



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

La gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de
Administración de Empresas de una universidad privada de Lima
Metropolitana, 2024

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestro en Docencia Universitaria**

AUTOR:

Rodriguez Choque, Tiberio Edgard (orcid.org/0000-0003-2030-4012)

ASESORES:

Dr. Mescua Figueroa, Augusto Cesar (orcid.org/0000-0002-6812-2499)

Dr. Chumpitaz Caycho, Hugo Eladio (orcid.org/0000-0001-6768-381X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA - PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MESCUA FIGUEROA AUGUSTO CESAR, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "La gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.", cuyo autor es RODRIGUEZ CHOQUE TIBERIO EDGARD, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

LIMA, 25 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MESCUA FIGUEROA AUGUSTO CESAR DNI: 09929084 ORCID: 0000-0002-6812-2499	Firmado electrónicamente por: AMESCUA el 25-07- 2024 22:02:43

Código documento Trilce: TRI - 0834907



**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, RODRIGUEZ CHOQUE TIBERIO EDGARD estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "La gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 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
RODRIGUEZ CHOQUE TIBERIO EDGARD DNI: 09050077 ORCID: 0000-0003-2030-4012	Firmado electrónicamente por: TRODRIGUEZCH16 el 01-08-2024 10:48:47

Código documento Trilce: INV - 1715969

Dedicatoria

A mis padres, por ser los seres más sublimes e incondicionales, quienes siempre me motivaron y apoyaron para alcanzar mis sueños y objetivos profesionales.

A mis hijos por ser los motivos de inspiración de lucha y sacrificio, quienes también sacrificaron su tiempo de diversión, entretenimiento y reuniones familiares, gracias hijos.

A mi querida esposa, por ser mi gran soporte en este camino, que gracias a su empuje y motivación e logrado junto a ella cumplir con este fin de la Maestría. Gracias amada esposa.

Agradecimiento

A Dios por ser nuestro creador, al santísimo Señor de Muruhuay que me colmó de sabiduría e inteligencia para desarrollar la presente investigación.

A los docentes por brindarme todos sus conocimientos, con dedicación y paciencia en el proceso de la elaboración de mi estudio, que con tesón y liderazgo me guiaron en cada una de las asesorías.

Índice de contenidos

	Pag.
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
Índice de figuras	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA	22
III. RESULTADOS	30
IV. DISCUSIÓN.....	41
V. CONCLUSIONES.....	46
VI. RECOMENDACIONES.....	48
REFERENCIAS.....	49
ANEXOS.....	57

Índice de tablas

	Pag.
Tabla 1 Validación de expertos de las variables de estudio	26
Tabla 2 Prueba de confiabilidad de las variables	27
Tabla 3 Prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov	36
Tabla 4 Correlación entre las variables gamificación y aprendizaje significativo .	37
Tabla 5 Correlación entre la dimensión dinámica y aprendizaje significativo	38
Tabla 6 Correlación entre la dimensión mecánica y aprendizaje significativo	39
Tabla 7 Correlación entre dimensión componentes y aprendizaje significativo ..	40

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Elementos de la gamificación	14
Figura 2 Esquema del diseño de investigación.....	23
Figura 3 Distribución de frecuencias de la variable gamificación en su dimensión dinámica.....	30
Figura 4 Distribución de frecuencias de la variable gamificación en su dimensión mecánica.....	31
Figura 5 Distribución de frecuencias de la variable gamificación en su dimensión componentes.....	32
Figura 6 Distribución de frecuencias de la variable aprendizaje significativo en su dimensión saberes previos.....	33
Figura 7 Distribución de frecuencias de la variable aprendizaje significativo en su dimensión asimilación	34
Figura 8 Distribución de frecuencias de la variable aprendizaje significativo en su dimensión construcción de nuevos conocimientos	35

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar el nivel de relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024. La investigación fue tipo básica, enfoque cuantitativo, diseño no experimental, nivel correlacional de corte transversal y método hipotético-deductivo. Se usó la técnica de la encuesta y el instrumento fue el cuestionario de 30 ítems validado por juicio de expertos, su confiabilidad se estableció aplicándose el estadístico Alfa de Cronbach con resultados para gamificación 0,856 y aprendizaje significativo 0,805, sobre la población se encontraba constituida por 145 estudiantes y la muestra por 105, se evaluaron los niveles de gamificación y aprendizaje significativo. Los resultados de correlación de Rho de Spearman fueron $-.107$ y una significancia bilateral de $p=0.275 > 0.05$, por lo que, no existe relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana y los hallazgos obtenidos en la investigación dan lugar a seguir realizando estudios de gamificación en el ámbito educativo, puesto que se considera fundamental para mejorar el aprendizaje significativo en las universidades.

Palabras clave: Gamificación, aprendizaje significativo, dinámicas, saberes previos.

Abstract

The objective of the research was to determine the level of relationship between gamification and meaningful learning in business administration students of a private university in Metropolitan Lima, 2024. The research was basic type, quantitative approach, non-experimental design, cross-sectional correlational level and hypothetico-deductive method. The survey technique was used and the instrument was the 30-item questionnaire validated by expert judgment, its reliability was established by applying Cronbach's Alpha statistic with results for gamification 0.856 and significant learning 0.805, the population consisted of 145 students and the sample consisted of 105, the levels of gamification and significant learning were evaluated. The results of Spearman's Rho correlation were $-.107$ and a bilateral significance of $p=0.275 > 0.05$, therefore, there is no significant relationship between gamification and meaningful learning in business administration students of a private university in Metropolitan Lima and the findings obtained in the research give rise to further studies of gamification in the educational field, since it is considered essential to improve meaningful learning in universities.

Keywords: Gamification, meaningful learning, dynamics, prior knowledge.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente la educación enfrenta retos para adaptarse a las demandas de un entorno globalizado y tecnológicamente avanzado, puesto que, es esencial que los métodos pedagógicos no solo transmitan conocimientos teóricos, sino que también fomenten habilidades prácticas, motivación y un aprendizaje significativo. La gamificación, más conocida como la práctica desarrollada de elementos de juego en los diversos entornos educativos, ha emergido como una estrategia innovadora con el único objetivo de transformar la educación. Sin embargo, su impacto real en el aprendizaje significativo dentro de este campo específico aún no ha sido plenamente explorado en el contexto pedagógico.

Las instituciones de estudio en la actualidad buscan estrategias, métodos o técnicas innovadoras para mejorar la calidad del aprendizaje y ejercer el interés al aprendizaje en los estudiantes se ha vuelto una prioridad fundamental para las instituciones educativas. A consecuencia de los avances tecnológicos nace la gamificación, conceptualizada como el empleo o uso de un conjunto de componentes para la práctica de diversión y de entretenimiento en los entornos no lúdicos sostiene (Deterding et al., 2011), por lo que, ha emergido como una estrategia prometedora para cambiar las costumbres de todo el ambiente educativo y fomentar un aprendizaje más significativo.

Castillo-Parra et al. (2022) sostiene que, en la praxis de la educación superior, la gamificación cumple un papel importante como estrategia de aprendizaje, ya que tiene como finalidad mejorar las actividades educativas en las aulas de clases. Es fundamental que los maestros comprendan y dominen las diferentes habilidades tecnológicas y pedagógicas actuales para el logro de los fines académicos.

A pesar del creciente interés en la gamificación como herramienta pedagógica, existen pocas investigaciones empíricas que evalúen su efectividad en promover un aprendizaje significativo en la educación. Es crítico entender cómo esta metodología afecta factores clave como la motivación, la retención del conocimiento y la aplicación práctica de conceptos teóricos en este contexto específico. Sin esta comprensión, las instituciones educativas de nivel superior universitaria podrían estar perdiendo una oportunidad importante en la mejora de

sus métodos y estrategias enseñanza y, en última instancia, la preparación de sus estudiantes para el mercado laboral.

Los pasos agigantados en la modernización tecnológica a nivel mundial, relacionados al crecimiento de las tecnologías computacionales, la informática y los avances en la creación de software, estos sistemas o programas se han desarrollado enormemente y esto se ha expandido hacia los diversos sectores de desarrollo productivo de la sociedad y en especial a centrado su incursión en el sector educación, puesto que a la fecha se utiliza la gamificación en todos contextos educativos de la formación pedagógica y docente, ya que la educación virtual o en línea ha recibido gran relevancia a nivel mundial relacionándose con el empleo de las TIC. (Niño y Uceda, 2021).

Briceño et al. (2020), establece que, a lo largo de los años la educación ha venido teniendo cambios positivos para su desarrollo, desde la forma de clases presenciales hasta las de a distancia o virtual, realizándose diversos cambios mediante la interacción, utilizando las tecnologías digitales para su accionar producto de los avances tecnológicos, en la actualidad nuestra sociedad se encuentra sumergida por el dominio de las tecnologías digitales, lo que posibilita la aplicación de estas estrategias para el proceso de la docencia en los entornos educativos.

Rodríguez-Martínez (2021) sostiene que, la educación superior en la actualidad requiere que los docentes innoven los recursos didácticos al integrar las TIC como herramienta para la enseñanza, como la gamificación, despertando el interés de los estudiantes y cambiando la concepción de que las asignaturas son aburridas, ya que los nuevos estudiantes son jóvenes nacidos en el mundo de la tecnología, criados y formados con tecnología, con enorme habilidad del lenguaje digital que ocupa el centro de su entorno social, donde las herramientas tecnológicas forman parte de su vida cotidiana, por lo que es un desafío enorme encontrar y utilizar estrategias de enseñanza innovadoras para la transmisión de conocimientos para incentivar aprendizaje.

Según Liberio (2019), establece que, en esta línea, los avances tecnológicos demandan y requieren que los docentes se vuelvan más creativos, proactivos, investigadores e innovadores en las nuevas tecnologías educativas para sus actividades pedagógicas de formación docente en las aulas de aprendizaje, por lo

que, deben de estar constantemente actualizados y capacitados en el quehacer profesional y a la vanguardia del avance tecnológico; por lo que, deben dotarse de conocimientos, habilidades y capacidades para el empleo de las herramientas digitales y recursos académicos obligatorios para formar a estudiantes idóneos para un mundo moderno.

Según Pérez y Almela (2018), menciona que, el uso de las plataformas de aprendizaje virtual o aprendizaje electrónico, los blogs, los foros virtuales desarrollados en las plataformas virtuales, la utilización de las redes sociales, videochats o videoconferencias, los videojuegos y otras herramientas digitales originadas en el mundo digital de los software, las recientes innovaciones tecnológicas como las TICs que revolucionaron las estrategias, los esquemas y sistemas de enseñanza a una formación moderna y actualizada, esto se viene dando mediante la aplicación de juegos tecnológicos y estrategias digitales para la enseñanza, como mecanismos de ayuda y soporte de las estrategias metodológicas para la enseñanza de las asignaturas o unidades didácticas de los diferentes programas de estudio o carreras profesionales.

Gonzales et al. (2020) establece en su estudio que en los últimos tiempos la aplicación de elementos, técnicas, metodologías o herramientas tecnológicas más conocidos como gamificación ha ocupado una gran importancia en la educación, por lo que es favorece su uso en las actividades pedagógicas de formación docente en educación superior con la finalidad de que el aprendizaje sea más atractivo y divertido impulsando la motivación, la participación y comprometiendo a los estudiantes en su desarrollo académico, el cual se ha dado mediante la aplicación de los estímulos a los juegos interactivos, esto ha originado que los estudiantes tengan una motivación propia en la utilización de estas metodologías de enseñanza aprendizaje.

San Martin (2023), sostiene que, en la actualidad en nuestro país, visualizamos una transformación digital y tecnológica en todo el sistema educativo universitario, con la aplicación y utilización de diversas plataformas, herramientas virtuales para el mejor desarrollo educativo. Es por ello que los docentes universitarios deben de estar actualizados y capacitados en las nuevas tecnologías que cada día aparecen en el mundo de las innovaciones tecnológicas, enfrentándose a estos desafíos profesionales en la obtención de nuevos

conocimientos explorando las nuevas estrategias innovadoras para la formación educativa como la gamificación, ya que, la incorporación de estas estrategias de aprendizaje innovadoras como la gamificación en el proceso educativo mejora la excelencia del aprendizaje significativo potenciando la transformación de la práctica educativa y favoreciendo el aprendizaje a los estudiantes universitarios.

Muñoz (2023), manifiesta que se encuentra muchas evidencias de que la gamificación ofrece oportunidades favorables y efectivo rendimiento en la promoción del aprendizaje, ya que en el ámbito educativo podemos considerar de importancia el uso de estas estrategias en la educación por su gran eficacia, puesto que, los logros obtenidos revelan que el aprendizaje desarrollado mediante diversos elementos aplicados por la gamificación motiva en los estudiantes el aprendizaje.

Según Beltrán (1993) citado por Matienzo (2020) conceptualiza al aprendizaje como el proceso de obtener determinadas habilidades, nuevos conocimientos, actitudes y valores mediante una preparación permanente de los estudios, el descubrimiento, la experiencia, el adiestramiento de las actividades realizadas, motivo por el cual se originan diversas modificaciones cognitivas en la persona.

En el ámbito local, la gamificación se muestra en este contexto como una herramienta conveniente para emprender el desarrollo de las actividades educativas y los desafíos que propone una educación de calidad en las instituciones académicas. Estudios recientes muestran resultados positivos de los estudiantes a las herramientas gamificadas indicando mayores índices motivacionales y de comprensión en las definiciones conceptuales de la administración (Pérez & Rodríguez, 2023).

Puesto que, se considera que la gamificación es una buena estrategia para ser aplicada en las aulas de clases en los entes universitarios, ya que, permite que los estudiantes consoliden sus competencias y capacidades profesionales significativamente, permitiéndoles ser creativos, innovadores y capaces de resolver problemas, por lo que, la gamificación también ayudará a que los aprendizajes sean más fuertes e intensos y los estudiantes tengan un gran deseo de seguir estudiando.

La problemática de estudio se enfatiza fundamentalmente en los estudiantes que no dedican su tiempo a los estudios, el desinterés por ampliar sus

conocimientos, la falta de motivación para los estudios y otros factores, esto conlleva a que la educación plantee nuevos desafíos para de brindar un aprendizaje significativo y por otro lado la inquietud de los maestros por investigar e implantar innovaciones para el desarrollo del aprendizaje buscando alternativas para ello.

Este estudio define su justificación teórica, en relación de otros estudios relacionados al tema, ya que, a pesar de que existen otros estudios relacionados al presente tema de investigación, no se han encontrado gran cantidad de estudios con estas dos variables, por lo que, la presente investigación estará llenando un vacío en la literatura científica y en el conocimiento teórico.

Desde la perspectiva de una justificación práctica, busca fomentar el trabajar en grupo, en la solución de problemáticas, y en las relaciones efectivas, tomar acertadas decisiones y darles solución a ellos o por lo menos poner estrategias educativas que, de aplicarlas contribuirán a resolverlo para el éxito profesional en el ámbito educativa y empresarial (Vasilescu & Vasilescu, 2020). Por lo que, la investigación en este ámbito se orienta que las competencias clave se puedan desarrollar labores en equipo, solucionar problemas, comunicación efectiva y toma de decisiones, aplicando estrategias educativas que mejoren el desempeño profesional en contextos educativos y empresariales.

Además, se justifica metodológicamente, porque la investigación implementará herramientas para la recolección de datos cumpliendo con los requisitos exigidos para su validez y confiabilidad con relación a las variables estudiadas, los cuales podrán ser usados para posteriores investigaciones o también podrá ser empleados como base para mejorar otros instrumentos de medición.

Es por esta razón que se investiga esta actividad de juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje conocido como gamificación, tratando de dar una solución óptima a la problemática interrogativa ¿Cuál es el nivel de relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024?, asimismo, en la investigación se plantea los problemas específicos, como primer problema específico ¿Cuál es el nivel de relación de la dinámica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024?, como segundo problema específico se establece ¿Cuál es el

nivel de relación de la mecánica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024? y como tercero ¿Cuál es el nivel de relación de los componentes y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024?

Como consecuencia de la investigación planteada se establece en el estudio el objetivo general la de determinar el nivel de relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024, por lo que se establece como objetivos específicos los siguientes, primero determinar el nivel de relación entre la dinámica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024, segundo determinar el nivel de relación entre la mecánica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024; y tercero determinar el nivel de relación entre los componentes y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.

Con relación a la hipótesis general se investigó a fin de evidenciar si la gamificación se relaciona significativamente entre el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024, de acuerdo a ello, las hipótesis específicas fueron: primera hipótesis la dinámica se relaciona significativamente entre el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024; segundo la mecánica se relaciona significativamente entre el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024 y tercero los componentes se relacionan significativamente entre el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.

Con respecto a los antecedentes internacionales, Moreno et al. (2019) desarrollaron una investigación de enfoque cualitativo sobre la utilización de la gamificación en estudios superiores con la finalidad de fomentar un ambiente motivador en el estudiante, en España, estableciendo como objetivo principal la de

organizar actividades de motivación que representaran un progreso en el conocimiento de los estudiantes, asimismo, en la presente investigación los autores consideraron la muestra un total de 21 alumnos de ambos géneros, el instrumento utilizado para la evaluación fue la encuesta ad hoc relacionada con la motivación el cual fue verificado y certificado por expertos el cual fue aplicado mediante formularios online, en cuanto al resultado y a las conclusiones de la investigación se puede decir que, los resultados obtenidos les ha permite constatar que, los alumnos/as presentaban un enorme deseo motivacional.

Rodriguez-Iglesias et al., (2022) realizaron una investigación sobre; Impulso al aprendizaje mediante la gamificación en la educación superior publicada en la revista Human Review International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades de la Universidad Rey Juan Carlos, España. El objetivo promover en los estudiantes la motivación para el logro de su aprendizaje, proporcionando una dirección específica para formar conductas que mejoren sus habilidades interpersonales, como la aptitud de estudiar, competencia de análisis, autocrítica y la forma de adecuarse a las actuales situaciones, se ejecutó un estudio transversal, relacionado con el impacto de una táctica de trabajo cooperativo de gamificación. Los resultados obtenidos se concluyen que los esquemas establecidos amplían la obtención de conocimientos y destrezas interpersonales en el estudiante mejorando y obteniendo su mayor rendimiento académico. Por consiguiente, la evaluación de prueba de doble corrección en unión con el proceso de gamificación, ambos ayudan a fortalecer la conducta del estudiante encaminados hacia un proceder más impetuoso y deseoso de aprender.

Muñoz (2023) desarrollo una investigación Dinámica de grupos: Una estrategia para el aprendizaje significativo en la universidad, España, artículo publicado en la revista científica Human Review International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades; con el propósito de fomentar el crecimiento óptimo de competencias transversales en el aprendizaje, para lo cual considera a la comunicación interpersonal como también el trabajo en conjunto o equipo como competencias transversales, propuso una destreza didáctica la utilización de una mesa redonda. El trabajo de investigación fue de carácter cuantitativo, los instrumentos fueron los cuestionarios. Para la muestra se contó con 439 estudiantes del primer curso de distintos grados de Ciencias de la

Comunicación, Salud, Jurídicas y Empresas. Los resultados revelaban que los estudiantes del programa de fisioterapia obtuvieron puntuaciones mayores en todas las variables, a excepción de productividad (4,95) y motivación (4,46) en las asignaturas del 2019-2020 y 2020-2021, se concluye una vinculación entre los nuevos saberes y los diferentes esquemas de conocimientos del aprendizaje significativo.

Aveiga-Delgado (2022) realizó una investigación sobre el Uso de TIC para el aprendizaje significativo de estudiantes, en Ecuador, artículo publicado en la revista Sapienza, cuyo objetivo identificar la utilidad que los estudiantes le dan a las TIC durante proceso de enseñanza- aprendizaje. El método aplicado para la investigación tipo cualitativa y descriptiva, permitiendo especificar el estado real del desarrollo del aprendizaje, la técnica de aplicación fue la observación; por tal razón, en cuanto a las conclusiones conllevadas del estudio se resumen en la manera de cómo a través de la utilización y aplicación de las TIC se puede optimizar el tiempo en los estudios y los recursos educativos dentro de los ambientes de aprendizaje en las instituciones educativas, para que posteriormente se pueda realizar sugerencias y alternativas con precisión para su apropiada aplicación de estos recursos tecnológicos en las asignaturas a enseñar.

Ortiz-Colon, et al., (2018) en el artículo científico Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión, en Sao Paulo Brasil, cuyo objetivo realización de una revisión teórica de las utilidades que se puede obtener mediante la utilización de la gamificación y conocer el empleo en el entorno educativo. Los investigadores examinaron publicaciones académicas en bases de datos confiables internacionales vinculadas con la práctica de la gamificación en la enseñanza, para lo cual examinaron los tres elementos de la gamificación las dinámicas, las mecánicas y los componentes, basados en un estudio bajo una metodología cualitativa justificado en la evaluación del contenido. En cuanto a los resultados señalan que las técnicas de gamificación en la enseñanza originan en los estudiantes notables beneficios en su desarrollo educativo. Concluyen que aporta interesantes beneficios a la enseñanza, a ello incluyen la motivación, los retos, el compromiso, la retroalimentación, la socialización y otra variedad de elementos, lo que produce que la educación sea más motivante para los estudiantes.

Nivela-Cornejo, Otero-Agreda, & Morales-Caguana, (2021) los autores desarrollaron un artículo sobre; Gamificación en la educación superior, en Ecuador, publicado en la revista Publicando. Dentro de la investigación propusieron el objetivo determinar los efectos, la utilidad de la aplicación de la gamificación y su empleo en todos los sistemas educativos de formación superior.

Aplicó un diseño descriptivo para el enfoque de investigación cuantitativa, se incluyeron 50 participantes de pregrado de la Universidad Guayaquil Facultad Filosofía del módulo de computación. Como instrumento se elaboró el cuestionario el cual fue validado y aplicado con la finalidad de saber en cuanto a la valoración de los participantes con relación a la estrategia empleada sobre la gamificación. En conclusión, se demostró que la estrategia de gamificación en la educación superior es efectiva por lo que es necesario emplear herramientas tecnológicas para motivar a los estudiantes, incluyendo contenidos y recomendaciones de los estudiantes para mejorar la experiencia de juego.

Sánchez (2022) La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje, México, publicado el artículo en la revista Formación estratégica. Cuyo objetivo planteado de reflexionar sobre la utilización en la educación de la gamificación, los provechosos beneficios que se obtendrán mediante la utilización de estas técnicas en las aulas, como estimula la motivación de los estudiantes y mejora el aprendizaje gracias a sus características principales, como es el uso de los juegos para el aprendizaje. Se utilizó un enfoque cualitativo de análisis documental, empleando la cartografía conceptual con base en ocho ejes para su estudio. Los resultados logrados revelaron que la gamificación como una formación educativa que impulsa la enseñanza en el salón, a través de una planificación del aprendizaje mediante el juego. En resumen, es fundamental considerar las características de los participantes, establecer objetivos claros y seguir los pasos recomendados para implementar con éxito la gamificación en la educación y lograr los resultados deseados en el aprendizaje.

Con respecto a los antecedentes nacionales Ibarra y Vicente (2021), realizaron un artículo relacionado a la Gamificación como estrategia de fortalecimiento de competencias en estudiantes del posgrado, artículo publicado en la revista Risti Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información, cuyo objetivo fue la de determinar en qué medida la gamificación, beneficia el logro de

competencias profesionales en planificación estratégica, plasmada a una enseñanza mediante el aprendizaje electrónico. Cuantitativo, fue el método de estudio, con un diseño experimental y tipo explicativo, en cuanto a la muestra, fue 100 de una población de 847 estudiantes del programa de master de una entidad universitaria privada de Lima, para la recopilación de información se llevó a cabo una encuesta y la escala de Fisher, King y Tague como instrumento. Sus resultados visualizan un valor de significancia observada (sig) $p = ,001$ el cual es menor en el pos test. Se concluye que, la gamificación colabora a potenciar habilidades, mediante la aplicación de las TIC'S, a través de la gamificación.

Escobar et al. (2022) desarrollaron una investigación sobre Competencias transversales en la educación universitaria: Un pensamiento crítico desde los principios de gamificación, artículo publicada en la revista Prisma Social, investigación basada en el pensamiento crítico resaltando el eje creativo, con alternativas de innovación en la educación y nuevos recursos de aprendizaje, el objetivo fue valorar el pensamiento crítico como fuente de una innovación educativa en los estudiantes universitarios dentro del contexto educativo universitario, la investigación es cuantitativa, estudio pre experimental, descriptivo y correlacional, para lo cual se consideró 512 estudiantes. Los resultados indican las competencias sobre variedad, la aptitud de integración grupal y de responsabilidad sociocultural en base al pensamiento crítico en los estudiantes. Se concluye el impacto de la gamificación en el desarrollo del proceso de formación universitaria basado a competencias transversales mostro un nivel moderado de 0,57 según la correlación de Pearson, se destaca la ayuda académica con fines formativos.

Aliaga et al. (2023) en la investigación de Datos, herramientas digitales y aprendizaje significativo: Un análisis en el contexto educativo actual, artículo publicado en la revista Data & Metadata, cuyo objetivo fue abordar las desigualdades educativas con el fin de modernizar la calidad educativa en el país, mediante un trabajo de revisión exhaustiva y sistemática de la literatura vinculadas con los temas de las herramientas digitales y el aprendizaje significativo en la educación. Se ejecuto la metodología aplicada, se fundamentó en una búsqueda sistemática y minuciosa de la literatura sobre los temas relacionados a la investigación, las búsquedas respectivas se efectuaron en bases de datos confiables, se analizaron y examinaron, de acuerdo a las metodologías usadas para

la selección, exclusión e inclusión de documentos, por consiguiente concluyeron que, el empleo y utilización de herramientas digitales en los ambientes educativos contribuyen valiosamente en el desarrollo de proceso de académico de los estudiantes, siempre que estos recursos educativos se implementen positivamente.

Montenegro-Rueda et al. (2023), realizaron un estudio sobre el impacto de la enseñanza de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios, publicado en la revista Ciencias de la educación, cuyo fin fundamental es revisar la literatura científica para analizar la implementación de la gamificación en la educación superior. El estudio utilizó un enfoque sistemático y cuantitativo, la población estaba centrada en estudiantes universitarios, la muestra estuvo compuesta por 18 estudios seleccionados. Además, se llevó a cabo una búsqueda rigurosa y sistemática de la literatura científica para el muestreo. En cuanto a los resultados del estudio indican que los juegos tienen un efecto positivo en el aprendizaje de los estudiantes universitarios, mejorando la motivación, la comunicación y el compromiso, aunque se necesitan más investigaciones para confirmar estos resultados. Por lo que, se resume la efectividad de la gamificación en la educación superior, la necesidad de más investigación en esta área y colaboración con la comunidad educativa para aumentar su impacto.

Ramos et al. (2024), publicaron un estudio sobre el impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios en la Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo, cuyo propósito es realizar una revisión sistemática de estudios que evalúan el impacto de la aplicación de aprendizajes o estrategias de gamificación en la población universitaria de diversas carreras. El diseño de estudio fue de tipo revisión sistemática, de enfoque cuantitativo. Se evaluaron 15 artículos de revisión como muestra para el desarrollo de este estudio. Los hallazgos indican que la gamificación puede mejorar significativamente la experiencia académica en la universidad, pero se requiere un análisis más exhaustivo de su impacto en los resultados académicos. Por lo tanto, concluyeron que la gamificación en la universidad puede mejorar significativamente en las rutinas académicas de los estudiantes, lo que se puede ver en un mayor compromiso, participación, colaboración y competencia sana.

A continuación, se presenta las bases teóricas que sustentan este estudio sobre la gamificación y el aprendizaje significativo, el estudio se vincula directamente con las teorías que le dan un concepto definido y la relación consecuente al tema de investigación, Arias (1999) conceptualiza que las bases teóricas es una unión de ideas y sugerencias que determinan un punto de vista específico con la finalidad de explicar el problema planteado en la investigación. En este sentido, para mayor fundamentación a la variable gamificación se tomó las definiciones provenientes de las bases de datos de fuentes científicas confiables.

Deterding et al. (2011) define que la gamificación reside fundamentalmente en la utilización de diversos componentes de diseño de entretenimiento en ámbitos no lúdicos con la finalidad de incrementar la participación, la motivación y el aprendizaje de los individuos e influir con su comportamiento. Por lo tanto, la gamificación se presenta como una estrategia eficaz para aumentar en los individuos diversas acciones positivas en su comportamiento, logrando desarrollar la motivación, su participación y el aprendizaje al trasladar las dinámicas de los juegos a entornos como la educación y el trabajo.

La gamificación es una estrategia, que a través de la integración de técnicas de juego incrementa la motivación y el compromiso en contextos no lúdicos. En esencia, la presencia de elementos de juego en diversas formas y aplicaciones fomenta su compromiso y la evolución del ser humano, mejorando su satisfacción y desempeño en actividades no relacionadas con juegos, como la educación, el trabajo y otras áreas profesionales. Kapp (2012) define a la gamificación como una aplicación de técnicas que son utilizadas en unión con otros elementos en la práctica de los juegos en los ámbitos no lúdicos para motivar a las personas a participar y progresar.

Trigueros (2018) sostiene que la gamificación nace en el ámbito educativo a inicios del siglo XXI y se muestra desde diversos conceptos o definiciones y perspectivas, considerándose como el uso de estrategias, métodos y mecánicas de los juegos en contextos no habituales. La gamificación en la educación se fundamenta en múltiples teorías de aprendizaje, como el Constructivismo, el Conectivismo y la Teoría de la Autodeterminación. Por lo que, estas teorías buscan estimular la motivación de los estudiantes.

De acuerdo a Hidalgo y Aillón (2023) sostienen que la gamificación surge como un método innovador en el ámbito educativo con el objetivo de fortalecer las habilidades en la enseñanza, dejando en claro que la gamificación y la innovación mutuamente se complementan para realizar el trabajo de la enseñanza mediante el aprendizaje apoyado con el juego.

En el contexto educativo la gamificación se define como una innovadora metodología diseñada para potenciar las competencias y habilidades en la enseñanza. Esta estrategia se basa en la integración de elementos lúdicos y dinámicos de juego en el proceso educativo, destacando su sinergia con otros enfoques innovadores para optimizar la efectividad del aprendizaje. La gamificación y la innovación se complementan mutuamente, creando un entorno de enseñanza más atractivo y efectivo a través del aprendizaje apoyado en el juego. Según Rincón-Flores (2019) indica que la gamificación en la enseñanza aparece en el ámbito educativo como producto del aprendizaje lúdico, considerando que la conceptualización más acertada de gamificación es el manejo de elementos del entretenimiento que no son exclusivos del juego por lo que puede ser aplicado en la educación.

Lázaro (2019) sostiene que la gamificación es un vocablo procedente de la palabra “gamification” que hace alusión al uso de estrategias, a un conjunto de herramientas y métodos relativos de los juegos para la determinación de soluciones de problemas prácticos. Por lo que el investigador conceptualiza que la gamificación es desarrollo de actividades mediante la utilización de métodos, herramientas y otros factores que caracterizan a los entretenimientos en contextos distintos, con la finalidad de cambiar la actitud de los estudiantes por medio de la ejecución de actividades lúdicas que estimulen su compromiso y desempeño académico.

Sosa (2021) afirma que la gamificación en todo contexto educativo en especial la enseñanza electrónica modelo de aprendizaje mediante nuevas tecnologías y la utilización de los elementos del entretenimiento digital, facilitando al estudiante el uso de sus conocimientos tecnológicos participando activamente de su aprendizaje. Por lo que, se puede establecer que la gamificación, al integrar elementos lúdicos como puntos, insignias y niveles en la enseñanza electrónica, fomenta un aprendizaje activo y significativo. Aprovechando las tecnologías

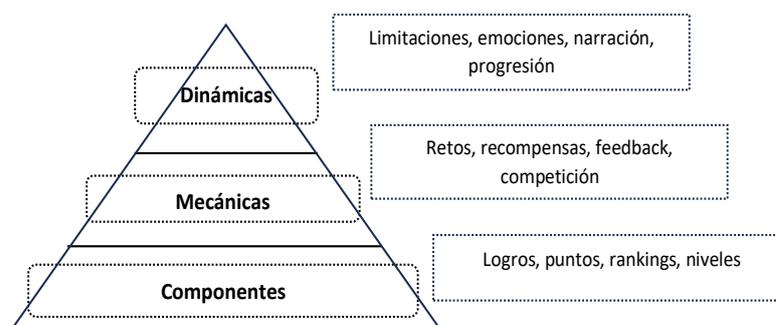
digitales y el interés natural de los estudiantes por el entretenimiento y promoviendo una mayor motivación y compromiso con el proceso educativo.

Delgado et al. (2024), sostienen que la gamificación es otra estrategia pedagógica innovadora que ha ganado popularidad en el mundo digital actual. Se describe como procedimientos positivos orientados a modificar las áreas del aprendizaje, también se basa en el aprovechamiento de la motivación, las competencias y los conocimientos previos de los estudiantes garantizando un continuo y efectivo aprendizaje.

Mallitasig & Freire (2020) afirman que en el ámbito de la educación se conceptualiza la gamificación como el ingreso de tres categorías o elementos que son las mecánicas, dinámicas y componentes, puesto que estas técnicas inducen al desarrollo del aprendizaje significativo al ofrecer una experiencia rica en conocimientos y llamativa a las actividades en los ambientes de aprendizaje.

Figura 1

Elementos de la gamificación



Nota: Elementos de la gamificación adaptado de Werbach y Hunter (2012) y elaborado por Ortiz-Colón et al., (2018)

Este estudio ha considerado a los autores base quienes sentaron las bases de la gamificación en la transformación de la educación, Kapp (2012) estableció la teoría de utilizar elementos tecnológicos como la gamificación a las aulas, indicando que los educadores y formadores de la educación deben poseer amplios conocimientos sobre el uso o utilización de las técnicas de gamificación en los centros de formación y aprendizaje para mejorar el nivel del aprendizaje.

Deterding (2011) fundamenta de que la gamificación no es simplemente transformar toda la acción en un juego, sino, que es más bien desarrollar todas las técnicas, métodos y procedimientos de los juegos para las actividades no

entretenidas con el objetivo de que su utilización motiven y atraigan a los participantes.

Zichermann & Cunningham (2011) sostiene que esta técnica de aprendizaje más conocida como gamificación es un proceso que se vincula con el razonamiento o pensar del participante, ya que, la aplicación de estas técnicas de diversión, fascinan y tientan a los jugadores a darle una resolución a los problemas y buscando alternativas de solución.

En la investigación se ha contemplado las dimensiones dinámica, mecánica y componentes elementos que se encuentran vinculadas a la variable gamificación, como primera dimensión considerada de la variable gamificación es la dimensión dinámica, según Correa, et al., (2023) afirman que es comprendida como la reunión de actividades que desarrollan los estudiantes y que se encuentran relacionadas directamente con el nivel de motivación que se origina en el desarrollo de la propuesta, éstas están relacionadas con la motivación de los estudiantes quienes muestran interés por participar. En esta dimensión se considera los indicadores como las emociones, la progresión y las relaciones.

Arteaga y Erazo (2022), sostienen que la gamificación en la práctica abarca categorías como las dinámicas elementos útiles para motivar a los estudiantes, las mecánicas que permiten la exploración, la creación y la resolución de problemas en el estudiante y finalmente los componentes, elementos que se sirven para medir o verificar el desempeño de los participantes.

Según Pietro (2020) indica que las dinámicas de juego son reglas indispensables en la gamificación, ya que son esenciales para la creación de cualquier actividad, por lo que es esencial que los estudiantes comprendan completamente qué dinámicas de juego se pueden desarrollar, estas asimismo buscan fomentar que los estudiantes se motiven y participen en las distintas actividades planificadas.

Otra dimensión establecida en la investigación es la dimensión mecánica, según Mora et al., (2018) sostienen que desde la consideración u opinión del maestro de clases, es fundamental su decisión al plantear y diseñar estrategias para la utilización o desarrollo de esta metodología, puesto a ello se debe de establecer las reglas que permiten a los estudiantes el disfrute de las actividades, ocasionando el interés respectivo y el compromiso para su aplicación, ya que estos,

van a aportar retos y pasos por donde debe recurrir, ya sea en videojuegos o en otras aplicaciones. En esta dimensión mecánica se establece como indicadores la recolección, los puntos y las clasificaciones, los niveles o el feedback.

Pietro (2020) establece que las mecánicas como elemento de la gamificación están centradas en el comportamiento humano, en relación con la etapa de retroalimentación y en la progresión o almacenamiento de conocimiento significativo. En relación a las mecánicas de juego, que generalmente suelen representar los elementos prácticos de aplicación que se encuentran en los juegos como las narrativas de historias, las insignias, los puntos, las escaleras y los avatares, son partes fundamentales de la gamificación. (Kalogiannakis, Papadakis, & Zourmpakis, 2021).

En cuanto a la dimensión componentes según Correa, Carreño & Serpa, (2023) afirman que los componentes se refieren a los recursos y herramientas actuales utilizados e implementados para el planteamiento de las acciones en un programa de gamificación, en esta dimensión se considera como indicadores a los logros, los puntos, el ranking y los niveles.

Por otra parte, consideramos las bases teóricas del aprendizaje significativo, así como las dimensiones asociadas a ellas y sus indicadores, la investigación se vincula directamente con las teorías que le dan un concepto definido al tema de investigación, Ausubel (1980) establece una definición precisa del aprendizaje significativo en el cual establece un enlace existente entre los saberes y las habilidades previas de los participantes y los nuevos y recientes conocimientos a obtener.

Según Gonzales-Zamar (2020) indica que Ausubel (2012) propuso la teoría del aprendizaje significativo, sosteniendo que el aprendizaje es significativo cuando se construye desde el conocimiento previo de los estudiantes, en este caso el maestro sabe que el estudiante ya conoce y puede utilizar esa información para construir su aprendizaje. Por lo tanto, un elemento central en la teoría de Ausubel es el uso de "organizadores previos", los cuales son introducidos antes de la nueva información y sirven como un puente entre lo conocido y lo desconocido.

Según Matienzo (2020), sostiene que Novak (1998) establece otra teoría del aprendizaje significativo, quien argumentó que este tipo de aprendizaje se basa en la integración constructiva, lo que a su vez conduce a un refuerzo en las personas,

creando sentimientos buenos y placenteros y aumenta la disponibilidad de los hábitos y tendencia a aprender conocimientos nuevos.

Según Moreira-Chóez et al. (2021), el aprendizaje significativo es un componente fundamental en el curso de las tareas académicas de formación, ya que los estudiantes aprenden mejor los temas académicos cuando estos son capaces de observar, analizar y entender su significado, siendo esencial ahondar sus conocimientos a través de la participación dinámica en los ambientes de aprendizaje y mediante la utilización de técnicas y métodos dinámicos e interactivos que puedan captar la atención del estudiante. Por lo que, las TICs representan una considerable e importante propuesta en los ámbitos de la educación.

De acuerdo a lo establecido por Gracia (2020) indica que el concepto de aprendizaje significativo, en función a lo mencionado según Ausubel, considera que el aprendizaje tiene un sustento fundamental en la organización cognitiva inicial de los estudiantes, que es el conocimiento que ya tiene y sirve como base prioritaria en la comprensión, el entendimiento y la asimilación de la información nueva.

Por otro lado, según Lacerdo y Guerreiro (2022) sostienen que el aprendizaje significativo se fundamenta en tres categorías, en primer lugar, se encuentra el material a enseñar, el cual debe basarse a una lógica que tenga sentido, en segundo lugar, está en la relación y en la disposición del estudiante de manera consciente y no arbitraria con el material que debe aprender y como último esta la motivación del estudiante para poder aprender significativamente.

Según Latorre (2017) define que el aprendizaje significativo es un modelo de educación en el cual los estudiantes pueden relacionar los saberes nuevos con los estudios previos esto les va a permitir que ellos puedan asignar un significado a lo que han aprendido y poderlo vincular estos conocimientos a las diversas situaciones de su cotidiana vida. Por lo tanto, consideramos que el aprendizaje significativo promueve la integración de nuevos conocimientos con los saberes previos, permitiendo a los estudiantes asignarles un significado y aplicarlos en su vida cotidiana. Esta metodología no solo facilita una comprensión más profunda y duradera de los contenidos, sino que también potencia la competencia del estudiante utilizando lo aprendido en contextos prácticos, mejorando su preparación para enfrentar situaciones reales y complejas

Por otro lado, Garcés et al. (2018) establecen que el aprendizaje significativo tiene sus propias exigencias para que se cumpla el desarrollo de fijación y asimilación de los conocimientos, puesto que no se trata de solo acumular información en la mente sino también de establecer conexiones profundas y duraderas con lo que se aprende. Considerando que las ventajas del aprendizaje significativo se encuentran en establecer una vinculación con la nueva información obtenida, buscando un lugar en la estructura cognitiva del estudiante relacionándolo con ideas y conceptos previamente aprendidos.

Ausubel, Novak & Hanesian (2001) recalcan la importancia del aprendizaje significativo, puesto que no lo consideran como un simple nexo de los saberes nuevos con la información existente para el aprendizaje, se observa tres tipos de categorías de este aprendizaje como son las representaciones a través de símbolos, los conceptos según definiciones y de proposiciones el cual implica la combinación de palabras.

Según Cushpa (2024) indica que el aprendizaje significativo se basa en los descubrimientos de los estudiantes, que nace desde desequilibrios y transformaciones en su forma estructural cognitiva que encaminan a la recepción de nuevos conocimientos, nuevas ideas e innovadores contenidos todos relacionados con el interés y motivación de los educandos.

Según Alzate et al. (2019) sostienen que el aprendizaje significativo ocurre cuando se realiza la interacción entre el conocimiento relevante existente y la nueva información proporcionada a través de las interacciones entre el maestro y compañeros, donde se intercambian ideas que luego adquieren un significado y se integran en estructuras cognitivas.

Baque-Reyes y Portilla-Faican (2021) sostienen sobre la variable de investigación aprendizaje significativo que es una habilidad que se aplica para el aprendizaje el cual fomenta las enseñanzas con gran forma y se encuentra relacionados en el ámbito socioeducativo de los quieren aprender, de modo que estos saberes se convierten en estudios positivos, que van a ser utilizados en situaciones distintas en los interesados. Ya que, al integrar conocimientos previos con nuevos saberes de manera significativa, se potencia la competencia de los estudiantes en afrontar y resolver los diferentes problemas reales que se pueden suscitar, mejorando así su desarrollo personal y profesional.

Según Zamora et al. (2023), sostiene que el aprendizaje significativo requiere el trabajo en equipo de todos los maestros, lo que permite a los estudiantes comunicarse y trabajar juntos para resolver problemas. Ya que, el aprendizaje significativo se encuentra relacionado a un proceso educativo en el que los estudiantes integran nueva información en sus estructuras cognitivas preexistentes de manera que la nueva información adquiera sentido y relevancia personal y que el logro del aprendizaje debe ser de un esfuerzo en conjunto y coordinado entre todos los maestros para así crear un entorno de aprendizaje efectivo.

Sandoval et al. (2022) sostienen que el aprendizaje significativo incluye actividades que aumentan en los estudiantes un concepto firme de motivación al involucrarlos activamente en el cumplimiento de sus fines, dentro de las principales evidencias se encontró que el trabajo colaborativo fomenta una construcción de aprendizaje significativa, en el cual los estudiantes puedan desarrollar sus diferentes habilidades mediante la construcción de sus nuevos conocimientos. Asimismo, considera que se logra el aprendizaje significativo mediante la implementación de actividades que incrementan la motivación de los estudiantes con el fin de alcanzar objetivos educativos y en cuanto a la construcción de sus nuevos conocimientos esto es un proceso eficaz por el cual los estudiantes integran lo que ya saben con nueva información, creando un entendimiento más completo y profundo.

González-zamar et al. (2020) indican que el aprendizaje significativo proporciona un modelo dinámico en el esquema de la educación por el cual permite a los estudiantes conectar información nueva con la que ya tienen y, en el proceso, reestructurar y reconstruir ambas. En donde las nuevas tecnologías actúan como herramientas intermediarias del aprendizaje, que promueven prácticas docentes en la relación profesor-alumno. Por lo que, el uso de las TIC promueve la adquisición de capacidades, habilidades y conocimientos para su uso a posterior en el ámbito profesional y el en el entorno social.

Se considera en la investigación a autores base de la variable aprendizaje significado a los más resaltantes que brindaron mayor aporte a este tipo de aprendizaje, considerado como el padre del aprendizaje significativo propuso la teoría del proceso activo, constructivo y personal en otras palabras sencillamente aprendizaje significativo; Ausubel (1983) establece que, el aprendizaje significativo

se origina en el momento en que el estudiante relaciona un nuevo saber, es decir encuentra conexión con ideas relevantes y pre existentes; que pueden ser nuevas ideas, conceptos y proposiciones con sus conocimientos previos dando importancia de la estructura cognitiva del estudiante en la ejecución del proceso de aprendizaje significativo.

La definición considerada de aprendizaje significativo, aportado por David Ausubel en el año 1960, ha innovado enormemente las teorías y prácticas educativas en el ámbito educativo al considerar como prioridad de conexión de nuevos saberes con los esquemas cognitivos preexistentes del estudiante, por lo que el aprendizaje significativo conlleva a una profunda comprensión para aplicar los conocimientos en diferentes ámbitos (Ausubel, 1983). El aprendizaje significativo alcanza una situación delicada en los entornos educativos de la educación superior, puesto que los estudiantes afrontan una amplia variedad de disciplinas en el contexto educativo, ya que deben ser competentes al momento de relacionar los saberes teóricos como los prácticos con el objetivo de una preparación contundente e idónea para el desarrollo de las carreras profesionales.

Esta investigación ha considerado el estudio de las dimensiones de saberes previos en primer lugar, como segunda dimensión la asimilación y finalmente la construcción de nuevos conocimientos, elementos que se encuentran asociadas a la variable en estudio de aprendizaje significativo, como primera dimensión se encuentra la dimensión saberes previos. Según Rocha (2021) establece que la teoría del aprendizaje significativo incluye principios que pueden aplicarse a la educación superior, puesto que, los conocimientos previos o saberes previos que los estudiantes aportan a clase son fundamentales para que este tipo de aprendizaje sea significativo. Esto significa que el aprendizaje significativo se fundamenta en lo que los estudiantes ya saben cuándo llegan a clases, por lo que, los nuevos conceptos deben estar vinculados con estos conocimientos preexistentes para ser plenamente comprendidos y retenidos.

Dentro de la dimensión saberes previos, se ha considerado como indicador los conocimientos previos, Matienzo (2020) sostiene que, este tiene un impacto fundamental en el aprendizaje de nuevos saberes porque funciona como un anclaje cognitivo de apoyo proporcionando una significación al conocimiento ya que no tendría un sentido enseñar sin tener presente los conocimientos previos de los

estudiantes. En tal sentido, estos conocimientos previos aportan un fundamento para construir nuevos conocimientos siendo crucial que los educadores identifiquen y utilicen los conocimientos previos de los estudiantes para facilitar un aprendizaje profundo y significativo.

En relación a la dimensión asimilación, Moreira (2020), sostiene que el modo de aprendizaje por asimilación es en el que los nuevos conocimientos importantes adquieren un significado en el estudiante que aprende por medio de un proceso de “anclaje” cognoscitivo y dinámico a conocimientos previos, puesto que estos son esencialmente relevantes y ya disponibles en su estructura cognoscitiva. Por lo que, esta forma trata de anclar nuevos conocimientos en conocimientos previos concretamente notables.

Rocha (2021) sostiene que el aprendizaje significativo proporciona importantes herramientas pedagógicas que pueden aportar a mejorar notablemente la calidad educativa en el contexto educativo, partiendo desde el principio de que el uso de los conocimientos previos es crucial para que los estudiantes encuentren sentido y significado de la nueva información, facilitando su retención y comprensión profunda, permitiéndoles aplicarla en su vida diaria.

Otra dimensión considerada es la dimensión construcción de nuevos conocimientos, según Intriago-Cedeño et al. (2022) establecen que diversos factores intervienen en el aprendizaje significativo que fomentan el interés y el uso de estrategias, por lo que, los estudiantes pueden tener en cuenta para continuar en la construcción de nuevos conocimientos, y que estos se convertirán en un componente importante para su desempeño académico. Ya que, este aprendizaje es un proceso complejo influenciado por diversos factores, como el interés y el uso de estrategias de aprendizaje, los cuales son esenciales para que los estudiantes puedan continuar construyendo nuevos conocimientos de manera efectiva, puesto que estos conocimientos se convierten en componentes fundamentales para el desempeño académico.

II. METODOLOGÍA

El estudio es de enfoque cuantitativo. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) sostienen que, se caracteriza por ser un método de investigación sistemático y objetivo que utiliza datos numéricos para obtener información precisa y confiable sobre los fenómenos estudiados. Este enfoque se fundamenta en la recopilación y la evaluación de datos cuantificables, su propósito es establecer patrones, probar teorías y hacer predicciones.

El estudio desarrolló una investigación básica. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) sostienen que, debido a su enfoque en la generación de conocimiento nuevo, su planteamiento de preguntas abstractas y teóricas, su metodología rigurosa y sistemática, y su potencial de aplicaciones prácticas en el futuro.

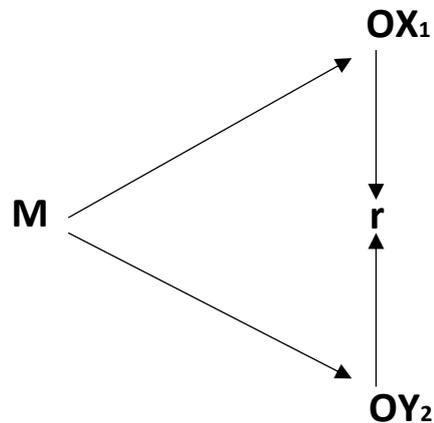
El diseño es no experimental y de nivel correlacional. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) afirma que en esta investigación no se manipulan las variables de la gamificación y el aprendizaje significativo, solo se estudia en su estado real y se observa fenómenos para analizarlos tal como se encuentra en su entorno natural.

El método de estudio utilizado fue hipotético-deductivo. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) sostuvieron su relevancia en investigaciones aplicadas, este método es fundamental para el levantamiento de los saberes científicos, puesto que permite formular hipótesis a partir de una teoría existente y deducir consecuencias observables que pueden ser verificadas empíricamente.

Por otro lado, el estudio se realizó bajo los alcances de corte transversal, según lo que indica Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) es un tipo de estudio correlacional que se caracteriza por medir las relaciones entre dos o más variables en un momento específico.

Figura 2

Esquema del Diseño de Investigación



Siendo:

M: Muestra

OX1: Observación de la variable 1: Gamificación

OY2: Observación de la variable 2: Aprendizaje significativo

r: Coeficiente de correlación

Las variables del presente estudio se establece la definición conceptual y operacional, asimismo se detalla las dimensiones y los indicadores.

Variable 1: Gamificación

Variable 2: Aprendizaje significativo.

Definición conceptual de la variable gamificación, según Kapp (2012) conceptualiza como el empleo de mecánicas de juego y pensamiento de diversión en ámbitos no lúdicos con la finalidad de involucrar a las personas para mejorar la motivación, la participación, promover el aprendizaje y la resolución de problemas. Según Deterding et al. (2011) destacan que la gamificación se fundamenta en utilizar elementos de diseño de juegos, es decir entender los principios de los juegos y cómo estos pueden aplicarse para resolver problemas mejorando la experiencia de los participantes en contextos distintos, como el ámbito educativo y el entorno laboral. La variable en estudio será observada por medio de 3 dimensiones: las cuales son dinámica, mecánica y componentes, para lo cual se

utilizará un instrumento conformado por 18 ítems diseñada de acuerdo a la estructura de la escala de Likert.

En cuanto los indicadores establecidos para la dimensión dinámicas de la variable gamificación se considera emociones, progresión y relaciones. Para las mecánicas los indicadores son competición, desafíos y recompensas y para la dimensión competencias se establece como indicadores insignias, misiones y puntos.

En cuanto a la delimitación de la definición de la variable en estudio aprendizaje significativo, según Ausubel (1983), conceptualiza que es un proceso por el cual los nuevos saberes se vinculan de manera no arbitraria y sustancial con el conocimiento previo del alumno. Esto significa que para que el aprendizaje sea significativo, las nuevas definiciones deben integrarse de manera lógica y coherente con las definiciones que ya existen y forma parte de la estructura cognitiva del estudiante. Variable que será evaluada por medio de 3 dimensiones las cuales son: Saberes previos, asimilación y construcción de nuevos conocimientos, para lo cual se empleará un cuestionario conformado por 12 ítems según estructura de la escala de Likert.

En cuanto a los indicadores designados para la dimensión saberes previos considerados para la variable aprendizaje significativo, se ha establecido los indicadores experiencias y conocimientos previos. Para la dimensión asimilación se ha previsto los indicadores nuevas experiencias y nuevos conocimientos y para la dimensión construcción de nuevos conocimientos los indicadores integración y nuevo sistema de integración.

La escala utilizada es la escala de Likert el cual está considerada como una progresión de declaraciones o preguntas relacionadas con el título de estudio, ya que cada afirmación o pregunta está acompañada de un conjunto de opciones de respuesta que van desde una expresión totalmente negativa hasta una totalmente positiva, pasando por opciones intermedias que representan niveles de acuerdo o desacuerdo.

En lo afirmado por los autores (Chaudhuri, 2018 y Lepkowski, 2008b) citado por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), en el cual conceptualiza que la población viene a ser una agrupación integrada por sujetos que comparten características iguales, en cuanto a la población está formada por 145 estudiantes

del primer y segundo ciclo de la carrera profesional de administración de empresas del turno noche de una universidad de Lima Metropolitana durante el año 2024.

Con relación a los criterios de inclusión contemplados en la investigación. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) destaca la importancia de especificar las características y criterios para asegurar la validez y relevancia de los resultados que deben cumplir los participantes para poder ser seleccionados y formar parte de un estudio de investigación, siendo los criterios de inclusión: a) estudiantes que se encuentra oficialmente matriculados en el presente periodo académico y con condición de asistencia regular a clases; y b) Estudiantes que tenga la predisposición a desarrollar los cuestionarios.

Con relación a los criterios de exclusión. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) establecen que la importancia de las características o criterios que impiden que un participante pueda formar parte del estudio de investigación, estos criterios se establecen para evitar la participación de individuos que podrían afectar la validez de los resultados debido a sus características o condiciones particulares, en relación a ello se ha establecido un solo criterio es de excluir a los estudiantes que no desean participar en el presente estudio.

Según los autores Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) conceptualizan la muestra como una parte proporcional del conjunto poblacional establecida. Es decir, es un subconjunto seleccionado de elementos de una población más amplia, con el propósito de realizar inferencias sobre dicha población, para lo cual, se va a seleccionar para estudiar el tipo de la población en general. En tal sentido la muestra está constituido por 105 estudiantes del primero y segundo ciclo de la carrera profesional de administración de empresas del turno noche de una universidad de Lima Metropolitana durante el año 2024.

En cuanto al muestreo Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) definen como el proceso de seleccionar un subgrupo de la población objetivo para que represente a toda la población en un estudio de investigación, este proceso conlleva a la gama de los componentes que van a conformar la muestra en el presente estudio, para nuestro estudio, el muestreo es de tipo probabilístico ya que los intervinientes se seleccionaron a través del muestreo aleatorio simple.

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) define a la unidad de análisis como el elemento sobre la cual se recopilan datos en un estudio de investigación, estos

elementos puede variar dependiendo del diseño y los objetivos del estudio, por consiguiente, podemos establecer que cada participante elegido para la muestra es equivalente a la unidad de análisis.

Con relación a la recopilación de datos, se ha elegido realizar una encuesta para la recolección de datos o información. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) sostiene que es la agrupación de procedimientos sistemáticos utilizados por el investigador para obtener información relevante y válida para un estudio de investigación.

El instrumento de recolección de datos fue el cuestionario, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) considera como una herramienta diseñada para captar y registrar la información sobre las variables de interés de una investigación. En tal sentido se determinó el uso de los cuestionarios como instrumentos de medición de las variables, previo cumplimiento de los requisitos de validez y confiabilidad.

Los instrumentos fueron validados correctamente, esto se realizó por juicio de expertos, según Polanía et al. (2020) quienes afirman que, para la validez de los contenidos de una investigación el método más usado es el juicio de expertos profesionales conocedores del tema de investigación, considerándose tres expertos profesionales con trayectoria y experiencia en el tema de investigación con grado académico de magister, quienes a través de su amplio recorrido profesional y conocimiento en el título de estudio, consideraron otorgar los respectivos criterios favorables al instrumento calificando como suficiencia, claridad, coherencia y relevancia para su aplicación, respaldando la confiabilidad de los resultados.

Tabla 1

Validación de expertos de las variables de estudio

N.º	Grado Académico	Nombres y apellidos	Dictamen
1	Magister	Edwin Luciano Rivera Salazar	Aplicable
2	Magister	Lucila Asalia Robles Agreda	Aplicable
3	Magister	María del Pilar Rengifo Aguilar	Aplicable

Nota: Reporte de expertos validadores

Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) sostiene que la confiabilidad esta referida a la consistencia y estabilidad de los resultados que se obtendrán a partir de la utilización de los instrumentos de evaluación, considerando que un instrumento es confiable si al aplicarlo en diferentes momentos o en distintas circunstancias produce los mismos resultados, es decir, si es capaz de medir con precisión y sin variación significativa lo que se pretende medir, en tal sentido se encuentra validado el instrumento por juicio de expertos, por lo tanto, la confiabilidad de los resultados son fiables y confiables.

Para la aplicación del examen de confiabilidad se usó el Alfa de Cronbach, el cual determina la confiabilidad del conjunto de ítems, ya que, mediante esta medición podemos conocer la consistencia y la relación entre sí de los ítems, se practicó la ejecución de una prueba piloto con la participación de 20 estudiantes, luego se administró un cuestionario a la muestra establecida, considerándose la aceptación mediante el consentimiento informado, ejecutándose el formulario mediante la herramienta digital Google forms.

Tabla 2

Prueba de confiabilidad de las variables

Variables	Ítems	Alfa de Cronbach
Gamificación	18	0.856
Aprendizaje significativo	12	0.805

Nota: Proceso estadístico SPSS que comprendió la participación de 20 unidades de estudio.

Para analizar los datos, después de producido el cuestionario y validar su utilización del mismo, según evaluación de expertos, la recopilación de datos se procedió por intermedio de una prueba piloto que se desarrolló con la participación de 20 estudiantes. Esta información recabada se trasladada y compilada en una hoja de cálculo, donde se procedió con los cálculos respectivos obteniendo un coeficiente de Alfa de Cronbach de una confiabilidad de 0.856 para la variable gamificación el cual estaba conformada por 18 ítems interpretándose el resultado que el instrumento de medición empleada en la investigación es confiable y consistente; para la variable aprendizaje significativo un coeficiente de confiabilidad

de 0.805, el cual estaba constituido por 12 ítems, interpretándose que el instrumento de medición empleado en la investigación es confiable y consistente. Dado a conocer la confiabilidad del instrumento se procedió a recoger los datos de la muestra restante. Para lo cual se empleará el software IBM SPSS Statistics versión 29 para el análisis de los datos, evaluación de la correlación de las hipótesis y la visualización de las tabulaciones y gráficos, los cuales permitirán una mejor explicación de los resultados alcanzados.

En relación al análisis descriptivo, se muestra los resultados por medio de tablas de frecuencias, permitiendo visualizar la información con respecto a las variables, de igual forma en cuanto al análisis inferencial se consideró la utilización de un coeficiente de correlación, para lo cual se ejecutó mediante el Rho de Spearman, con la finalidad de evidenciar el grado de relación entre las variables, determinado anticipadamente por la prueba de normalidad.

Para Salazar et al. (2018) afirma que en todo trabajo de investigación la ética es fundamental, ya que, admite el aseguramiento de todo el proceso de investigación, accediendo a custodiar el derecho a la autoría y otros aspectos vinculados como la moral y el buen comportamiento ético, considerando los siguientes aspectos el de respetar a la propiedad intelectual y los derechos de autor, la transparencia, el consentimiento informado, respeto a la dignidad humana, asimismo se garantiza a los participantes la condición de anónimo y la confiabilidad de los datos obtenidos. Se emplea principalmente las normas APA 7 para citar, referenciar, estructurar y organizar debidamente las fuentes y otros aspectos para una investigación de calidad.

En cuanto los aspectos éticos, se han considerado en este estudio los principios éticos para la toma de decisiones como son la transparencia en la honestidad de la información y la comunicación libre; también se ha considerado el consentimiento informado, documento de ámbito legal el cual es fundamental que garantiza que los sujetos participes en el estudio tengan conocimiento de la naturaleza e importancia de la investigación. Asimismo, debe mantenerse el respeto a la dignidad humana, reconociendo y valorando sin importar su origen, género, raza, religión o condición. El cumplimiento de normas para la calidad que la investigación amerita y el cumplimiento de las normas APA 7, que son sin duda la guía integral de pautas y recomendaciones para el desarrollo de la investigación

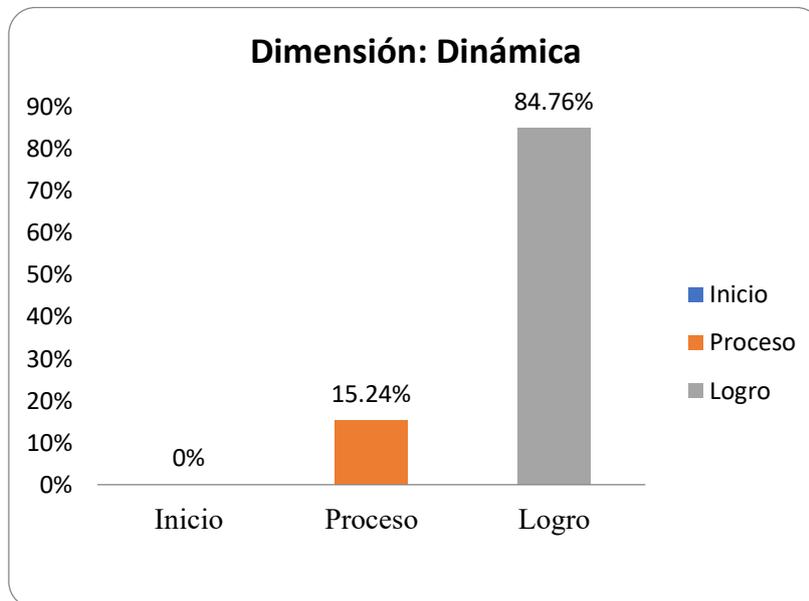
en cuanto a las formas de citar las fuentes. Los principios éticos fundamentales que han guiado el estudio han sido la equidad, considerando a todos los participantes con igualdad en sus derechos y oportunidad para participar en la investigación.

III. RESULTADOS

Análisis descriptivos

Figura 3

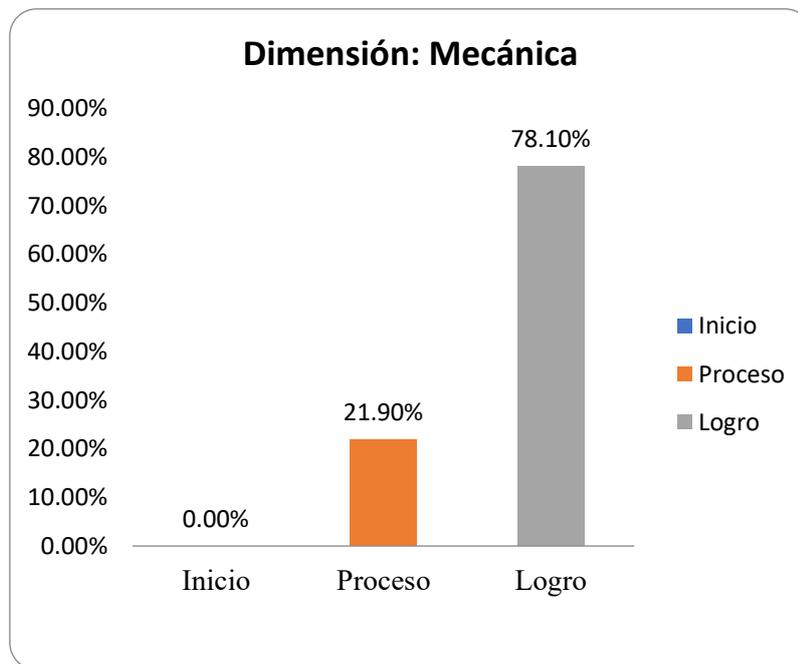
Distribución de frecuencias de la variable gamificación en su dimensión dinámica.



Según la figura 3, de un total de 105 estudiantes, se visualiza que el 84.76% de los encuestados reportó un nivel Logro es decir tienen un nivel alto en las actividades de gamificación en cuanto a su dimensión dinámica y un 15.24% reportó un nivel Proceso es decir que han avanzado más allá del nivel Inicio y están participando activamente en la actividad gamificada y por último se reportó un 0% en el nivel Inicio. Los niveles de percepción (Inicio, Proceso y Logro) se tabularon a partir de los datos consolidados de las dimensiones constituidas para la variable gamificación.

Figura 4

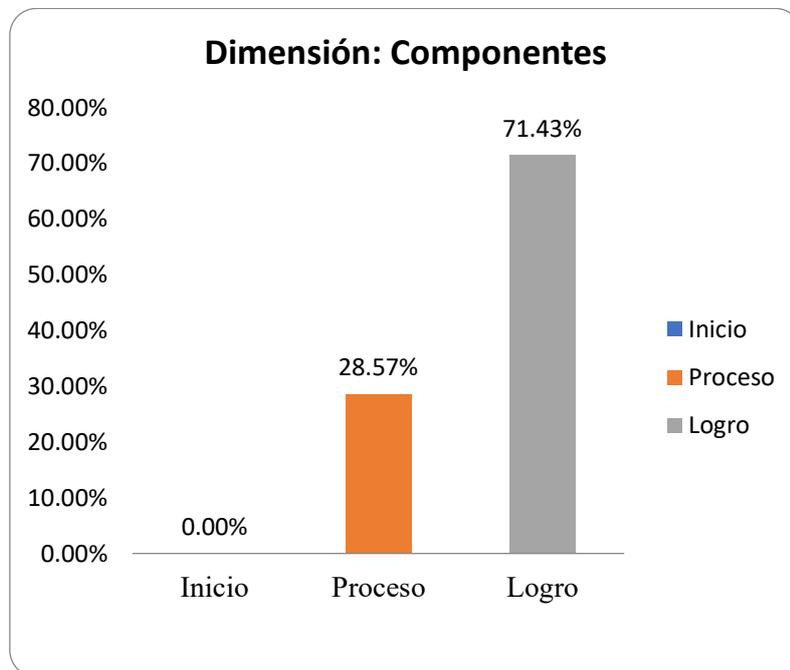
Distribución de frecuencias de la variable gamificación en su dimensión mecánica.



Según la figura 4 observamos que, de un total de 105 estudiantes el 78.10% se reportó un nivel Logro es decir tienen un nivel alto en las actividades de gamificación en cuanto a su dimensión mecánica y un 21.90% reporto nivel Proceso es decir que han avanzado más allá del nivel Inicio y están participando activamente en la actividad gamificada y por último se reportó un 0% en el nivel Inicio. Los niveles establecidos en la figura de Inicio, Proceso y Logro, se estableció de acuerdo a los datos derivadas de las dimensiones establecidas para la variable gamificación.

Figura 5

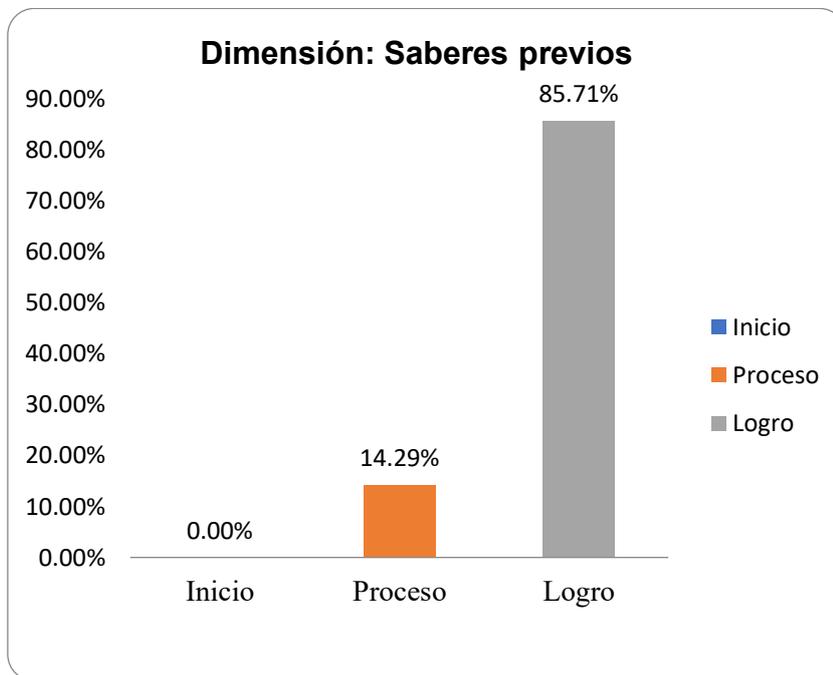
Distribución de frecuencias de la variable gamificación en su dimensión componentes.



Como observamos en la figura 5, que, de los 105 estudiantes el 71.43% percibe un nivel Logro es decir tiene un nivel alto en las actividades de gamificación mientras que un 28.57% indica un nivel Proceso es decir que han avanzado más allá del nivel Inicio y están participando activamente en la actividad gamificada y por último se reportó un 0% en el nivel Inicio. Los niveles establecidos en la figura de Inicio, Proceso y Logro, se estableció de acuerdo a los datos derivadas de las dimensiones fijadas para la variable gamificación.

Figura 6

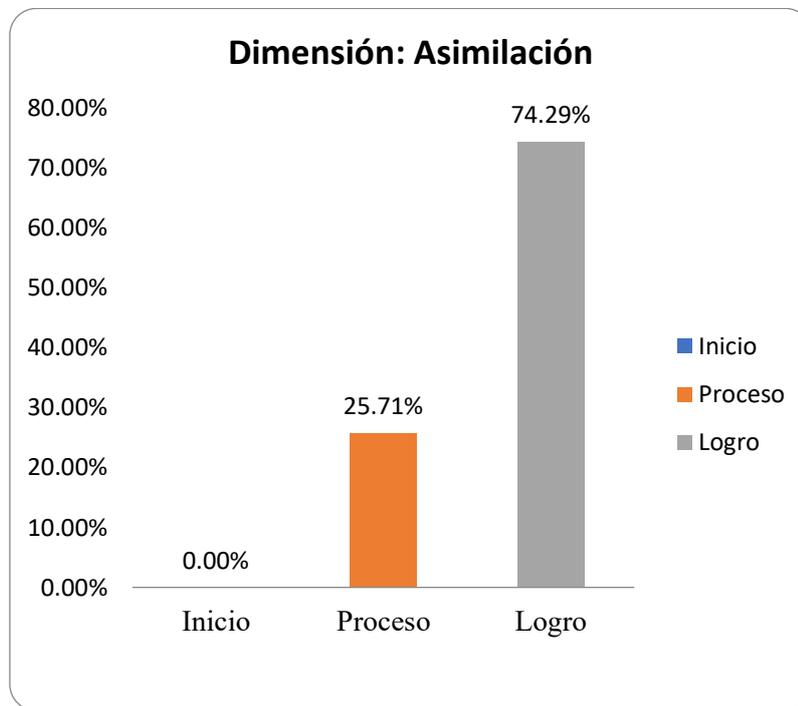
Distribución de frecuencias de la variable aprendizaje significativo en su dimensión saberes previos.



Podemos visualizar en la figura 6, de un total de 105 estudiantes el 85.71% percibe un nivel Logro, es decir que los estudiantes exhiben una capacidad excepcional para comprender lo que están aprendiendo, por otro lado, un 14.29% reporta un nivel Proceso, es decir que los estudiantes comienzan a integrar nuevos conocimientos con los existentes de forma más eficaz y finalmente en el nivel Inicio se mostró un 0%. Los niveles de percepción Inicio, Proceso y Logro se tabularon a partir de los datos consolidados de las dimensiones previstas para la variable aprendizaje significativo.

Figura 7

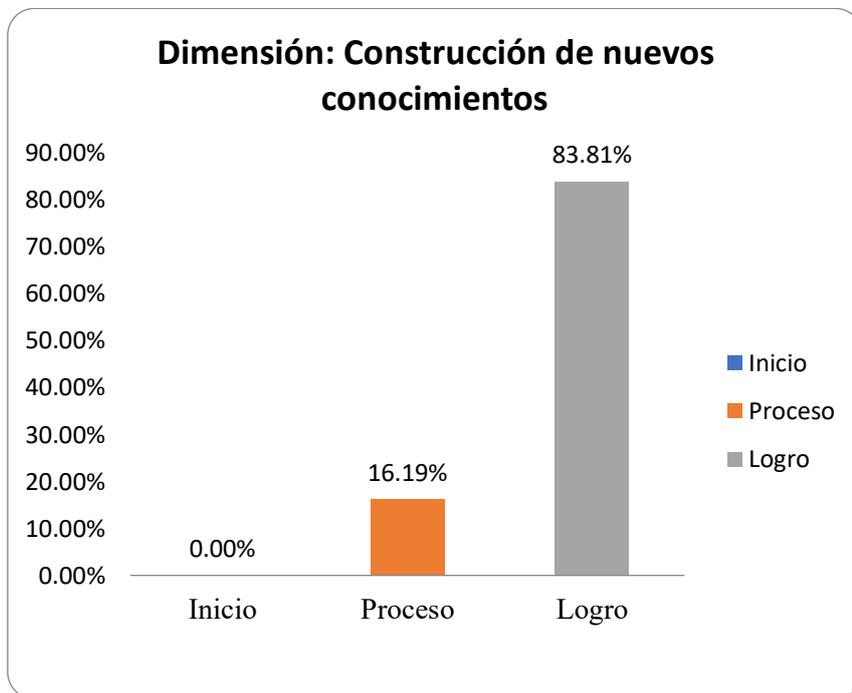
Distribución de frecuencias de la variable aprendizaje significativo en su dimensión asimilación.



Según se muestra en la figura 7, del total de 105 estudiantes el 74.29% percibieron un nivel Logro es decir que los estudiantes demuestran una alta capacidad para relacionar la nueva información con sus conocimientos previos y un 25.71% reporta un nivel Proceso es decir que los estudiantes muestran una capacidad moderada para relacionar la nueva información con sus conocimientos previos y en el nivel Inicio se muestra un 0%. Los niveles de percepción Inicio, Proceso y Logro se tabularon a partir de los datos consolidados de las dimensiones contempladas en estudio.

Figura 8

Distribución de frecuencias de la variable aprendizaje significativo en su dimensión construcción de nuevos conocimientos.



Según se muestra en la figura 8, de 105 estudiantes el 83.81% percibe un nivel Logro es decir que los estudiantes demuestran una alta capacidad para construir nuevos conocimientos y un 16.19% reporta un nivel Proceso es decir que los estudiantes muestran una capacidad moderada para construir nuevos conocimientos y en el nivel Inicio se muestra un 0%. Los niveles de percepción Inicio, Proceso y Logro se tabularon a partir de los datos consolidados de la dimensión definida para la variable aprendizaje significativo.

Análisis Inferencial

Prueba de la normalidad

Para comprobar, si siguen la distribución normal de los datos de una variable, se realizó la evaluación de normalidad “Prueba de Kolmogórov-Smirnov” para la comprobación de regularidad de las variables a fin de determinar el tipo de correlación.

Para lo cual se estableció incluir a 105 estudiantes para el estudio, arrojando un nivel de significancia menores a 0,05 como resultado.

- Kolmogórov-Smirnov: $n > 50$

Donde: $n =$ número de datos

El estudio se desarrolló sobre 105 estudiantes, siendo esto mayor a 50, por lo que utilizaremos la prueba de Kolmogórov-Smirnov. Considerando lo siguiente:

Hipótesis

H0: La variable sigue una distribución normal (paramétrica)

H1: La variable sigue una distribución no normal (no paramétrica)

Nivel de significancia

Nivel de confianza: 95%

Significancia (alfa): 5%

Criterios de decisión

Si $p < 0.05$ aceptamos H1 y rechazamos H0

Si $p \geq 0.05$ aceptamos H0 y rechazamos H1

Tabla 3

Prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov

	Estadístico	gl	Sig.
-Gamificación	.160	105	<.001
-Aprendizaje significativo	.102	105	.009

La prueba aplicada es porque la muestra sobrepasa los 50 ítems, muestra un valor de significancia igual a $0,001 < 0,05$ para la variable gamificación, mientras que para la variable aprendizaje significativo se tiene un valor de significancia de $0,009 < 0,05$, por lo tanto, este resultado determina que la información no tiene

distribución normal, por lo que, es recomendable la aplicación de un estadístico no paramétrico, considerando el estadístico de Rho de Spearman

Prueba de hipótesis

Prueba de hipótesis general

H0: No existe relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.

H1: Existe relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.

Criterios de decisión

Si $p \leq 0.05$ aceptamos H1

Si $p > 0.05$ aceptamos H0

Tabla 4

Correlación entre las variables gamificación y aprendizaje significativo

			Gamificación (Agrupada)	Aprendizaje significativo (Agrupada)
Rho de Spearman	Gamificación (Agrupada)	Correlación	1.000	-.107
		p	.	.275
		N	105	105
	Aprendizaje_ significativo (Agrupada)	Correlación	-.107	1.000
		p	.275	.
		N	105	105

Se observa que en la tabla 4, el valor de p es mayor a 0.05 ($p=0.275 > 0.05$) por lo que se acepta la hipótesis nula H0 y se rechaza la hipótesis alterna, por lo que podemos afirmar que no existe una relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana. Ya que, en contraste $p=0.275$ es mayor a 0,05.

Análisis de correlación de la Hipótesis específica 1

H0: No existe relación significativa entre la dinámica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024

H1: Existe relación significativa entre la dinámica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024

Tabla 5

Correlación entre la dimensión dinámica y aprendizaje significativo

			D1_Dinámica (Agrupada)	Aprendizaje significativo (Agrupada)
Rho de Spearman	D1_dinámica (Agrupada)	Correlación	1.000	.065
		p	.	.510
		N	105	105
	Aprendizaje significativo (Agrupada)	Correlación	.065	1.000
		p	.510	.
		N	105	105

Según muestra en la tabla 5, el valor de p es mayor a 0.05 ($p=0.510 > 0.05$) por lo que se acepta la hipótesis nula H0 y se rechaza la hipótesis alterna, por lo que podemos afirmar que no existe una relación significativa entre la dimensión dinámica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana. Ya que, en contraste al $p=0.510$ es mayor a 0,05.

Análisis de correlación de la Hipótesis específica 2

H0: No existe relación significativa entre la mecánica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.

H1: Existe relación significativa entre la mecánica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.

Tabla 6

Correlación entre la dimensión mecánica y aprendizaje significativo

			D2_Mecánica (Agrupada)	Aprendizaje significativo (Agrupada)
Rho de Spearman	D2_mecánica (Agrupada)	Correlación	1.000	-.197*
		p	.	.044
		N	105	105
	Aprendizaje significativo (Agrupada)	Correlación	-.197*	1.000
		p	.044	.
		N	105	105

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Como se puede apreciar en la tabla 6, el valor de p es menor a 0.05 ($p=0.044 < 0.05$) por lo que se rechaza la hipótesis nula H0 y se acepta la hipótesis alterna, por lo que podemos afirmar que existe una relación significativa entre la dimensión mecánica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana. Ya que, en contraste al $p=0.044$ es menor a 0,05.

Análisis de correlación de la Hipótesis específica 3

H0: No existe relación significativa entre los componentes y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.

H1: Existe relación significativa entre los componentes y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.

Tabla 7

Correlación entre dimensión componentes y aprendizaje significativo

			D3_Componentes (Agrupada)	Aprendizaje significativo (Agrupada)
Rho de Spearman	D3_componentes (Agrupada)	Correlación	1.000	-.100
		p	.	.309
		N	105	105
	Aprendizaje significativo (Agrupada)	Correlación	-.100	1.000
		p	.309	.
		N	105	105

Podemos apreciar en la tabla 7, el valor de p es mayor a 0.05 ($p=0.309 > 0.05$) por lo que se acepta la hipótesis nula H0 y se rechaza la hipótesis alterna, por lo que podemos afirmar que no existe una relación significativa entre la dimensión componentes y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana. Ya que, en contraste al $p=0.309$ es mayor a 0,05.

IV. DISCUSIÓN

El concepto de gamificación tiene varias conceptualizaciones por varios autores, según Montenegro-Rueda (2023) sostiene que la gamificación es el proceso en la cual implica incorporar elementos de juego en la enseñanza y el aprendizaje con la finalidad de ejercer una motivación e interés en los estudiantes, aumentar su participación activamente en el proceso educativo y promover el desarrollo de sus habilidades y destrezas propias de su formación. Por lo que, la gamificación es una estrategia de innovación fundamental para el apoyo en el proceso de enseñanza en los estudiantes.

Con relación a aprendizaje significativo, Vargas-Hernández & Vargas-González (2022) sostiene que el aprendizaje significativo es un método de utilización de prácticas de enseñanza-aprendizaje que se basan en la experiencia práctica del aprendizaje y que busca promover a los estudiantes para hacer el uso más eficaz de sus habilidades y lograr un resultado óptimo de aprendizaje. Por lo que, el aprendizaje significativo tiene como propósito fundamental la construcción de los conocimientos basándose en las experiencias de los estudiantes.

En relación de las definiciones conceptuales de las variables en estudio de la presente investigación se estableció como objetivo general determinar el nivel de relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.

La siguiente sección destaca la comparación entre los resultados de la investigación, asimismo, se empleó un marco teórico que da respuesta a las indagaciones presentadas en la investigación y que se aportan a través de los objetivos establecidos en la investigación, luego de culminar el trabajo y aplicación de la herramienta con la recopilación de la información, se obtuvieron múltiples resultados semejantes sobre el tema de investigación, fundamentados en la teoría basada en las variables de investigación.

Al respecto Misra et al. (2021) sostiene que el proceso de prueba de hipótesis implica seleccionar el método más adecuada y proporcionar al estudio suficiente poder estadístico para probarlo o refutarlo con un nivel de certeza predeterminado y ampliamente aceptado. Esto incluye cálculos del tamaño de la muestra, a menudo teniendo en cuenta observaciones y estudios piloto publicados

previamente. Además, el surgimiento de la digitalización permite generación y prueba de hipótesis pueden beneficiarse de la disponibilidad de numerosas plataformas para la validación de expertos, la difusión de datos y las redes sociales. Las evaluaciones profesionales relacionadas pueden proporcionar información sobre las ventajas y desventajas de los conceptos propuestos durante las etapas iniciales de la promoción posterior a la publicación, evitando la inclusión de puntos controvertidos sin apoyo.

Con respecto a la hipótesis general se pudo poner en evidencia que el coeficiente de correlación Rho de Spearman nos arroja una correlación -0.107 y en cuanto a la significancia bilateral nos muestra que $p=0.275 > 0.05$, por lo que se establece que no existe relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, rechazando la hipótesis de investigación y se aceptando la hipótesis nula.

Puesto que, estos valores establecidos no guardan relación con lo que sostiene San Martín (2023), ya que, en su estudio establece que, existe una significancia bilateral entre la gamificación y el aprendizaje significativo, en consecuencia, se aprueba su hipótesis general con relación a los resultados del análisis inferencial de una significancia bilateral de $,000$, por lo que, encuentra una asociación positiva en relación con el coeficiente de correlación Rho de Spearman por $0,944$.

Por otro lado, nuestra investigación guarda relación y es corroborado con lo que sostiene Trillo (2022) en su investigación, puesto que obtiene como resultado una significancia bilateral de $0,898 > 0.05$, para el Rho de Spearman un valor positivo de 0.013 entre las variables de gamificación y aprendizaje significativo, por lo que, rechaza la hipótesis alternativa general y acepta la hipótesis nula, determinando la no existencia de una relación altamente significativa entre gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021.

Según Huaca (2021) en su investigación, en la cual busca determinar la influencia de la gamificación y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una Unidad Educativa, Ecuador 2021; obteniendo como resultado una significación (bilateral) de $p < 0.01$, por lo que se confirma rechazar la hipótesis

nula y aceptar la hipótesis de investigación de manera altamente significativa, considerando que la gamificación influye de manera directa en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una unidad educativa del Cantón Santo Domingo, Ecuador 2021. Por lo que, la investigación no guarda relación con nuestra investigación.

Figueroa (2020) en su investigación tiene como objetivo evaluar el nivel de aprendizaje significativo en unidades educativas de Amaluza, Ecuador, 2019. El investigador encontró que 64.30% de los participantes fueron evaluados en un nivel regular, lo que se debe al esfuerzo continuo de los docentes por brindar aprendizajes significativos que puedan impactar el pensamiento y los sentimientos de los estudiantes. Por el contrario, el 35,70% de los docentes tienen un buen desempeño. Por lo tanto, la mayor parte de los educadores tienen una calificación razonable para ejecutar un aprendizaje significativo. La revelación puede sugerir que se necesitan estrategias de desarrollo profesional o métodos de enseñanza adicionales para incrementar la calidad del aprendizaje significativo en este entorno educativo.

Se observa en los análisis descriptivos que de un total del 100% de los encuestados, afirman que 91.43% de los estudiantes indican un nivel Logro es decir han alcanzado un alto rendimiento en la gamificación mientras que el 8.57% reportó nivel Proceso es decir que han avanzado más allá del nivel Inicio y están participando activamente en la actividad gamificada y por último se tiene un 0% en el nivel Inicio.

En cuanto a sus dimensiones, iniciándose con la Dinámica, se visualiza que el 84.76% de los encuestados reportó un nivel Logro es decir tiene un nivel alto en las actividades de gamificación y un 15.24% reportó un nivel Proceso y por último se reportó un 0% en el nivel Inicio; con referencia a la segunda dimensión Mecánica, podemos visualizar que el 78.10% se reportó un nivel Logro y un 21.90% reportó nivel Proceso; por último, en respecto a la dimensión componentes de la variable gamificación se reveló que el 71.43% percibía un nivel Logro es decir tiene un nivel alto en las actividades de gamificación mientras que un 28.57% indica un nivel Proceso es decir que han avanzado más allá del nivel Inicio y están participando activamente en la actividad gamificada.

En relación a la variable aprendizaje significativo se muestra que un 87.62% percibieron un nivel Logro es decir los estudiantes demuestran un dominio completo del aprendizaje significativo, por otro lado un 12.38% reportaron un nivel Proceso es decir que los estudiantes han comenzado a integrar de manera más efectiva el nuevo conocimiento con lo que ya saben y por último se obtuvo un 0% de nivel Inicio es decir que los estudiantes muestran un reconocimiento básico del contenido, pero tienen dificultades para relacionar la nueva información con conocimientos previos de manera significativa

En relación a la dimensión saberes previos se pudo descubrir que el 85.71% percibe un nivel Logro, es decir que los estudiantes exhiben una capacidad excepcional para comprender lo que están aprendiendo, por otro lado, un 14.29% reporta un nivel Proceso, es decir que los estudiantes comienzan a integrar nuevos conocimientos con los existentes de forma más eficaz y finalmente en el nivel Inicio se mostró un 0%. En cuanto a la dimensión asimilación, se visualiza el 74.29% percibieron un nivel Logro y un 25.71% reporta un nivel Proceso y en el nivel Inicio se muestra un 0% y por último, para la dimensión construcción de nuevos conocimientos visualizamos que un 83.81% percibe un nivel Logro y un 16.19% reporta un nivel Proceso y en el nivel Inicio se muestra un 0%.

En cuanto a las hipótesis específicas. La primera hipótesis específica, se pone en evidencia según se aprecia en la tabla 5 que el coeficiente de correlación Rho de Spearman nos arroja una correlación 0.065, mientras que, el nivel de significancia nos muestra $p=0.510 > 0.05$ de la dimensión dinámica de la variable gamificación, por lo que, se rechaza la hipótesis de investigación y se acepta la hipótesis nula H_0 , en el cual se afirma que no existe relación entre la dimensión dinámica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana.

Con respecto a la segunda hipótesis específica, se pone en evidencia según se aprecia en la tabla 6 que el coeficiente de correlación Rho de Spearman nos arroja una correlación -0.197, mientras que, el nivel de significancia bilateral nos muestra el valor de $p= 0.044 < 0.05$, por lo que, se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis alterna, por lo que se afirma que existe relación entre la dimensión mecánica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana.

En relación a la tercera hipótesis específica, se evidencia según la tabla 7 que el coeficiente de correlación Rho de Spearman nos arroja una correlación - 0.100, mientras que se observa un nivel de significancia bilateral de $p=.309 > 0.05$, por lo que, se acepta la hipótesis nula H_0 y se rechaza la hipótesis de investigación, afirmándose que no existe relación entre la dimensión componentes y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.

V. CONCLUSIONES

Primera:

Se determinó que no hay relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, ya que, los resultados del Rho de Spearman arrojaron una correlación de -0.107 , mientras que, se obtuvo un nivel de significancia bilateral de $p=0.275 > 0.05$, entre la variable gamificación y la variable aprendizaje significativo, aceptándose la hipótesis nula y rechazándose la hipótesis alterna, por lo que, se concluye que no existe relación significativa entre la gamificación y el aprendizaje significativo.

Segunda:

Se determinó que no existe relación significativa entre la dimensión dinámica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, ya que los resultados del Rho de Spearman determinaron una correlación de $p=0.065$ y un nivel de significancia bilateral de $p=0.510 > 0.05$ entre la dimensión dinámica y la variable aprendizaje significativo, por lo que, se admite la hipótesis nula y se deniega la hipótesis de investigación, por lo tanto se concluye que no existe relación significativa entre la dimensión dinámica y el aprendizaje significativo.

Tercera:

Se determinó que existe relación entre la dimensión mecánica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana. Ya que los resultados del Rho de Spearman mostraron una correlación de $p=-0.197^*$ y un nivel de significancia bilateral de $p=0.044 < 0.05$ entre la dimensión mecánica y la variable aprendizaje significativo, por consiguiente, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación, por lo tanto, se concluye que existe relación significativa entre la dimensión mecánica y el aprendizaje significativo.

Cuarto:

Se determinó que no existe relación entre la dimensión componentes y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una

universidad privada de Lima Metropolitana. Ya que, los resultados del Rho de Spearman se obtuvo una correlación de -0.100 y un nivel de significancia bilateral de $p=0.309 > 0.05$ entre la dimensión componentes en relación a la variable aprendizaje significativo, por consiguiente, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación, llegando a la conclusión que no existe relación entre la dimensión componentes y el aprendizaje significativo.

VI. RECOMENDACIONES

Primera:

A las universidades, fomentar en los docentes el uso y manejo de estrategias, métodos y herramientas para la enseñanza y el aprendizaje mediante el uso de los elementos de la gamificación para el desarrollo de las clases universitarias a fin de profundizar la realización profesional en función de la interacción con los avances tecnológicos.

Segunda:

A los docentes universitarios, promover la implantación e integración de técnicas, dinámicas y mecánicas de aprendizaje dentro del diseño curricular de los programas de estudios con el uso de los elementos de la gamificación en las aulas de clases.

Tercero:

A los investigadores, si van a desarrollar nuevos estudios relacionados a la variable gamificación y aprendizaje significativo se les recomienda mejorar los criterios de inclusión y exclusión para reducir el margen de error, además deben abordar en su estudio una muestra mayor para obtener mejores resultados en la investigación a fin de mejoras en todo el contexto del sistema educativo y en las actividades para el aprendizaje en los estudiantes universitarios.

Cuarto:

A los investigadores, se les recomienda realizar estudios experimentales o cuasiexperimentales relacionados a la variable gamificación y aprendizaje significativo.

REFERENCIAS

- Aliaga, J., Aguinaga, D., Moncada, T., Melly, J., Cruz, Y., & Ramos, S. (Junio de 2023). Data, Digital Tools and Meaningful Learning: An Analysis in Today's Educational Context. *Data and Metadora*, 2(96), 4. doi:10.56294/dm202396
- Alzate Ortiz, F., Sierra Cadavid, M., López Herrera, Y., & Sánchez Muñiz, M. (8 de Febrero de 2019). Didáctica y aprendizaje (significativo), un proceso centrado en el estudiante y su contexto. *Kénosis*, 7(12), 156-187. doi:10.47286/23461209.294
- Anicama, J. (2020). Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú Semestre 2019-I. [Tesis de Maestría. Universidad San Martín de Porres].
- Ariel, F. (1999) El Proyecto de Investigación. Guía para su elaboración (3ª ed.). Editorial Episteme, C.A. / Oriol Ediciones Caracas-Venezuela
- Arteaga Sarmiento, S., & Erazo Alvarez, J. (Agosto de 2022). Gamificación como estrategia metodológica de enseñanza en la Carrera de Bioquímica y Farmacia. *Explorador Digital*, 6(3.1), 6-27. doi:10.33262/exploradordigital.v6i3.1.2272
- Ausubel. (1980). Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México: 4a. Ed. Trillas disponible en: <http://www.educainformatica.com.ar/docentes/tuarticulo/educacion/>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del Aprendizaje significativo. <https://z33preescolar2.files.wordpress.com/2012/01/teorc3ada-del-aprendizajesignificativo-de-david-ausubel.pdf>
- Aveiga-Delgado, J. (Febrero de 2022). Use of information and communication technologies for meaningful student learning. *Sapienza*, 3(1), 932-937. doi:10.51798/sijis.v3i1.274
- Briceño, M., Correa, S., Valdés, M., y Hadweh, M. (2020). Modelo de gestión educativa para programas en modalidad virtual de aprendizaje. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVI(2), 286-298. <https://doi.org/10.31876/rcs.v26i2.32442>

- Cáceres Hidalgo, M., & Freire Aillon, T. (Julio De 2023). Gamificación Para La Innovación De La Educación: Una Revisión Sistemática De La Literatura. *Perspectivas*, 5(2), 198. doi:10.47187/perspectivas.5.2.198
- Castillo-Parra, B., Hidalgo-Cajo, B. G., Vásconez-Barrera, M., & Oleas-López, J. (30 de Mayo de 2022). Gamificación en la educación superior: una revisión de la literatura. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(3), 797-816. doi:10.18844/wjet.v14i3.7341
- Capistrán Gracia, R. W. (2020). El aprendizaje significativo en el contexto de la educación musical superior. *DOCERE*, (23), 12–15. <https://doi.org/10.33064/2020docere233104>
- Cedeño, M. I., Barreiro, M. P. R., & Acosta, J. Z. (2022). El aprendizaje significativo en la educación superior. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1), 418-429. doi.org/10.33386/593dp.2022.1-1.1014
- Cobos, L. F. G., Vivas, Á. M., & Jaramillo, E. S. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. In *Revista Anales* (Vol. 1, No. 376, pp. 231-248). <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/download/1871/176>
9
- Cushpa Guamán, M., Silva Guayasamín, L., Casco Manzano, C., & Caiza Asitimbay, M. (19 de Enero de 2024). Metodologías de enseñanza para el aprendizaje significativo de la fisiología. *Imaginario Social*, 7(1), 305-316. doi:10.59155/is.v7i1.167
- Delgado Saeteros, EZ, Lema Cachinell, BM y Lema Cachinell, AN (2024). Estrategias pedagógicas innovadoras para el desarrollo de aprendizajes significativos en la educación superior. *Prohomino*. <https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0228>
- Escobar, B., Carhautocto, G., Salazar, C., & Sanchez, W. (Julio De 2022). Transversal Competences In The University Educational Context: A Critical Thinking From The Principles Of Gamification. *Prisma Social*, 38, 178.

Obtenido de <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85144153872&partnerID=40&md5=a083254cbe63cafdca48795c19ce2e5>

Figueroa, E. (2020). Aprendizaje significativo en los docentes de una unidad educativa de Amaluza, Ecuador, 2019. [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43012>

Gomez Trigueros, I. (Agosto de 2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educação & Formação*, 3(8), 3-16. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7146580>

Gonzales, F.; Jiménez L.; Lopez J.; Romero M.; Yanyachi P. (2020). Gamification as a strategy in the learning teaching process and its impact on students of the professional school of Education Sciences; [Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje y su impacto en estudiantes de la escuela profesional de Ciencias de la Educación]. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85096780776&doi=10.18687%2fLACCEI2020.1.1.249&partnerID=40&md5=ba15a0d203fd1e5f50d37d880077da2b>

González-Zamar, M.D., Abad-Segura, E., & Belmonte-Ureña, L.J. (2020). Aprendizaje significativo en el desarrollo de competencias digitales. Análisis de tendencias. *IJERI: International journal of Educational Research and Innovation*, 91-110. DOI: <https://doi.org/10.46661/ijeri.4741>

Huaca Grijalba, D. O. (2021). La gamificación y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de una unidad educativa, Ecuador 2021.

Ibarra, G., & Vicente, j. (Octubre de 2021). Gamification as a strategy for strengthening competencies in postgraduate students; [Gamificación como estrategia de fortalecimiento de competencias en estudiantes del posgrado]. *Risti - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*(44), 37. doi:10.17013/risti.44.21-37

- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A.-I. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 11(1), 22. doi:10.3390/educsci11010022
- Lacerda, CR y Guerreiro, MG (2022). Aprendizaje significativo. *Revista Internacional de Educación Superior*. <https://doi.org/10.20396/riesup.v9i00.8668162>
- Latorre, M. (2017). Aprendizaje Significativo y Funcional. Lima / Perú: Universidad Champagnat.
- Lazaro, I. (Diciembre de 2019). Escape Room como propuesta de Gamificación en Educación. *Revista Educativa Hekademos*(27), 9. Obtenido de <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>
- Liberio, X. (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. Epub 02 de diciembre de 2019. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392&lng=es&tlng=es.
- Mallitasig Sangucho, A., & Freire Aillon, T. (Setiembre-Diciembre de 2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova Research Journal*, 5(3), 164-181. doi:10.33890/innova.v5.n3.2020.1391
- Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 2(3), 17-26. <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>
- Misra DP, Gasparyan AY, Zimba O, Yessirkepov M, Agarwal V, Kitars GD. Formulación de hipótesis para diferentes diseños de estudio. *J Korean Med Sci*. 2021 Nov;36(50):e338. <https://doi.org/10.3346/jkms.2021.36.e338>
- Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., Mena-Guecas, A., & Reyes Rebollo, M. (4 de mayo de 2023). Impacto de la enseñanza gamificada en el

- aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Ciencia de la educación*, 13(470), 2-13. doi:10.3390/educsci13050470
- Moreira-Chóez, J., Beltron-Cedeño, R., & Beltron Cedeño, V. (Abril-Junio de 2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 915-924. doi:10.23857/dc.v7i2.1835
- Moreira, M. (9 de Octubre de 2020). Aprendizaje significativo: La visión clásica, otras visiones e interés. *Proyecciones*(14), 22-30. doi:10.24215/26185474e010
- Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26. <https://doi.org/10.17561/AE.V21.N2.1>
- Muñoz, M., (2021). Desafíos en la enseñanza de estándares internacionales en instituciones de educación superior. In the 12th International Conference of Software Process Improvement CIMPS 2022
- Muñoz, S. (Febrero de 2023). Group dynamics: a strategy for meaningful learning at the university. *Human Review International Humanities Review*, 16(3), 3. doi:10.37467/revhuman.v12.4656
- Niño, N. y Uceda, M. (2021). Evolución de las tecnologías de información y comunicaciones en la educación universitaria. <https://revista.ectperu.org.pe/index.php/ect/article/view/71>
- Nivela-Cornejo, M., Otero-Agreda, O., & Morales-Caguana, E. (2021). Gamificación en la educación superior. *Publicando*, 8(31), 165-176. doi:10.51528/rp.vol8.id2242
- Ortiz-Colon, A., Jordan, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 18. doi:10.1590/S1678-4634201844173773
- Pegalajar Palomino, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante.

Revista de Investigación Educativa, 39(1), 169-188. DOI:
<http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481>

Prieto Andreu, J. (Enero de 2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación: Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73-99. doi:10.14201/teri.20625

Polanía, C., Cardona, F., Castañeda, G., Vargas, I., Calvache, O., & Abanto, W. (2020). Metodología de investigación cuantitativa y cualitativa aspectos conceptuales y prácticos para la aplicación en niveles de educación superior. Institución universitaria Antonio José Camacho, Universidad César Vallejo.

Reyes, G. R. B. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(5), 75-86.

Rocha, J. C. R. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 63-75.

Rodríguez-Iglesias, I., Moreno-Adalid, A., & Trijueque, S. (2022). Boost to learning in higher education through gamification. *Human Review International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 11, 12. doi:10.37467/revhuman.v11.3955

Rodríguez-Martínez, B. A. (24 de Setiembre de 2021). La Gamificación como Predictor de la Integración en la Enseñanza. *Revista Tecnológica-Educativa Docnetes 2.0*, 11(2), 57-65. doi:10.37843/rted.v11i2.253

Salazar, M. Icaza, M & Alejo, O. (2018). La importancia de la ética en la investigación. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(1), 305-311. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000100305&lng=es&tlng=e

Sánchez Páez, K. O. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Formación Estrategica*, 4(1), 125-140. Obtenido de <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60/33>

- Sandoval, O. G. V., Alendes, A. M. H., Mendoza, J. C., Cabanillas, P. E. S., Bonifacio, H. C. M., & Sixto, V. V. C. (2022). Aprendizaje significativo en el contexto de la pandemia. Una revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 458-465.
- San Martín Riega, L. M. (2024). Gamificación y aprendizaje significativo en estudiantes de pregrado de una universidad privada, Lima 2023.
- Sucapuca, M. (2022). La gamificación en e-learning en el rendimiento académico del idioma inglés de los estudiantes de la facultad de ciencias de la educación, Arequipa 2021. [Tesis de Maestría. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
- Tolentino, C., Bravo, E., & Cieza, S. (Junio de 2023). Systematic review: Gamification in mobile applications for education. *Risti Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 2023(E61), 282. Obtenido de <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85172399796&partnerID=40&md5=3701d4b4fd4c79976225064ee45e0c0e>
- Trillo, L. (2022). La gamificación y el aprendizaje significativo en los estudiantes de secundaria en una institución privada en Jicamarca, San Antonio 2021. [Tesis de posgrado Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78734>
- Vargas-Hernández, J., & Vargas-González, O. (22 de junio de 2022). Estrategias para el aprendizaje significativo en la educación superior. *Revista de investigación en instrucción*, 2(1), 47-64. doi:10.30862/jri.v2i1.41
- Vasquez-Vasquez, A., Zuloaga-Cachay, J., Diaz-Paredes, M., Lau-Hoyos, E., Chayán-Coloma, A., & Tineo-Huancas, R. (2023). Application of flipped classroom in the achievement of meaningful learning. *HUMAN REVIEW International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 21(1), 83-95. doi:10.37467/revhuman.v21.5034
- Villafranqui, W. (2020). Scientific research in the learning process for teaching: education, society and science. *Digital Journal of Research in University*

Teaching, 14(2), e1359. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v14n2/2223-2516-ridu-14-02-e1359.pdf>

Vizcaíno, P., Cedeño, R., y Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723–9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

Zahedi, L., Batten, J., Ross, M., Potvin, G., Damas, S., Clarke, P., & Davis, D. (2021). Gamification in education: a mixed-methods study of gender on computer science students' academic performance and identity development. *Journal of Computing in Higher Education*, 33(2), 441–474. <https://doi.org/10.1007/s12528-021-09271-5>

Zamora Olivos, SM, Segarra Merchán, SR, González Encalada, SA, & Vitonera Pazos, MM (2023). El aprendizaje significativo en la educación actual: una reflexión desde la perspectiva crítica. *Revista Educare - Upel-IPB- Segunda Nueva Etapa 2.0*

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. "O'Reilly Media, Inc."

ANEXOS

Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables

Tabla de operacionalización de la variable 01: Gamificación

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Gamificación	Kapp (2012) define la gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos para mejorar la motivación y la participación. La gamificación no se trata solo de añadir puntos, insignias y tablas de clasificación, sino de entender los principios de los juegos y cómo estos pueden aplicarse para resolver problemas y mejorar la experiencia de los usuarios en diversos contextos, como la educación y el trabajo.	La variable será medida por medio de 3 dimensiones: dinámica, mecánica y componentes, para ello se aplicará un cuestionario de 18 preguntas con escala de Likert.	D1: Dinámica D2: Mecánica D3: Componentes	Emociones Progresión Relaciones Competición Desafíos Recompensas Insignias Misiones Puntos	Escala de Likert Siempre (5) Casi siempre (4) A veces (3) Casi nunca (2) Nunca (1)

Anexo 2: Matriz de consistencia

Matriz de Consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	METODOLOGÍA
¿Cuál es el nivel de relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024?	Determinar el nivel de relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.	La gamificación se relaciona significativamente entre el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.	Tipo de Investigación: BÁSICA Enfoque: CUANTITATIVO Diseño y esquema de investigación:
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	<p>Donde: M: Muestra OX1: Observación de la variable 1: Gamificación OY2: Observación de la variable 2: Aprendizaje significativo r: Coeficiente de correlación</p>
<p>1. ¿Cuál es el nivel de relación de la dinámica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024?</p> <p>2. ¿Cuál es el nivel de relación de la mecánica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024?</p> <p>3. ¿Cuál es el nivel de relación de los componentes y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024?</p>	<p>1. Determinar el nivel de relación entre la dinámica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.</p> <p>2. Determinar el nivel de relación entre la mecánica y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.</p> <p>3. Determinar el nivel de relación entre los componentes y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.</p>	<p>1. La dinámica se relacionan significativamente entre el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024</p> <p>2. La mecánica se relacionan significativamente entre el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.</p> <p>3. Los componentes se relacionan significativamente entre el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.</p>	

Muestra: 105 ESTUDIANTES

Técnica: ENCUESTA

Instrumento: CUESTIONARIO (Escala de Likert)

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

Cuestionario para medir la gamificación y el aprendizaje significativo

Estimado estudiante, esta encuesta tiene como propósito obtener datos relacionados con las variables específicas. Por favor, le agradecemos que responda todas las preguntas, indicando con una "x" la opción que considere apropiada de acuerdo con los valores que se presentan a continuación.

Título de la investigación: La gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024

Investigador: Tiberio Edgard Rodriguez Choque

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “La gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024”, cuyo objetivo es determinar el nivel de relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024.

La presente investigación es desarrollada por el estudiante del programa de estudio de Maestría en Docencia Universitaria, de la Universidad César Vallejo del campus Lima Este, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad.

¿Desea participar?

Sí () No ()

Valoración: Escala de Likert:
Siendo:

- 1: Nunca
- 2: Casi nunca
- 3: A veces
- 4: Casi siempre
- 5: Siempre

VARIABLE 1: GAMIFICACIÓN

Dimensión 1: Dinámica						
N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
Indicador 1. Emociones						
1	Me siento emocionado al participar en actividades gamificadas durante el aprendizaje.					
2	Las actividades gamificadas me generan una sensación de satisfacción personal.					
Indicador 2. Progresión						
3	Siento que mi progreso en las actividades gamificadas es evidente a lo largo del tiempo.					
4	La posibilidad de avanzar en niveles dentro de las actividades gamificadas me motiva a participar más.					
Indicador 3. Relaciones						
5	Las actividades gamificadas fomentan una mejor interacción con mis compañeros.					
6	Siento que las actividades gamificadas fortalecen las relaciones entre los estudiantes.					
Dimensión 2: Mecánica						
N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
Indicador 1. Competición						
7	La competición en las actividades gamificadas me motiva a esforzarme más.					
8	Disfruto compitiendo con mis compañeros en las actividades gamificadas.					
Indicador 2. Desafíos						
9	Los desafíos presentados en las actividades gamificadas son interesantes y me motivan.					
10	Considero que los desafíos en las actividades gamificadas están bien equilibrados en dificultad.					
Indicador 3. Recompensas						

11	Las recompensas en las actividades gamificadas me motivan a participar más activamente.					
12	Siento que las recompensas son justas y proporcionales a mi esfuerzo.					
Dimensión 3: Componentes						
N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
Indicador 1. Insignias						
13	Me gusta recibir insignias como reconocimiento por mis logros en las actividades gamificadas.					
14	Las insignias obtenidas me motivan a alcanzar más logros en las actividades gamificadas.					
Indicador 2. Misiones						
15	Las misiones me proporcionan objetivos claros y alcanzables.					
16	Las misiones propuestas en las actividades gamificadas son interesantes y me animan a participar.					
Indicador 3. Puntos						
17	Los puntos que obtengo en las actividades gamificadas son un incentivo importante para mí.					
18	Me esfuerzo por obtener más puntos en las actividades gamificadas.					

VARIABLE 2: Aprendizaje significativo

Dimensión 1: Saberes previos						
N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
Indicador 1. Experiencias						
19	Las experiencias previas que he tenido influyen en cómo comprendo los nuevos contenidos.					
20	Mis experiencias anteriores facilitan la comprensión de los temas abordados en clase.					
Indicador 2. Conocimientos previos						

21	Los conocimientos que tenía antes me han servido como base para aprender los nuevos.					
22	He utilizado mis conocimientos previos para resolver problemas nuevos.					
Dimensión 2: Asimilación						
N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
Indicador 1. Nuevas experiencias						
23	Las nuevas experiencias de aprendizaje me permiten consolidar lo que aprendo en clase.					
24	A través de nuevas experiencias, puedo entender mejor los conceptos presentados.					
Indicador 2. Nuevos conocimientos						
25	Los nuevos conocimientos que adquiero se integran fácilmente en mi marco de referencia existente.					
26	Puedo relacionar los nuevos conocimientos con lo que ya he aprendido anteriormente.					
Dimensión 3: Construcción de nuevos conocimientos						
N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
Indicador 1. Integración						
27	Integro los nuevos conocimientos en mi forma de pensar y actuar.					
28	Los conocimientos nuevos se integran de manera coherente con lo que ya sé.					
Indicador 2. Nuevo sistema de integración						
29	He desarrollado una nueva forma de integrar los conocimientos a partir de lo aprendido.					
30	El aprendizaje de nuevos contenidos me lleva a crear un sistema de integración más efectivo.					

Adaptado del autor San Martín (2024)

Anexo 4: Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos
Evaluación del Instrumento para medir la gamificación

Experto 1:

Matriz de validación del cuestionario para la variable gamificación

Dimensión	Indicador	Item	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
DINAMICA	EMOCIONES	Me siento emocionado al participar en actividades gamificadas durante el aprendizaje.	1	1	1	1	
		Las actividades gamificadas me generan una sensación de satisfacción personal.	1	1	1	1	
	PROGRESIÓN	Siento que mi progreso en las actividades gamificadas es evidente a lo largo del tiempo.	1	1	1	1	
		La posibilidad de avanzar en niveles dentro de las actividades gamificadas me motiva a participar más.	1	1	1	1	
	RELACIONES	Las actividades gamificadas fomentan una mejor interacción con mis compañeros.	1	1	1	1	
		Siento que las actividades gamificadas fortalecen las relaciones entre los estudiantes.	1	1	1	1	
MECÁNICA	COMPETICIÓN	La competición en las actividades gamificadas me motiva a esforzarme más.	1	1	1	1	
		Disfruto compitiendo con mis compañeros en las actividades gamificadas.	1	1	1	1	
	DESAFIOS	Los desafíos presentados en las actividades gamificadas son interesantes y me motivan.	1	1	1	1	
		Considero que los desafíos en las actividades gamificadas están bien equilibrados en dificultad.	1	1	1	1	
	RECOMPENSAS	Las recompensas en las actividades gamificadas me motivan a participar más activamente.	1	1	1	1	
		Siento que las recompensas son justas y proporcionales a mi esfuerzo.	1	1	1	1	
COMPONENTES	INSIGNIAS	Me gusta recibir insignias como reconocimiento por mis logros en las actividades gamificadas.	1	1	1	1	
		Las insignias obtenidas me motivan a alcanzar más logros en las actividades gamificadas.	1	1	1	1	
	MISIONES	Las misiones me proporcionan objetivos claros y alcanzables.	1	1	1	1	
		Las misiones propuestas en las actividades gamificadas son interesantes y me animan a participar.	1	1	1	1	
	PUNTOS	Los puntos que obtengo en las actividades gamificadas son un incentivo importante para mí.	1	1	1	1	
		Me esfuerzo por obtener más puntos en las actividades gamificadas.	1	1	1	1	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

Nombre del instrumento	Cuestionario para medir la gamificación
Objetivo del instrumento	Medir la gamificación
Nombres y apellidos del experto	María del Pilar Rengifo Aguilar
Documento de identidad	06675599
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Magister en educación con mención en docencia y gestión educativa
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad de Ciencias y Humanidades Instituto de educación superior pedagógico Jose Jiménez Borja
Cargo	Docente universitario
Número telefónico	981264870
Firma	 María del Pilar Rengifo Aguilar Directora General
Fecha	27/06/2024

Experto 2:

Matriz de validación del cuestionario para la variable gamificación

Dimensión	Indicador	Item	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
DINAMICA	EMOCIONES	Me siento emocionado al participar en actividades gamificadas durante el aprendizaje.	1	1	1	1	
		Las actividades gamificadas me generan una sensación de satisfacción personal.	1	1	1	1	
	PROGRESIÓN	Siento que mi progreso en las actividades gamificadas es evidente a lo largo del tiempo.	1	1	1	1	
		La posibilidad de avanzar en niveles dentro de las actividades gamificadas me motiva a participar más.	1	1	1	1	
	RELACIONES	Las actividades gamificadas fomentan una mejor interacción con mis compañeros.	1	1	1	1	
		Siento que las actividades gamificadas fortalecen las relaciones entre los estudiantes.	1	1	1	1	
MECÁNICA	COMPETICIÓN	La competición en las actividades gamificadas me motiva a esforzarme más.	1	1	1	1	
		Disfruto compitiendo con mis compañeros en las actividades gamificadas.	1	1	1	1	
	DESAFIOS	Los desafíos presentados en las actividades gamificadas son interesantes y me motivan.	1	1	1	1	
		Considero que los desafíos en las actividades gamificadas están bien equilibrados en dificultad.	1	1	1	1	
	RECOMPENSAS	Las recompensas en las actividades gamificadas me motivan a participar más activamente.	1	1	1	1	
		Siento que las recompensas son justas y proporcionales a mi esfuerzo.	1	1	1	1	
COMPONENTES	INSIGNIAS	Me gusta recibir insignias como reconocimiento por mis logros en las actividades gamificadas.	1	1	1	1	
		Las insignias obtenidas me motivan a alcanzar más logros en las actividades gamificadas.	1	1	1	1	
	MISIONES	Las misiones me proporcionan objetivos claros y alcanzables.	1	1	1	1	
		Las misiones propuestas en las actividades gamificadas son interesantes y me animan a participar.	1	1	1	1	
	PUNTOS	Los puntos que obtengo en las actividades gamificadas son un incentivo importante para mí.	1	1	1	1	
		Me esfuerzo por obtener más puntos en las actividades gamificadas.	1	1	1	1	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

Nombre del instrumento	Cuestionario para medir la gamificación
Objetivo del instrumento	Medir la gamificación
Nombres y apellidos del experto	Lucila Asalia Robles Agreda
Documento de identidad	09484584
Años de experiencia en el área	10 años
Máximo Grado Académico	Maestro en educación, mención en aprendizaje y desarrollo humano
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad San Martín de Porres Instituto de educación superior pedagógico José Jiménez Borja
Cargo	Docente universitario
Número telefónico	980826209
Firma	
Fecha	27/06/2024

Experto 3:

Matriz de validación del cuestionario para la variable gamificación

Dimensión	Indicador	Item	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
DINAMICA	EMOCIONES	Me siento emocionado al participar en actividades gamificadas durante el aprendizaje.	1	1	1	1	
		Las actividades gamificadas me generan una sensación de satisfacción personal.	1	1	1	1	
	PROGRESIÓN	Siento que mi progreso en las actividades gamificadas es evidente a lo largo del tiempo.	1	1	1	1	
		La posibilidad de avanzar en niveles dentro de las actividades gamificadas me motiva a participar más.	1	1	1	1	
	RELACIONES	Las actividades gamificadas fomentan una mejor interacción con mis compañeros.	1	1	1	1	
		Siento que las actividades gamificadas fortalecen las relaciones entre los estudiantes.	1	1	1	1	
MECÁNICA	COMPETICIÓN	La competición en las actividades gamificadas me motiva a esforzarme más.	1	1	1	1	
		Disfruto compitiendo con mis compañeros en las actividades gamificadas.	1	1	1	1	
	DESAFIOS	Los desafíos presentados en las actividades gamificadas son interesantes y me motivan.	1	1	1	1	
		Considero que los desafíos en las actividades gamificadas están bien equilibrados en dificultad.	1	1	1	1	
	RECOMPENSAS	Las recompensas en las actividades gamificadas me motivan a participar más activamente.	1	1	1	1	
		Siento que las recompensas son justas y proporcionales a mi esfuerzo.	1	1	1	1	
COMPONENTES	INSIGNIAS	Me gusta recibir insignias como reconocimiento por mis logros en las actividades gamificadas.	1	1	1	1	
		Las insignias obtenidas me motivan a alcanzar más logros en las actividades gamificadas.	1	1	1	1	
	MISIONES	Las misiones me proporcionan objetivos claros y alcanzables.	1	1	1	1	
		Las misiones propuestas en las actividades gamificadas son interesantes y me animan a participar.	1	1	1	1	
	PUNTOS	Los puntos que obtengo en las actividades gamificadas son un incentivo importante para mí.	1	1	1	1	
		Me esfuerzo por obtener más puntos en las actividades gamificadas.	1	1	1	1	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

Nombre del instrumento	Cuestionario para medir la gamificación
Objetivo del instrumento	Medir la gamificación
Nombres y apellidos del experto	Edwin Luciano Rivera Salazar
Documento de identidad	09604403
Años de experiencia en el área	6 años
Máximo Grado Académico	Maestro en gestión y negocios, con mención en gestión de proyectos
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Cesar Vallejo
Cargo	Docente universitario
Número telefónico	934887364
Firma	
Fecha	27/06/2024

Evaluación del Instrumento para medir el aprendizaje significativo

Experto 1:

Matriz de validación del cuestionario para la variable aprendizaje significativo

Dimensión	Indicador	Item	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
SABERES PREVIOS	EXPERIENCIAS	Las experiencias previas que he tenido influyen en cómo comprendo los nuevos contenidos.	1	1	1	1	
		Mis experiencias anteriores facilitan la comprensión de los temas abordados en clase.	1	1	1	1	
	CONOCIMIENTOS PREVIOS	Los conocimientos que tenía antes me han servido como base para aprender los nuevos.	1	1	1	1	
		He utilizado mis conocimientos previos para resolver problemas nuevos.	1	1	1	1	
ASIMILACIÓN	NUEVAS EXPERIENCIAS	Las nuevas experiencias de aprendizaje me permiten consolidar lo que aprendo en clase.	1	1	1	1	
		A través de nuevas experiencias, puedo entender mejor los conceptos presentados.	1	1	1	1	
	NUEVOS CONOCIMIENTOS	Los nuevos conocimientos que adquiero se integran fácilmente en mi marco de referencia existente.	1	1	1	1	
		Puedo relacionar los nuevos conocimientos con lo que ya he aprendido anteriormente.	1	1	1	1	
CONSTRUCCIÓN DE NUEVOS CONOCIMIENTOS	INTEGRACIÓN	Integro los nuevos conocimientos en mi forma de pensar y actuar.	1	1	1	1	
		Los conocimientos nuevos se integran de manera coherente con lo que ya sé.	1	1	1	1	
	NUEVO SISTEMA DE INTEGRACION	He desarrollado una nueva forma de integrar los conocimientos a partir de lo aprendido.	1	1	1	1	
		El aprendizaje de nuevos contenidos me lleva a crear un sistema de integración más efectivo.	1	1	1	1	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

Nombre del instrumento	Cuestionario para medir el aprendizaje significativo
Objetivo del instrumento	Medir el aprendizaje significativo
Nombres y apellidos del experto	María del Pilar Rengifo Aguilar
Documento de identidad	06675599
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Magister en educación con mención en docencia y gestión educativa
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad de Ciencias y Humanidades Instituto de educación superior pedagógico Jose Jiménez Borja
Cargo	Docente universitario
Número telefónico	981264870
Firma	
Fecha	27/06/2024

Experto 2:

Matriz de validación del cuestionario para la variable aprendizaje significativo

Dimensión	Indicador	Item	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
SABERES PREVIOS	EXPERIENCIAS	Las experiencias previas que he tenido influyen en cómo comprendo los nuevos contenidos.	1	1	1	1	
		Mis experiencias anteriores facilitan la comprensión de los temas abordados en clase.	1	1	1	1	
	CONOCIMIENTOS PREVIOS	Los conocimientos que tenía antes me han servido como base para aprender los nuevos.	1	1	1	1	
		He utilizado mis conocimientos previos para resolver problemas nuevos.	1	1	1	1	
ASIMILACIÓN	NUEVAS EXPERIENCIAS	Las nuevas experiencias de aprendizaje me permiten consolidar lo que aprendo en clase.	1	1	1	1	
		A través de nuevas experiencias, puedo entender mejor los conceptos presentados.	1	1	1	1	
	NUEVOS CONOCIMIENTOS	Los nuevos conocimientos que adquiero se integran fácilmente en mi marco de referencia existente.	1	1	1	1	
		Puedo relacionar los nuevos conocimientos con lo que ya he aprendido anteriormente.	1	1	1	1	
CONSTRUCCIÓN DE NUEVOS CONOCIMIENTOS	INTEGRACIÓN	Integro los nuevos conocimientos en mi forma de pensar y actuar.	1	1	1	1	
		Los conocimientos nuevos se integran de manera coherente con lo que ya sé.	1	1	1	1	
	NUEVO SISTEMA DE INTEGRACION	He desarrollado una nueva forma de integrar los conocimientos a partir de lo aprendido.	1	1	1	1	
		El aprendizaje de nuevos contenidos me lleva a crear un sistema de integración más efectivo.	1	1	1	1	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

Nombre del instrumento	Cuestionario para medir el aprendizaje significativo
Objetivo del instrumento	Medir el aprendizaje significativo
Nombres y apellidos del experto	Lucila Asalia Robles Agreda
Documento de identidad	09484584
Años de experiencia en el área	10 años
Máximo Grado Académico	Maestro en educación, mención en aprendizaje y desarrollo humano
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad San Martín de Porres Instituto de educación superior pedagógico José Jiménez Borja
Cargo	Docente universitario
Número telefónico	980826209
Firma	
Fecha	27/06/2024

Experto 3:

Matriz de validación del cuestionario para la variable aprendizaje significativo

Dimensión	Indicador	Item	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
SABERES PREVIOS	EXPERIENCIAS	Las experiencias previas que he tenido influyen en cómo comprendo los nuevos contenidos.	1	1	1	1	
		Mis experiencias anteriores facilitan la comprensión de los temas abordados en clase.	1	1	1	1	
	CONOCIMIENTOS PREVIOS	Los conocimientos que tenía antes me han servido como base para aprender los nuevos.	1	1	1	1	
		He utilizado mis conocimientos previos para resolver problemas nuevos.	1	1	1	1	
ASIMILACIÓN	NUEVAS EXPERIENCIAS	Las nuevas experiencias de aprendizaje me permiten consolidar lo que aprendo en clase.	1	1	1	1	
		A través de nuevas experiencias, puedo entender mejor los conceptos presentados.	1	1	1	1	
	NUEVOS CONOCIMIENTOS	Los nuevos conocimientos que adquiero se integran fácilmente en mi marco de referencia existente.	1	1	1	1	
		Puedo relacionar los nuevos conocimientos con lo que ya he aprendido anteriormente.	1	1	1	1	
CONSTRUCCIÓN DE NUEVOS CONOCIMIENTOS	INTEGRACIÓN	Integro los nuevos conocimientos en mi forma de pensar y actuar.	1	1	1	1	
		Los conocimientos nuevos se integran de manera coherente con lo que ya sé.	1	1	1	1	
	NUEVO SISTEMA DE INTEGRACION	He desarrollado una nueva forma de integrar los conocimientos a partir de lo aprendido.	1	1	1	1	
		El aprendizaje de nuevos contenidos me lleva a crear un sistema de integración más efectivo.	1	1	1	1	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

Nombre del instrumento	Cuestionario para medir el aprendizaje significativo
Objetivo del instrumento	Medir el aprendizaje significativo
Nombres y apellidos del experto	Edwin Luciano Rivera Salazar
Documento de identidad	09604403
Años de experiencia en el área	6 años
Máximo Grado Académico	Maestro en gestión y negocios, con mención en gestión de proyectos
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Cesar Vallejo
Cargo	Docente universitario
Número telefónico	934887364
Firma	 EDWIN LUCIANO RIVERA SALAZAR Director de Proyectos
Fecha	27/06/2024

Anexo 5. Resultados del análisis de consistencia interna

Confiabilidad de Alpha de Cronbach por variables

Tabla 1.

Confiabilidad de Variable 1: Gamificación

Variables	N° de Ítems	Alfa de Cronbach
Gamificación	18	0.856

Nota: Proceso estadístico SPSS que comprendió la participación de 20 unidades de estudio.

Estudio llevado a cabo entre 20 estudiantes de pregrado de una universidad privada, Lima Metropolitana 2024; arrojó un coeficiente de confiabilidad notable de 0.856 en el cuestionario correspondiente a la variable gamificación, compuesta por un total de 18 interrogantes. Este resultado evidencia una excelente confiabilidad y consistencia de la escala de medición empleada en la investigación.

Tabla 2.

Confiabilidad de Variable 2: Aprendizaje significativo

Variables	Ítems	Alfa de Cronbach
Aprendizaje significativo	12	0.805

Nota: Proceso estadístico SPSS que comprendió la participación de 20 unidades de estudio.

Estudio llevado a cabo entre 20 estudiantes de pregrado de una universidad privada, Lima Metropolitana 2024, arrojó un coeficiente de confiabilidad notable de 0.805 en el cuestionario de aprendizaje significativo, compuesta por un total de 12 interrogantes. Este resultado evidencia una excelente confiabilidad y consistencia de la escala de medición empleada en la investigación.

Anexo 6. Consentimiento informado UCV

Título de la investigación: “La gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024”.

Investigador: Tiberio Edgard Rodriguez Choque

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “La gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024”, cuyo objetivo es determinar el nivel de relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de Posgrado, del Programa Académico de Maestría en Docencia Universitaria de la Universidad César Vallejo del campus Virtual UCV, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cuál es el nivel de relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024?

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta online donde se recogerán datos referentes sobre la investigación titulada: “La gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024”.
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará vía online a través de su correo electrónico. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía): Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia): Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Se le informará 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 beneficiar de manera individual a la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de las futuras investigaciones sobre el tema del Proyecto.

Confidencialidad (principio de justicia): Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde 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.

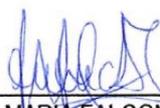
Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador TIBERIO EDGARD RODRIGUEZ CHOQUE email: TRODRIGUEZCH16@ucvvirtual.edu.pe o al número 977803743 y Docente asesor AUGUSTO CESAR MESCUA FIGUEROA email: amescua@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: ANA MARIA FALCON FLORES, Carrera: Administración.
Lima, 27 de junio del 2024.



ANA MARIA FALCON FLORES
DNI N° 10674658

Encuestado



Tiberio Edgard Rodriguez Choque
DNI N° 09050077

Investigador

Consentimiento informado UCV

Título de la investigación: “La gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024”.

Investigador: Tiberio Edgard Rodriguez Choque

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “La gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024”, cuyo objetivo es determinar el nivel de relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de Posgrado, del Programa Académico de Maestría en Docencia Universitaria de la Universidad César Vallejo del campus Virtual UCV, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cuál es el nivel de relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024?

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta online donde se recogerán datos referentes sobre la investigación titulada: “La gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes de administración de empresas de una universidad privada de Lima Metropolitana, 2024”.
2. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 15 minutos y se realizará vía online a través de su correo electrónico. Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía): Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia): Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Se le informará 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 beneficiar de manera individual a la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de las futuras investigaciones sobre el tema del Proyecto.

Confidencialidad (principio de justicia): Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde 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 TIBERIO EDGARD RODRIGUEZ CHOQUE email: TRODRIGUEZCH16@ucvvirtual.edu.pe o al número 977803743 y Docente asesor AUGUSTO CESAR MESCUA FIGUEROA email: amescua@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: MARIA ELENA DIAZ PEREA, Carrera: Administración. Lima, 27 de junio del 2024.

María Elena Díaz Perea
DNI N° 08648180
Encuestado

Tiberio Edgard Rodríguez Choque
DNI N° 09050077
Investigador

Anexo 8. Análisis Complementario

Cálculo de la muestra

La muestra se seleccionó utilizando un método de muestreo probabilístico aleatorio simple. Se utilizó una fórmula específica para poblaciones finitas. Los participantes fueron seleccionados aleatoriamente para garantizar que todos los estudiantes tuvieran la misma probabilidad de ser incluidos en la muestra.

Figura 1.

Fórmula estadística para calcular la muestra en poblaciones finitas

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

Dónde:

n = tamaño de la muestra

N = tamaño de la población

K = Nivel de confianza. Probabilidad de que las respuestas sean ciertas. Se sustituye de la siguiente manera:

Nivel de confianza 90% 95% 99%

Valor de K 1.65 **1.96** 2.58

e = Margen de error estimado, para el estudio se consideró un 5%

p = Probabilidad de que ocurra el evento estudiado

q = (1 – p) = Probabilidad de que no ocurra el evento estudiado.

Margen: 5%

Nivel de Confianza: 95%

Población: 145

Muestra: 105

Anexo 9. Interpretación coeficiente de correlación

Valores de la prueba de correlación de Rho Spearman

Valor de Rho	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0.9 a -0.99	Correlación negativa muy alta
-0.7 a -0.89	Correlación negativa alta
-0.4 a -0.69	Correlación negativa moderada
-0.2 a -0.39	Correlación negativa baja
-0.01 a -0.19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0.01 a 0.19	Correlación positiva muy baja
0.2 a 0.39	Correlación positiva baja
0.4 a 0.69	Correlación positiva moderada
0.7 a 0.89	Correlación positiva alta
0.9 a 0.99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

Tomado de los autores Martínez y Campos (2015).

Anexo 10. Base de datos por cada instrumento

Variable 1: Gamificación

	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18
Encuestado 1	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4
Encuestado 2	4	3	5	3	5	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4
Encuestado 3	4	4	4	5	5	5	4	3	5	3	3	4	4	4	3	4	4	4
Encuestado 4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5
Encuestado 5	4	5	5	3	4	3	4	4	3	4	4	5	3	3	4	3	4	5
Encuestado 6	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Encuestado 7	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	3	4	4
Encuestado 8	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4
Encuestado 9	4	5	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4
Encuestado 10	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4
Encuestado 11	4	3	4	4	5	4	3	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4
Encuestado 12	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	5	3	4
Encuestado 13	4	4	5	3	4	4	4	5	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3
Encuestado 14	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4
Encuestado 15	4	3	4	3	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4
Encuestado 16	4	4	5	4	5	5	5	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4
Encuestado 17	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4
Encuestado 18	4	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	5	4	3	3	4	3	4
Encuestado 19	4	5	3	4	5	4	5	3	4	4	4	5	3	4	3	3	3	3
Encuestado 20	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4
Encuestado 21	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
Encuestado 22	4	3	5	3	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4
Encuestado 23	4	4	4	3	3	3	4	3	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4
Encuestado 24	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	3	5	5
Encuestado 25	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	5
Encuestado 26	5	4	3	4	4	4	5	4	5	3	4	4	3	4	4	4	4	5
Encuestado 27	5	4	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4
Encuestado 28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4
Encuestado 29	4	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Encuestado 30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	3	4	4	4
Encuestado 31	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	4
Encuestado 32	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4
Encuestado 33	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3

Encuestado 34	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4
Encuestado 35	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
Encuestado 36	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
Encuestado 37	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4
Encuestado 38	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4
Encuestado 39	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	5	4	3	3	4	3	4
Encuestado 40	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Encuestado 41	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4
Encuestado 42	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4
Encuestado 43	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
Encuestado 44	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5
Encuestado 45	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	5
Encuestado 46	5	5	4	4	4	4	5	4	3	4	5	5	3	3	3	3	5	5
Encuestado 47	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	3	3	3	3	3	4	4
Encuestado 48	4	5	3	4	3	4	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4
Encuestado 49	4	5	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4
Encuestado 50	5	4	5	3	3	4	3	4	3	4	5	4	3	4	5	3	5	4
Encuestado 51	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4
Encuestado 52	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4
Encuestado 53	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3
Encuestado 54	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4
Encuestado 55	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4
Encuestado 56	4	3	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4
Encuestado 57	4	3	4	3	4	3	4	4	3	5	4	5	5	4	4	3	4	4
Encuestado 58	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4
Encuestado 59	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	4	3	4	3	4
Encuestado 60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Encuestado 61	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4
Encuestado 62	4	3	5	3	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4
Encuestado 63	4	4	3	5	4	3	4	3	5	3	3	4	3	4	3	4	4	4
Encuestado 64	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	5
Encuestado 65	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4
Encuestado 66	5	5	4	4	4	3	5	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	5
Encuestado 67	4	4	3	5	4	4	5	4	5	4	5	3	3	4	5	4	4	4
Encuestado 68	4	4	4	3	5	4	5	5	4	3	4	4	5	4	3	4	3	4
Encuestado 69	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4
Encuestado 70	5	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	5	3	4	4	3	4

Encuestado 71	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	4
Encuestado 72	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	5	3	4
Encuestado 73	4	3	3	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3
Encuestado 74	5	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	4	3	4	4
Encuestado 75	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4
Encuestado 76	4	4	3	4	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3
Encuestado 77	4	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4
Encuestado 78	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4
Encuestado 79	4	3	4	3	5	4	5	3	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4
Encuestado 80	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4
Encuestado 81	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	3	3	3	4	4
Encuestado 82	4	3	5	3	5	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4
Encuestado 83	4	3	4	5	3	5	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4
Encuestado 84	4	3	3	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5
Encuestado 85	4	4	5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	5
Encuestado 86	5	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	3	3	3	3	5
Encuestado 87	3	3	3	3	4	4	5	4	5	4	5	3	3	3	3	4	4	3
Encuestado 88	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
Encuestado 89	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
Encuestado 90	5	4	3	3	5	4	4	4	4	4	5	4	3	3	3	3	3	4
Encuestado 91	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4
Encuestado 92	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4
Encuestado 93	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3
Encuestado 94	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4
Encuestado 95	4	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	4
Encuestado 96	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4
Encuestado 97	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4
Encuestado 98	4	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4
Encuestado 99	4	5	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
Encuestado 100	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4
Encuestado 101	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3
Encuestado 102	4	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
Encuestado 103	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4
Encuestado 104	4	4	3	4	5	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3
Encuestado 105	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	4	4

Variable 2: Aprendizaje significativo

	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Item 26	Item 27	Item 28	Item 29	Item 30
Encuestado 1	4	5	5	3	4	3	4	5	5	3	4	5
Encuestado 2	4	4	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3
Encuestado 3	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5
Encuestado 4	5	3	5	4	4	3	3	4	3	4	4	5
Encuestado 5	5	4	4	5	5	5	3	4	5	3	5	4
Encuestado 6	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5
Encuestado 7	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	5	5
Encuestado 8	5	4	3	5	3	4	3	4	3	3	3	3
Encuestado 9	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5
Encuestado 10	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4
Encuestado 11	5	5	4	3	4	5	5	5	5	3	4	5
Encuestado 12	5	4	4	4	3	4	5	5	5	3	4	5
Encuestado 13	5	5	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4
Encuestado 14	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3
Encuestado 15	4	4	5	4	3	4	4	4	3	3	3	3
Encuestado 16	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4
Encuestado 17	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5
Encuestado 18	4	4	3	4	3	5	3	5	3	5	5	5
Encuestado 19	4	3	5	5	3	5	3	4	4	4	4	4
Encuestado 20	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Encuestado 21	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4
Encuestado 22	4	4	3	3	3	5	3	3	3	4	4	4
Encuestado 23	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4
Encuestado 24	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4
Encuestado 25	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4
Encuestado 26	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4
Encuestado 27	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4
Encuestado 28	5	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3	4
Encuestado 29	4	3	4	3	4	5	3	5	5	5	4	4

Encuestado 30	4	4	4	5	4	5	3	4	3	4	4	3
Encuestado 31	4	5	4	4	4	5	3	5	4	3	4	4
Encuestado 32	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4
Encuestado 33	4	5	3	4	4	3	3	4	5	3	4	3
Encuestado 34	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
Encuestado 35	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	3	4
Encuestado 36	4	4	5	5	5	5	3	4	4	5	5	3
Encuestado 37	4	5	5	5	5	5	3	4	4	3	3	4
Encuestado 38	3	3	3	4	4	3	3	5	4	5	5	4
Encuestado 39	4	3	4	5	3	5	3	4	4	3	4	3
Encuestado 40	4	3	4	3	5	5	3	4	4	4	4	4
Encuestado 41	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4
Encuestado 42	4	4	3	3	3	5	3	3	3	3	4	3
Encuestado 43	4	4	5	5	4	5	3	4	5	5	5	4
Encuestado 44	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3
Encuestado 45	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4
Encuestado 46	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3
Encuestado 47	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	5	4
Encuestado 48	4	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3	3
Encuestado 49	4	5	4	4	4	5	3	5	5	3	4	4
Encuestado 50	3	3	4	3	4	5	3	4	5	4	4	3
Encuestado 51	4	5	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4
Encuestado 52	5	4	3	4	3	4	3	5	4	3	4	3
Encuestado 53	3	5	3	4	4	3	3	4	5	4	4	4
Encuestado 54	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3
Encuestado 55	4	4	5	4	4	4	3	4	3	3	3	3
Encuestado 56	4	4	3	3	5	4	3	4	3	5	5	4
Encuestado 57	4	5	3	5	5	3	3	4	4	4	4	3
Encuestado 58	4	4	4	4	4	3	3	5	3	5	5	5
Encuestado 59	4	3	5	5	3	3	3	4	4	4	4	4
Encuestado 60	4	5	3	5	5	5	3	5	5	3	3	3
Encuestado 61	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4
Encuestado 62	4	4	3	3	3	5	3	3	3	4	4	4

Encuestado 96	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4
Encuestado 97	4	3	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4
Encuestado 98	4	4	4	4	4	5	3	5	4	4	5	4
Encuestado 99	4	3	5	5	3	4	3	4	4	4	4	4
Encuestado 100	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5
Encuestado 101	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4
Encuestado 102	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5
Encuestado 103	4	4	4	4	4	5	3	5	4	5	5	5
Encuestado 104	4	3	5	5	3	5	3	4	4	4	4	4
Encuestado 105	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3