



Universidad César Vallejo

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

Modelo pedagógico basado en la gamificación para la competencia
histórica en estudiantes del VII ciclo de una institución pública-
Lambayeque, 2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctor en Educación

AUTOR:

Coronado Terrones, Marcos Miguel (orcid.org/0000-0001-8469-5441)

ASESORES:

Dr. Montenegro Camacho, Luis (orcid.org/0000-0002-8696-5203)

Dra. Fernandez Otoya, Fiorela Anai (orcid.org/0000-0003-0971-335X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

CHICLAYO - PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
DOCTORADO EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MONTENEGRO CAMACHO LUIS, docente de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Modelo pedagógico basado en la gamificación para la competencia histórica en estudiantes del VII ciclo de una institución pública-Lambayeque, 2024", cuyo autor es CORONADO TERRONES MARCOS MIGUEL, 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
MONTENEGRO CAMACHO LUIS DNI: 16672474 ORCID: 0000-0002-8696-5203	Firmado electrónicamente por: MCAMACHOLAR el 10-08-2024 18:37:27

Código documento Trilce: TRI - 0843690





Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CORONADO TERRONES MARCOS MIGUEL estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO DOCTORADO EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Modelo pedagógico basado en la gamificación para la competencia histórica en estudiantes del VII ciclo de una institución pública-Lambayeque, 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
MARCOS MIGUEL CORONADO TERRONES DNI: 44432973 ORCID: 0000-0001-8469-5441	Firmado electrónicamente por: M CORONADOTE el 02-08-2024 09:17:12

Código documento Trilce: TRI - 0843689

Dedicatoria

A la comunidad científica y a todos los educandos y educadores que apuestan por la incorporación de nuevas herramientas tecnológicas a la enseñanza y aprendizaje de las ciencias sociales.

A mi madre, la Sra. Teodolinda Terrones, primera maestra que he tenido en la vida y a pesar de los años me sigue alumbrando su sapiencia. A la familia que es el motor y motivo para conseguir los objetivos: Dafne y Adriano quienes son el primer laboratorio de las experiencias y Verónica la colega con quien se debaten los supuestos teóricos antes de llevarlo a la práctica.

Agradecimiento

A Dios por permitirme finalizar la presente investigación a pesar de las adversidades que se presentan. Al asesor: Luis Montenegro por guiarme en cada proceso de la investigación resolviendo dudas e inquietudes. A nuestra casa de estudios Universidad César Vallejo, además de llevar el nombre del vate universal, por exigirnos y contribuir con la formación académica y profesional que la sociedad demanda. Agradezco también a los autores aquí citados por sus valiosas contribuciones y aportes para el presente trabajo. Así mismo, extiendo el agradecimiento a todos los colaboradores en las distintas etapas de la investigación.

Índice de contenidos

Declaración de autenticidad del asesor	ii
Declaración de originalidad del autor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA	14
III. RESULTADOS	16
IV. DISCUSIÓN	22
V. CONCLUSIONES	28
VI. RECOMENDACIONES	29
VII. PROPUESTA	30
REFERENCIAS	33
ANEXOS	

Índice de Tablas

Tabla 1	Distribución de las frecuencias según nivel de logro en la dimensión ICFD	16
Tabla 2	Distribución de las frecuencias según nivel de logro en la dimensión CTH	17
Tabla 3	Distribución de frecuencias según nivel de logro en la dimensión EESPH	18
Tabla 4	Distribución de frecuencias según variable dependiente: construye interpretaciones históricas	19
Tabla 5	Tabla de validación de la propuesta según experto	21

Índice de Figuras

Figura 1	Gráfico del modelo pedagógico basado en la gamificación para mejorar la competencia histórica	20
-----------------	---	----

Resumen

La presente investigación contribuye a reducir la brecha tecnológica en relación al Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS 4): Educación de calidad. Tiene como objetivo proponer un modelo basado en la gamificación para mejorar la competencia histórica en los educandos del VII ciclo de una institución educativa pública-Lambayeque. La metodología correspondió a una investigación básica, con enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo-proyectivo y de diseño no experimental. La técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento un cuestionario de tipo Likert con 22 ítems, aplicado a una muestra de 106 educandos, dicho cuestionario fue validado por juicio de expertos y se determinó su confiabilidad al aplicarlo a un grupo piloto de 20 estudiantes, mediante el Coeficiente de Alfa de Crombach (0,902) considerándose de excelente confiabilidad. Como resultado de la investigación se diagnosticó la competencia histórica, encontrándose: en Inicio 37,74%; en Proceso el 46,23%; en Logro Previsto el 15,09% y en Logro Destacado solo el 0,94% de los participantes. Se diseñó un modelo pedagógico basado en la gamificación para mejorar la competencia histórica validado a través de juicio de expertos cuyos resultados arrojan un valor significativo de 0,956 mediante el Coeficiente de V de Aiken, brindando un respaldo positivo y significativo al modelo.

Palabras clave: Gamificación, método histórico, pensamiento histórico, interpretaciones históricas, herramientas digitales.

Abstract

This research contributes to reduce the technological gap in relation to the Sustainable Development Goal (SDG 4): Quality Education. It aims to propose a model based on gamification to improve historical competence in students of the VII cycle of a public educational institution-Lambayeque. The methodology corresponded to a basic research, with a quantitative approach, descriptive-projective type and non-experimental design. The technique used was the survey and the instrument was a Likert-type questionnaire with 22 items, applied to a sample of 106 students. This questionnaire was validated by expert judgment and its reliability was determined by applying it to a pilot group of 20 students, by means of the Cronbach's Alpha Coefficient (0.902), which was considered to be of excellent reliability. As a result of the research, the historical competence was diagnosed, finding: 37.74% at the beginning; 46.23% in process; 15.09% in expected achievement and only 0.94% of the participants in outstanding achievement. A pedagogical model based on gamification was designed to improve historical competence validated through expert judgment whose results show a significant value of 0.956 through the Aiken V Coefficient, providing a positive and significant support to the model.

Keywords: Gamification, historical method, historical thinking, historical interpretations, digital tools.