1		
7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	1		

d. Pertinencia con la aplicación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	1		
2	Soluciona el problema de la investigación	1		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	1		
4	Es viable en sus aplicación	1		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	1		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

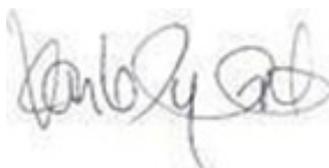
Propuesta: Programa de gamificación educativa para fortalecer la motivación académica en estudiantes de una I.E de Chiclayo: "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación"			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	100%	100%	100%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

Aprobar el programa "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación" como una estrategia educativa innovadora y eficaz. Reconocer que el programa está diseñado de manera integral y fundamentada en principios sólidos de gamificación y teorías educativas actuales. Confirmar que su implementación puede ofrecer beneficios significativos al mejorar la motivación académica y el rendimiento de los estudiantes en el centro educativo de Chiclayo.

Chiclayo, 10 de Julio del 2024.

Mgtr. Karla Paola Quiroz Ortega Código de registro de Sunedu N° 0363-2020-UCV
Centro de labores: Universidad Cesar Vallejo Cargo: Docente y coordinadora



Mgtr. Karla Paola Quiroz Ortega
DNI 18162084
EXPERTO

Constancia de inscripción SUNEDU



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **QUIROZ ORTEGA**
Nombres **KARLA PAOLA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **18162084**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**
Fecha de Expedición **25/11/20**
Resolución/Acta **0363-2020-UCV**
Diploma **052-096378**
Fecha Matrícula **20/02/2012**
Fecha Egreso **02/08/2020**

Fecha de emisión de la constancia:
12 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001988116



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA

Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 12/07/2024 13:22:38-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

**VALIDACIÓN DE PROPUESTA
(JUEZ EXPERTO 3)**

FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE UNA I.E DE CHICLAYO: "EDUCACIÓN 2.0: IMPULSANDO LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN"

Yo, **Sánchez Morales, Lisbeth Cinthia Nohelia** identificado con DNI N° 43531255, con Grado Académico de **Maestro en Problemas de Aprendizaje** en la Universidad Cesar Vallejo, con código de inscripción en SUNEDU N° 0401-2019-UCV.

Hago constar que he leído y revisado el **Programa de gamificación educativa para fortalecer la motivación académica en estudiantes de una I.E de Chiclayo: "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación"** correspondientes a la Tesis del mismo nombre, de la Maestría en **Psicología Educativa** de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura: Título de la Propuesta, Justificación, Fundamentos Teóricos, Objetivo General, Objetivos Específicos, Descripción de la Propuesta, Estrategias metodológicas y sesiones.

La propuesta corresponde a la tesis: "**Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024**".

e. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	1		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	1		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	1		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	1		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	1		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	1		
7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	1		

f. Pertinencia con la aplicación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	1		
2	Soluciona el problema de la investigación	1		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	1		
4	Es viable en sus aplicación	1		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	1		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Propuesta: Programa de gamificación educativa para fortalecer la motivación académica en estudiantes de una I.E de Chiclayo: "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación"			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	100%	100%	100%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

Validar la alta validez de contenido del programa, como lo demuestra el análisis realizado por los expertos. Aprobar que la estructura del programa, los elementos lúdicos y las actividades propuestas son adecuados y relevantes para alcanzar los objetivos de motivación académica. Autorizar su implementación, asegurando que las herramientas y métodos utilizados estén alineados con las necesidades educativas de los estudiantes.

Chiclayo, 10 de Julio del 2024.

Mgtr. Sánchez Morales, Lisbeth Cinthia Código de registro de Sunedu N° 0401-2019-UCV
Centro de labores: Universidad Cesar Vallejo Cargo: Psicóloga y docente


43531255 

Mgtr. Sánchez Morales, Lisbeth Cinthia
DNI 43531255
EXPERTO

Constancia de inscripción SUNEDU



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **SÁNCHEZ MORALES**
Nombres **LISBETH CINTHIA NOHELIA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **43531255**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**
Fecha de Expedición **13/12/19**
Resolución/Acta **0401-2019-UCV**
Diploma **052-075635**
Fecha Matrícula **22/10/2016**
Fecha Egreso **03/03/2018**

Fecha de emisión de la constancia:
12 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001987820



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.

Fecha: 12/07/2024 11:19:57-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

**VALIDACIÓN DE PROPUESTA
(JUEZ EXPERTO 4)**

FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE UNA I.E DE CHICLAYO: "EDUCACIÓN 2.0: IMPULSANDO LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN"

Yo, **Olano Quintana, Robin** identificado con DNI N° 42298919, con Grado Académico de **Maestro** en la Universidad Señor de Sipán, con código de inscripción en SUNEDU N° R.R. N°133-2020/USS:

Hago constar que he leído y revisado el **Programa de gamificación educativa para fortalecer la motivación académica en estudiantes de una I.E de Chiclayo: "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación"** correspondientes a la Tesis del mismo nombre, de la Maestría en **Psicología Educativa** de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura: Título de la Propuesta, Justificación, Fundamentos Teóricos, Objetivo General, Objetivos Específicos, Descripción de la Propuesta, Estrategias metodológicas y sesiones.

La propuesta corresponde a la tesis: "**Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024**".

g. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	1		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	1		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	1		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	1		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	1		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	1		
7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	1		

h. Pertinencia con la aplicación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	1		
2	Soluciona el problema de la investigación	1		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	1		
4	Es viable en sus aplicación	1		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	1		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

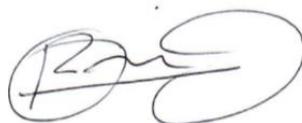
Propuesta: Programa de gamificación educativa para fortalecer la motivación académica en estudiantes de una I.E de Chiclayo: "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación"			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	100%	100%	100%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

Apoyar la integración de elementos gamificados en el proceso educativo, dado que estos elementos han demostrado ser efectivos para aumentar la participación, el compromiso y la motivación de los estudiantes. Recomendar que se promueva el uso continuo de técnicas y mecánicas de gamificación, que han sido adaptadas cuidadosamente para estimular un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo.

Chiclayo, 10 de Julio del 2024.

Mgr. Olano Quintana, Robin Código de registro de SUNEDU: R.R. N°133-2020/USS:
Centro de labores: Universidad Cesar Vallejo Cargo: Coordinador



Mgr. Olano Quintana, Robin
DNI 42298919
EXPERTO

Constancia de inscripción SUNEDU



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **OLANO QUINTANA**
Nombres **ROBIN**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **42298919**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN S.A.C.**
Rector **RODRIGUEZ NOMURA HUBER EZEQUIEL**
Secretario General **LIZA SANCHEZ JOSE LAZARO**
Director **DIOSES LESCANO NELLY**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRO EN ADMINISTRACIÓN Y MARKETING**
Fecha de Expedición **22/10/20**
Resolución/Acta **R.R. N°133-2020/USS**
Diploma **USS04518**
Fecha Matrícula **14/08/2015**
Fecha Egreso **29/10/2016**

Fecha de emisión de la constancia:
12 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0001988170



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 12/07/2024 13:54:22-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

**VALIDACIÓN DE PROPUESTA
(JUEZ EXPERTO 5)**

FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA DE GAMIFICACIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE UNA I.E DE CHICLAYO: "EDUCACIÓN 2.0: IMPULSANDO LA MOTIVACIÓN ACADÉMICA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN"

Yo, **Pinedo Lozano, Cesar Eduardo** identificado con DNI N° 44680094, con Grado Académico de **Maestro** en la Universidad Cesar Vallejo, con código de inscripción en SUNEDU N° 0171-2018-UCV:

Hago constar que he leído y revisado el **Programa de gamificación educativa para fortalecer la motivación académica en estudiantes de una I.E de Chiclayo: "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación"** correspondientes a la Tesis del mismo nombre, de la Maestría en **Psicología Educativa** de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura: Título de la Propuesta, Justificación, Fundamentos Teóricos, Objetivo General, Objetivos Específicos, Descripción de la Propuesta, Estrategias metodológicas y sesiones.

La propuesta corresponde a la tesis: "**Gamificación educativa para la motivación académica en estudiantes de una institución educativa de Chiclayo, 2024**".

í. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	1		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	1		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	1		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	1		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	1		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	1		
7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	1		

j. Pertinencia con la aplicación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	1		
2	Soluciona el problema de la investigación	1		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	1		
4	Es viable en sus aplicación	1		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	1		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Propuesta: Programa de gamificación educativa para fortalecer la motivación académica en estudiantes de una I.E de Chiclayo: "Educación 2.0: Impulsando la Motivación Académica a través de la Gamificación"			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	100%	100%	100%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

Recomendar la implementación del programa en el centro educativo de Chiclayo, enfatizando la necesidad de realizar una evaluación continua para medir su efectividad y hacer ajustes según sea necesario. Facilitar el proceso de monitoreo y evaluación para asegurar que el programa se ajuste a los objetivos establecidos y continúe impactando positivamente en la motivación académica de los estudiantes. Sugerir que se recopile retroalimentación regular de estudiantes y educadores para optimizar el programa y maximizar sus beneficios educativos.

Chiclayo, 10 de Julio del 2024.

Mgr. Pinedo Lozano, Cesar Eduardo Código de registro de SUNEDU: 0171-2018-UCV
Centro de labores: Universidad Cesar Vallejo Cargo: Coordinador/Docente



Mgr. Pinedo Lozano, Cesar Eduardo
DNI 44680094
EXPERTO

Constancia de inscripción SUNEDU



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **PINEDO LOZANO**
Nombres **CESAR EDUARDO**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **44680094**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRO EN GESTIÓN PÚBLICA**
Fecha de Expedición **11/06/18**
Resolución/Acta **0171-2018-UCV**
Diploma **052-036531**
Fecha Matrícula **10/10/2015**
Fecha Egreso **04/03/2018**

Fecha de emisión de la constancia:
19 de Julio de 2024



CÓDIGO VIRTUAL 0002000117



Firmado digitalmente por:
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACION
SUPERIOR UNIVERSITARIA
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.

Fecha: 19/07/2024 11:10:17-0500

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.