



Universidad César Vallejo

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN

Recursos gamificados para la inclusión educativa en estudiantes
universitarios de séptimo semestre, Machala 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en educación

AUTORA:

Acosta Yela, Mayra Tatiana (orcid.org/0000-0002-7774-8688)

ASESORAS:

Dra. Cruz Montero, Juana María (orcid.org/0000-0002-7772-6681)

Dra. Diaz Espinoza, Maribel (orcid.org/0000-0001-5208-8380)

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

Piura - Perú

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CRUZ MONTERO JUANA MARIA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "RECURSOS GAMIFICADOS PARA LA INCLUSIÓN EDUCATIVA EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE SÉPTIMO SEMESTRE, MACHALA 2023", cuyo autor es ACOSTA YELA MAYRA TATIANA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, 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.

PIURA, 17 de Junio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CRUZ MONTERO JUANA MARIA DNI: 07545873 ORCID: 0000-0002-7772-6681	Firmado electrónicamente por: JCRUZMON el 17-06- 2024 17:58:58

Código documento Trilce: TRI - 0762206



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ACOSTA YELA MAYRA TATIANA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "RECURSOS GAMIFICADOS PARA LA INCLUSIÓN EDUCATIVA EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE SÉPTIMO SEMESTRE, MACHALA 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
MAYRA TATIANA ACOSTA YELA CARNET EXT.: 0705092997 ORCID: 0000-0002-7774-8688	Firmado electrónicamente por: MACOSTAY el 17-06- 2024 17:43:07

Código documento Trilce: TRI - 0762207

DEDICATORIA

A mis amadas hijas Mellany Ayelen Quevedo Acosta y Shayri Arleth Quevedo Acosta.

Este trabajo de investigación, resultado de años de esfuerzo y dedicación, está especialmente dedicado a ustedes.

Ustedes han sido mi mayor inspiración y motivación para emprender este desafío académico. Su amor, inocencia y curiosidad incansable me ha guiado a lo largo de este camino, recordándome constantemente la importancia de la educación y el conocimiento.

Con la esperanza de que este logro pueda servirles de ejemplo y aliento para que alcancen sus propias metas, les dedico este humilde esfuerzo. Que este sea el comienzo de una vida llena de oportunidades y aprendizajes significativos para ustedes.

Finalmente, también quiero dedicar este logro a mí misma, por la perseverancia, la fuerza de voluntad y el compromiso que demostré a lo largo de este proceso. Esta tesis doctoral es el resultado de mi dedicación, sacrificio y pasión por el campo de la educación, y me enorgullece haber alcanzado esta meta tan importante en mi trayectoria académica y profesional.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi tutora de tesis, Dra. Juana Montero Cruz, por su invaluable guía, paciencia y apoyo a lo largo de todo este proceso. Sus valiosos consejos y constante retroalimentación fueron fundamentales para poder culminar este proyecto de manera exitosa.

Además, quiero agradecer a mis hijas Mellany Quevedo Acosta y Shayri Quevedo Acosta, por ser mi mayor inspiración y la fuerza que me impulsa a seguir adelante. Su cariño y ternura fueron un bálsamo reconfortante en los momentos más desafiantes.

A todos ustedes, muchas gracias por formar parte de este logro. Su presencia y apoyo han sido invaluable.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	ii
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL ASESOR	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	15
3.2 Variables y operacionalización	16
3.3. Población, muestra y muestreo	18
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	19
3.5 Procedimientos	20
3.6 Método de análisis de datos	21
3.7 Aspectos éticos.....	21
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN.....	35
VI. CONCLUSIONES.....	43
VII. RECOMENDACIONES.....	44
VIII. PROPUESTA	45
REFERENCIAS.....	45
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Distribución de la población.....	18
Tabla 2	Distribución de la muestra.	19
Tabla 3	Estadística de Fiabilidad.....	20
Tabla 4	Resultados pretest/postest sobre la influencia de los recursos gamificados en la inclusión educativa de los estudiantes del séptimo semestre	23
Tabla 5	Resultados pretest/postest sobre los recursos gamificados para la inclusión educativa basado en el conocimiento y comprensión	24
Tabla 6	Resultados pretest/postest sobre los recursos gamificados para la inclusión educativa basado en habilidades.....	26
Tabla 7	Resultados pretest/postest sobre los recursos gamificados para la inclusión educativa basado en habilidades.....	27
Tabla 8	Prueba de Normalidad.....	29
Tabla 9	Estadístico de prueba de hipótesis es la U de Mann Whitney	30
Tabla 10	Resultados pretest/postest sobre los recursos gamificados para la inclusión educativa basado en el conocimiento y comprensión	31
Tabla 11	Resultados pretest/postest sobre los recursos gamificados para la inclusión educativa basado en el conocimiento y comprensión	32
Tabla 12	Resultados pretest/postest sobre los recursos gamificados para la inclusión educativa basado en el conocimiento y comprensión	33
Tabla 13	Actividades para Programa de Recursos Gamificados.....	46
Tabla 14	Cronograma de Actividades Propuestas	49
Tabla 15	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema del diseño cuasiexperimental	16
Figura 2 Cruce de datos de grupos sobre la variable independiente	24
Figura 3 Cruce de datos de grupos sobre la dimensión conocimiento y comprensión	25
Figura 4 Cruce de datos de grupos sobre la dimensión habilidades	27
Figura 5 Cruce de datos de grupos sobre la dimensión actitud	28

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo determinar la eficacia de los recursos gamificados para la inclusión educativa, de los estudiantes universitarios del séptimo semestre de la ciudad de Machala, 2023. Fue una investigación basada en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, descriptiva, cuasiexperimental, la muestra estuvo compuesta por 60 estudiantes en proceso de formación docente, dividida en 2 grupos, el GC y GE a quienes se les aplicó un instrumento para determinar el nivel de conocimiento de la asignatura de inclusión educativa, encontrado resultados similares en los dos grupos, luego de aplicado el programa se evidenció que el GE tiene un nivel de logro mucho más alto que el del GC por lo que se acepta la hipótesis alterna estableciendo que los recursos gamificados si son eficaces para la inclusión educativa de los estudiantes, basado en esto se concluye que los elementos de gamificación si aportan de manera significativa al desarrollo de habilidades, comprensión de conceptos de los contenidos establecidos, generando resultados favorecedores en los educandos

Palabras Clave: Inclusión, gamificación, universitarios.

ABSTRACT

The objective of this research is to determine the effectiveness of gamified resources for educational inclusion of seventh semester university students in the city of Machala, 2023. It was a research based on a quantitative approach, applied, descriptive, quasi-experimental, the sample consisted of 60 students in the process of teacher training, divided into 2 groups, the control group and experimental group to whom an instrument was applied to determine the level of knowledge of the subject of educational inclusion, found similar results in the two groups, After applying the program, it is evident that the experimental group has a much higher level of achievement than the control group, so the alternative hypothesis is accepted, establishing that the gamified resources are effective for the educational inclusion of students, based on this it is concluded that the gamification elements do contribute significantly to the development of skills, understanding of concepts of the established content, generating favorable results in the students.

Keywords: Inclusion, Gamification, University students.