



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA

Gamificación y trabajo colaborativo en los estudiantes de un instituto superior de Sullana 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Docencia Universitaria

AUTORA:

Jacinto Zuñiga, Ohna Mariel (orcid.org/0009-0008-8092-7338)

ASESORAS:

Mg. Garcia Parilla, Joyce Daniela (orcid.org/0000-0002-0622-8079)

Dra. Linares Purisaca, Geovana Elizabeth (orcid.org/0000-0002-0950-7954)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA - PERÚ

2024

Dedicatoria

Esta investigación se la dedico a mis padres Jorge Jacinto Paiba y Betty Zúñiga Flores; quienes me impulsan a ser cada día mejor y me brindan su amor incondicional; a mis hijos Jorhen D'Alessandro y Siulent Alessandra, por ser la inspiración para crecer a nivel personal y profesional; a mi esposo Henry Axel, por nunca soltarme de su mano y acompañarme durante esta etapa.

Agradecimiento

A nuestro Padre Celestial por permitirme culminar con éxito una de mis metas, a mis padres por brindarme fortaleza y aliento; a mi esposito por su apoyarme en cristalizar uno de mis sueños, por la fortaleza y consejos durante este tiempo.

Por otro lado, a la Universidad César Vallejo y a mi Asesora Joyce Daniela García Parrilla por la formación académica recibida, la paciencia, el apoyo y el compromiso que recibí durante el desarrollo de mi investigación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GARCIA PARRILLA JOYCE DANIELA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "GAMIFICACIÓN Y TRABAJO COLABORATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO SUPERIOR DE SULLANA 2023", cuyo autor es JACINTO ZUÑIGA OHNA MARIEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16.00%, 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.

PIURA, 09 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GARCIA PARRILLA JOYCE DANIELA DNI: 72222645 ORCID: 0000-0002-0622-8079	Firmado electrónicamente por: JGARCIAPA el 09- 01-2024 19:18:03

Código documento Trilce: TRI - 0727751





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, JACINTO ZUÑIGA OHNA MARIEL estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "GAMIFICACIÓN Y TRABAJO COLABORATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO SUPERIOR DE SULLANA 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
OHNA MARIEL JACINTO ZUÑIGA DNI: 47104917 ORCID: 0009-0008-8092-7338	Firmado electrónicamente por: OMJACINTOZ el 09-01- 2024 19:28:10

Código documento Trilce: TRI - 0727752

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor.....	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.2 Variables y operacionalización.....	14
3.3 Población, muestra y muestreo.....	14
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5 Procedimiento.....	16
3.6 Métodos de análisis de datos.....	16
3.7 Aspectos éticos.....	16
IV. RESULTADOS	177
V. DISCUSIÓN	266
VI. CONCLUSIONES.....	344
VII. RECOMENDACIONES.....	355
REFERENCIAS	366
ANEXOS.....	422

Índice de tablas

Tabla 1 Relación entre gamificación y el trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.....	17
Tabla 2 Relación entre Gamificación y la interdependencia positiva del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.	18
Tabla 3 Relación entre Gamificación y la Responsabilidad individual y de equipo del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.	19
Tabla 4 Relación entre Gamificación e Interacción estimuladora del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.	20
Tabla 5 Prueba de normalidad de Gamificación y Trabajo Colaborativo	21
Tabla 6 Correlación entre Gamificación y Trabajo Colaborativo en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, 2023.....	22
Tabla 7 Correlación entre Gamificación e Interdependencia Positiva en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, 2023.....	23
Tabla 8 Correlación entre Gamificación y Responsabilidad Individual en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, 2023.....	24
Tabla 9 Correlación entre Gamificación e Interacción Estimuladora en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, 2023.....	25

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación entre Gamificación y trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana 2023, fue de tipo básica correlacional-descriptivo, con un enfoque cuantitativo y de diseño no experimental; la población fue censal conformada por 53 estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, quienes respondieron a dos instrumentos de recolección de datos (cuestionarios). Como resultado se obtuvo que existe correlación negativa muy baja ($r = -0.02$) con una significancia de 0.85. No significativo ($p > 0,05$), es decir, no existe una relación significativa entre ambas variables; por otro lado, el 92.5% de los estudiantes poseen niveles altos en la variable Gamificación, es decir se caracterizan por tener dinámica, mecánicas y elementos característicos del juego bien formulado, mientras que solo un 7.5% de los estudiantes presentan niveles medios; asimismo, que el 90.6% de los estudiantes poseen niveles altos en la variable Trabajo Colaborativo, es decir evidencian interdependencia positiva, responsabilidad individual y de equipo y presentan interacción estimuladora mientras que solo un 9.4% de los estudiantes presentan niveles medios. Se concluye que no existe relación significativa entre Gamificación y trabajo colaborativo en los estudiantes, lo que significa que ambas variables actúan de manera aislada, y que no necesariamente las mecánicas y elementos característicos del juego bien formulado tiene vínculo con el trabajo colaborativo en los estudiantes.

Palabras clave: Gamificación, trabajo colaborativo, estudiantes.

Abstract

The main objective of this research was to determine the relationship between Gamification and collaborative work in the students of a Higher Institute of Sullana 2023, it was of a basic correlational-descriptive type, with a quantitative approach and non-experimental design; The census population was made up of 53 students from a Higher Institute of Sullana, who responded to two data collection instruments (questionnaires). As a result, it was obtained that there is a very low negative correlation ($r = -0.02$) with a significance of 0.85. Not significant ($p > 0.05$), that is, there is no significant relationship between both variables; On the other hand, 92.5% of the students have high levels in the Gamification variable, that is, they are characterized by having dynamics, mechanics and characteristic elements of the well-formulated game, while only 7.5% of the students have medium levels; Likewise, 90.6% of the students have high levels in the Collaborative Work variable, that is, they show positive interdependence, individual and team responsibility and present stimulating interaction, while only 9.4% of the students present medium levels. It is concluded that there is no significant relationship between Gamification and collaborative work in students, which means that both variables act in isolation, and that the mechanics and characteristic elements of the well-formulated game do not necessarily have a link with collaborative work in students.

Keywords: Gamification, collaborative work, students.

I. INTRODUCCIÓN

La aparición de la COVID-19 con declaración del estado de emergencia a nivel mundial, afectaron a más de 190 países, los cuales cerraron masivamente sus actividades presenciales (ámbito educacional), con el objetivo de evitar la propagación del virus. De acuerdo con CEPAL-UNESCO (2020), en el mes de mayo, más de 1.200 millones de educandos de diversos niveles educativos habían dejado de asistir a sus respectivas instituciones educativas; cabe señalar, que más de 160 millones corresponderían a Latinoamérica; por consecuencia, el MINEDU se vio forzado a implementar la tecnología en la educación (Clases Virtuales) en los diferentes niveles. Frente a esta situación, los maestros tienen la preocupación de cómo preparar a los alumnos del futuro, motivar de diferentes maneras para desarrollar compromiso genuino en las asignaturas, evitando la deserción o el bajo nivel de aprendizaje. Es ahí donde los docentes van innovando, conociendo e implementando el nuevo término “gamificación en la educación”; cuyo objetivo, es motivar a sus estudiantes a continuar con sus estudios, fortalecer los conocimientos y modificar comportamientos. El propósito es reformar la educación universitaria para obtener profesionales de calidad con mentalidad innovadora y preparados para adoptar las últimas tecnologías.

A nivel internacional, en China, INTEF (2021) el 92% de los docentes declararon apoyarse en la implementación de nuevas ideas, frente a una media de la OCDE del 78%. Los alumnos de enseñanza online llegaron a ser 172 millones en 2018, de los cuales 142 millones llevaban a cabo su aprendizaje a través de dispositivos móviles, con tasas de crecimiento del 10,7% y el 19,6% respectivamente.

Según un estudio realizado en Estados Unidos por Johnson et al, (2014), se encontró que el 95% de los profesores emplean juegos digitales creados específicamente para su aplicación educativa. Asimismo, el 70% de los educadores coinciden en que la utilidad de estos juegos digitales automotiva a los alumnos. Por último, un 62% de los encuestados opinan que estos juegos resultan más eficaces para facilitar el aprendizaje en diversos niveles de alumnos dentro del aula.

En la Universidad de España (Málaga), el 80% de docentes conocen la gamificación aplicada a la formación estudiantil; sin embargo, solo un 52.1% la utiliza o ha utilizado en alguna ocasión en sus aulas universitarias. (Fernandez et al, 2022).

En la Universidad de Manabí- Ecuador, El 83% de los participantes refirió desconocer el término gamificación empleado a la educación, por lo que se puede deducir que, para adquirir estas competencias, es necesario empezar la formación desde un nivel básico. (Zamora et al, 2023).

A nivel Nacional, en Perú, según datos de la Asociación Peruana Deportes Electrónicos y Virtuales (2023) más del 50% de usuarios digitales, se consideran gamer; es decir, 11 millones de compatriotas disfrutaban y dedican tiempo considerable a jugar videojuegos, ya sea en celulares, computadoras o consolas; esto parece haber aumentado durante la pandemia. (Mateus, 2023). Sin embargo, se han encontrado pocos estudios al respecto, debido a que esta metodología se ha desarrollado recientemente (Gaspar, 2021).

A nivel regional, existe poca iniciativa en poner en práctica la metodología de gamificación en sistema educativo superior como las estrategias didáctica y mecánicas; además, existen maestros de edad avanzada que se rehúsan a la aplicación de recursos virtuales para la enseñanza, centrándose más en el manejo de libros, mostrándose indiferentes al cambio tecnológico, no todos los maestros están aptos con respecto a las competencias digitales para hacer frente al nuevo modelo de educación online; cabe resaltar que, son pocos los maestros que alcanzan niveles innovadores de competencias digitales; por ende, no se hallaron investigaciones que se admitan esclarecer su importancia y necesidad de aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, su uso sería muy trascendental, en los diferentes ámbitos como educativo y/o empresarial.

Frente a esta situación, es esencial desafiar las concepciones tradicionales y adoptar enfoques educativos innovadores. Estos enfoques deben ofrecer a los estudiantes experiencias innovadoras que despierten su motivación para aprender y les permitan ser partícipes activos en su desarrollo educativo, haciendo uso de los métodos, técnicas, procedimientos, dinámicas, mecánicas y de diseño de juegos. En este escenario se establece el problema general de la siguiente manera. ¿Cuál es la relación que existe entre Gamificación y el trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana 2023?

La justificación de este estudio es de manera teórica, por lo que permite realiza un análisis de teorías que conllevan a la reflexión acerca de la función que desempeña un maestro en relación con gamificación, como un visionario para un excelente crecimiento de las habilidades sociales en la educación superior; en lo práctico, porque es necesario conocer la gamificación y el trabajo colaborativo de los participantes de un Instituto de Superior de Sullana, a través de la exploración de estas variables conoceremos desde otra perspectiva a la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje significativa para desarrollar y fortalecer la habilidades sociales en los venideros profesionales; en lo social, porque en los últimos años ha incrementado la necesidad de usar las herramientas de gamificación en los diferentes niveles educativos, beneficiando al estudiante en cuanto a su motivación, diversión, concentración a largo plazo, autonomía, trabajar en equipo, aprendizaje, entre otros. El estudio desde su utilidad metodológica de sus variables establecerá un actualizado marco teórico, y un análisis profundo de la problemática.

Dentro del objetivo principal tenemos determinar la relación que existente de gamificación y trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana; en los específicos O^{E1} : determinar la relación que existe entre Gamificación y la interdependencia positiva del TC en los educandos del Instituto Superior de Sullana; O^{E2} : determinar la relación que existe entre Gamificación y la Responsabilidad individual y de equipo del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana y O^{E3} : determinar la relación que existe entre Gamificación e Interacción estimuladora del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

Con respecto a la hipótesis general se formula existe relación significativa entre gamificación y trabajo colaborativo en los educandos de un Instituto Superior de Sullana; y en las específicas H^{E1} : existe relación significativa entre Gamificación y la interdependencia positiva del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana; H^{E2} : existe relación significativa entre Gamificación y la Responsabilidad individual y de equipo del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana y H^{E3} : existe relación significativa entre Gamificación e Interacción estimuladora del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

II. MARCO TEÓRICO

Se ha revisado literatura y estudios previos (tesis, repositorios, artículos, entre otros) que se relacionen con ambas variables elegidas para este estudio, teniendo en cuenta que estas metodologías no son muy conocidas y poco se aplica en el proceso educativo específicamente en nuestra localidad, ignorando su gran aporte e importancia para potencializar el proceso enseñanza aprendizaje.

En el escenario Internacional, en Colombia, a los investigadores Fuertes y Uc (2023), que se interesaron por hacer un estudio acerca de la deserción estudiantil y cómo la buena praxis docentes puede atenuar este desafío. La población de estudio incluyó a 81 estudiantes matriculados en carreras vinculadas con tecnologías. Para abordar este tema, se optó por una metodología de estudio correlacional, que tenía como objetivo identificar vínculos y relaciones entre las variables de interés. Los resultados del estudio resultaron notables, con un sorprendente 87.7% de los estudiantes expresando un total acuerdo en que la implementación de estrategias que incorporan tecnología junto con la gamificación, ya que desempeñan un papel altamente motivador en las fases del aprendizaje. El 12.3% restante también estuvo de acuerdo en que esta estrategia es efectiva para motivar el aprendizaje. En conjunto, estos resultados reflejaron una calificación del 100% en términos de la aceptación de estas estrategias como potenciadoras de la incentivación en la enseñanza. Se resalta que, este el estudio subraya la prioridad en adoptar enfoques pedagógicos innovadores, como la gamificación y la incorporación de tecnologías, para reducir la deserción estudiantil en programas relacionados con Tecnología de la Información, los cuales también fomentan una mayor participación y motivación en el avance educativo.

Los investigadores Guevara, Cordero y Erazo (2022), en la ciudad de Cuenca, Ecuador, con el propósito de examinar la percepción de los estudiantes cursantes Medicina en el uso de Kahoot como una herramienta de gamificación en su proceso educativo. Para este fin, se trabajó con 97 jóvenes pertenecientes al primer ciclo. El método fue enfoque cuantitativo, con diseño no experimental – transversal. Los resultados revelaron que, en la categoría de compromiso, el 61.9% de los encuestados afirmó que el uso de Kahoot los motivaba a revisar y estudiar los contenidos de manera constante. Además, un alto porcentaje, el 90.7%, expresó sentirse comprometido y entusiasmado por aprender cuando utilizaban Kahoot como

una herramienta de gamificación. En resumen, los estudiantes percibieron a Kahoot como una herramienta efectiva para mantener su motivación y compromiso en el proceso de aprendizaje. La introducción de un componente competitivo en esta plataforma estimuló su participación tanto de manera individual como colaborativa en el proceso educativo.

Tenemos que, en México, el investigador Reyes (2022) evaluó la relación entre las técnicas de gamificación con el aprendizaje colaborativo en el nivel universitario (educación a distancia). La muestra del estudio estuvo compuesta por 85 estudiantes, considero un enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental – exploratorio. Los resultados del estudio revelaron que las técnicas de gamificación tuvieron un impacto significativo en la enseñanza colaborativa online. Como conclusión, se enfatizó que las peculiaridades de ciertas técnicas influyen como factores determinantes en la promoción del aprendizaje colectivo online. Esto subraya el valor de seleccionar estrategias de gamificación apropiadas, ya que pueden influir positivamente en la colaboración entre estudiantes en un entorno virtual de aprendizaje.

En España, Carrión (2019) con la finalidad de mejorar la enseñanza y brindar una experiencia de aprendizaje más estimulante y significativo. Este enfoque se basó en el crecimiento de la competencia informática y la gamificación. El estudio se realizó en la Universidad Camilo José Cela (UCJC) y se centró en un grupo de 105 estudiantes que estudiaban Educación Primaria, específicamente en las materias de Lenguaje Musical. Utilizó un diseño experimental de tipo descriptivo, lo que implicó observar y analizar minuciosamente cómo la gamificación y la competitividad digital impactan en la educación. Los resultados mostraron que un impresionante 80.8% de los estudiantes respaldó ampliamente la utilidad de los materiales digitales en el entorno de la educación universitaria, lo que indicaba un alto nivel de aceptación y apoyo a estas innovaciones en el aprendizaje. En resumen, esta experiencia educativa podría servir como punto de partida para iniciar nuevas investigaciones en el ámbito académico, especialmente en lo que respecta al uso de enfoques cooperativos y gamificación en la enseñanza, no solo en la asignatura de Música, sino también en otras materias dentro del plan de estudios de la Educación Superior.

García (2019) se centró en averiguar las alternativas educativas que brinda el trabajo colaborativo desde el punto de vista de la literatura científica en Educación Superior como metodología innovadora y activa en la enseñanza; la investigación, de carácter eminentemente teórico y descriptivo; concluyendo que dentro del plan

curricular de educación superior debe responder a las necesidades tecnológicas y científicas. Por ende, se invita a la reflexión de los docentes sobre su práctica diaria en cuanto a la comunicación docente-conocimiento-estudiante; y de esa forma obtendremos una educación de calidad garantizando la formación integral de los estudiantes.

Por otro lado, en el escenario Nacional, tenemos a Rincón (2020) se centró en la variable "Gamificación" con el objetivo de exponer la experiencia didáctica de la gamificación basada en retos en un curso de cálculo de nivel superior. En este estudio también se evaluaron los beneficios de esta metodología tanto de la percepción de los alumnos como de los profesores. Para ello se tuvieron en cuenta las dimensiones cognitiva, social y emocional, componentes necesarios de cualquier experiencia gamificada. En este estudio cuantitativo y exploratorio, para evaluar la gamificación y su relación con las categorías de bienestar cognitivo, social y emocional, a través de la escala Likert. Se trabajó con dos grupos de treinta alumnos cada uno de la asignatura Matemáticas II para Ingenieros. La investigación se llevó a cabo durante todo el semestre.

En Lima, el investigador Pineda (2019) tuvo el propósito de vincular causalmente a gamificación y trabajo colaborativo. Este estudio se enfocó en una muestra de 112 estudiantes de una universidad que cursaban su primer año de Ingeniería Civil. El enfoque metodológico es no experimental, de tipo correlacional-transversal. El análisis aporta que la variable dependiente, es decir, la percepción de las actividades de gamificación, tenía un impacto significativo en la variable independiente, que era el aprendizaje colaborativo. Además, se observó que las variables relacionadas con cómo las personas percibían las actividades de gamificación mostraban la misma asociación con el aprendizaje colaborativo que se había encontrado en investigaciones previas. En resumen, el estudio proporcionó que la percepción positiva de gamificación en sus diversas dimensiones incide en la promoción del aprendizaje colaborativo. Esto sugiere que una percepción favorable de las actividades de gamificación puede influir de manera positiva en la fomentación del aprendizaje colaborativo entre los estudiantes de ingeniería civil.

Villar et al. (2018) se observa el impacto de los proyectos grupales en los estudiantes que tomaban el curso de Producción y entendimiento del Lenguaje en una institución privada de Lima mientras aprendían los marcadores del discurso. Se aplicó a un grupo experimental y uno de diseño cuasi experimental. Para recoger datos

involucró la prueba de marcadores del discurso. De manera similar, las mediciones del pre-test se tomaron de una en una. Una vez obtenidos los resultados, se impartió al grupo experimental el taller de actividades colaborativas, que tuvo siete sesiones, y se tomaron las medidas post-test en ambos grupos. Se concluye que el trabajo colaborativo incide significativamente sobre el aprendizaje en los estudiantes.

Después de haber revisado estudios relacionados a la investigación, se dará un sustento teórico; para la gamificación, se considera importante citar la teoría del conductismo de Skinner (1953). El conductismo es una teoría del aprendizaje que se basa en el comportamiento humano a través de la observación. Lo que permite conocer los estímulos que recibe y las respuestas que provocan en una persona (aprendiz). (Oviedo y Castillo 2007). La gamificación utiliza principios conductistas, como el reforzamiento positivo, el reforzamiento intermitente, el condicionamiento operante y el feedback inmediato, para motivar a los estudiantes, moldear su comportamiento y mejorar su rendimiento en el proceso de aprendizaje. Esto demuestra cómo la gamificación se alinea con los principios conductistas para lograr objetivos educativos.

Dentro de esta teoría existen conceptos muy importantes que se vinculan directamente con la gamificación, como es la observación que utiliza el estudiante de lo que hacen los demás, la retroalimentación que frente a una acción el alumno tiene una respuesta, y el refuerzo, ya que el educando aprende cuando se refuerza su estímulo; este concepto juega un papel muy importante dentro de la gamificación, porque cuantas veces se repita hay más probabilidad de repetir el comportamiento, por ende, se fortalecerá el aprendizaje.

El refuerzo positivo y el refuerzo negativo son las dos formas de refuerzo utilizadas en la gamificación. Los refuerzos negativos son desagradables y pretenden detener una acción o conducta imprevista, como la pérdida de la "recompensa", mientras que los refuerzos positivos pretenden dar una "recompensa" para que se repita la conducta o el comportamiento. (Jiménez, 2023)

Dentro de la definición de la variable Gamificación tenemos que, el concepto principal del término británico "gamification" es el trabajo del experto informático Nick Pelling combina elementos de diseño de juegos con programación informática; la eliminación de normas tediosas y métodos de enseñanza convencionales puede dar lugar a una transformación directa que tiene resultados positivos y es muy beneficiosa

para el aprendizaje. De este modo, podemos adaptar las ideas fundamentales de la gamificación al entorno de la formación profesional académica. La gamificación es la técnica de integrar los aspectos didácticos dentro del aprendizaje, aumentando el compromiso y la motivación de los educandos en su ámbito profesional (nivel universitario). Ante ello, se sugiere utilizar herramientas interactivas, juegos instructivos y simulaciones que involucren a los educandos durante el desarrollo de la enseñanza de una forma divertida e interesante. (Zamora et al 2023)

Según Werbach y Hunter (2012) aporta a la gamificación como una metodología innovadora, la cual utiliza técnicas y/o elementos del juego en contextos no lúdicos. (Alejandre y García, 2016).

Según Perrotta et al. (2013) La gamificación es el uso de mecanismos basados en reglas, desafíos, niveles de complejidad, interacción y autocontrol del educando, constituyendo un elemento social en el cual se construye vínculos y se comparten experiencias. (Rosello y Rodriguez, 2021)

Para Pegalajar (2021) aporta que la gamificación es un método innovador y para que se logre la finalidad se debe considerar tres importantes elementos como las dinámicas, mecánicas y elementos característicos del juego bien formulado para mejorar el desarrollo de enseñanza - aprendizaje.

Frías (2021) considera que la gamificación es una de las metodologías centrada en el alumnado, y que esta toma elementos del juego con objetivos educativos, utilizando la motivación, relación interpersonal, lo cual genera diversión y satisfacción en los estudiantes. (Jiménez, 2023)

La gamificación beneficia a todas las partes implicadas en el sistema educativo, de ahí que se aconseje su uso en la enseñanza superior. A continuación, se exponen algunas de las ventajas para los estudiantes:

a) Impulso, al establecer objetivos y recompensar a los alumnos por alcanzarlos, hace que las actividades académicas sean más atractivas y fomenta el impulso por aprender; b) Diversión, crea una experiencia alegre al hacer que el material académico sea ameno, aleja el aburrimiento y aumenta el compromiso del alumno; c) Concentración a largo plazo, jugar puede ayudar a mantener la

concentración durante períodos de tiempo más largos, lo que facilita la consecución de los objetivos académicos; d) Autonomía del alumno, que le anima a realizar diversas tareas de forma autónoma, tomando decisiones y aceptando de responsabilidades en su proceso de aprendizaje; e) El trabajo en equipo y la gamificación fomentan la dedicación, la responsabilidad y el trabajo en equipo de los estudiantes, ya que trabajan juntos para lograr objetivos compartidos; f) El aprendizaje individualizado se hace más relevante y atractivo gracias a la gamificación, que permite a cada alumno absorber conocimientos de forma individual y desarrollar destrezas y habilidades a su propio ritmo; g) La retroalimentación continua ofrece a los alumnos la posibilidad de evaluar su desarrollo y grado de progresión y realizar las modificaciones necesarias para reforzar sus competencias.

La mejora de las calificaciones, que permite a los profesores supervisar la evolución de los alumnos y ofrecerles estímulo y ayuda para mantenerlos motivados hasta que completen la tarea, lo que puede traducirse en una mejora de las notas; y el fomento de la capacidad de los alumnos para gestionar numerosas tareas y la mejora de sus conocimientos informáticos son habilidades cruciales en la cultura actual, centrada en la multitarea y que hace cada vez más hincapié en la tecnología. (Caballero, Martínez, & Santos, 2019).

Según Werbach y Hunter (2012) dentro de los fundamentos de la gamificación existen tres elementos esenciales: las mecánicas, estas se refieren al establecimiento de las reglas del juego, las cuales sirven para motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje. Las mecánicas son como los cimientos sobre los cuales se construye la experiencia gamificada; las dinámicas, son herramientas que permiten observar y entender la conducta de los educandos en el entorno gamificado. Ayudan a relacionar las acciones de los estudiantes con los estímulos que generan en respuesta; y los componentes, se refieren a los recursos y elementos concretos que se emplean en la implementación de la clase gamificada. Estos pueden incluir elementos visuales, sistemas de recompensas, desafíos, narrativas, entre otros, que en conjunto conforman la experiencia de aprendizaje gamificada. (Gallardo y Gertrudix 2021)

Herranz (2013) Dentro de la gamificación deben estar presentes tres elementos propios del juego, como las dinámicas que están diseñadas para medir

aspectos a nivel macro, como el progreso y el desempeño del estudiante dentro de la experiencia gamificada, además, las dinámicas deben estar cuidadosamente orientadas y estructuradas para proporcionar al estudiante motivaciones y aspiraciones que lo mantengan comprometido y entusiasmado en el proceso de aprendizaje; al crear dinámicas efectivas, se busca involucrar al participante de manera activa y atractiva, lo que puede conducir a un mayor compromiso y éxito en el aprendizaje.

Por otro lado, las mecánicas aportan para seducir "son las que captan" atención en los educandos, motivan a los estudiantes en la consecución de determinadas metas" y a colaborar para adquirir las competencias en diferentes áreas. Y finalmente, los componentes que implica la creación de un formato que facilite la interrelación (alumnos y medios), con el objetivo de fomentar la innovación y la creatividad en el entorno de la clase gamificada. Este enfoque busca establecer un ambiente amigable que motive a los estudiantes y les permita disfrutar del juego, lo que a su vez contribuye a una experiencia educativa más enriquecedora. (Borras, 2015). Cabe resaltar que estos serán considerados como nuestras dimensiones de la variables Gamificación.

Es fundamental sustentar teóricamente la variable trabajo colaborativo, es la expresión más representativa de la teoría sociocultural en el ámbito educativo, en este sentido, Vygotsky (1978) considera que es un proceso social con el apoyo de padres, docentes, compañeros, y la cultura en general, que desempeña un papel crucial la evolución de los procesos psicológicas, lo que quiere decir que, el entorno en el cual se desenvuelve un estudiante forma parte del proceso de aprendizaje. (Andrade et al, 2023) El trabajo colaborativo con la teoría sociocultural de Vygotsky prioriza la interacción social, apoyo mutuo, la creación colectiva del conocimiento, la influencia de la cultura y el contexto en el proceso de aprendizaje.

Dentro de las definiciones de trabajo colaborativo, en un contexto educativo, se refiere a una metodología ejemplar de aprendizaje interactivo, donde los estudiantes conjugan sus competencias y esfuerzos a través de acuerdos que les permitan construir juntos y lograr metas establecidas por el grupo. En el trabajo colaborativo no se exige "autoridad" en algún miembro del grupo, su gran desafío es fundamentar, justificar sustentar puntos de vista, y/o convencer a los pares; por ende, es muy valioso

el desarrollo de las competencias personales y sociales para una acción mutua de calidad. (Maldonado, 2007).

Según Johnson (1998) el trabajo colaborativo es una metodología que se sustenta en la interacción entre los pares que conforman un grupo, cuyo objetivo es obtener un aprendizaje significativo en común, a través del compromiso, colaboración, participación, aportación, etc.

Revelo, Collazos, y Jimenez (2018) aporta que el trabajo colaborativo se diferencia de otras clases de grupos por su potente interrelación de dependencia positiva entre todos los integrantes del equipo; en el TC se da la heterogeneidad y peculiaridad de los integrantes, lo contrario a las tradicionales actividades de grupos, como más homogéneas; la responsabilidad es compartida (individual y conjunta) para la ejecución de acciones que persigue la misma finalidad (llegar a la meta juntos); el TC invita a los integrantes a despertar el diálogo, a relacionarse de manera armoniosa y recíproca, así como, el interés de colaborar en la resolución de las tareas.

La interdependencia positiva influye en el aprendizaje colaborativo, ya que todos los miembros se apoyan mutuamente en su crecimiento y sus logros. Todos son responsables de sus acciones y evalúan el éxito de sus esfuerzos de grupo. Para que el aprendizaje en pequeños grupos sea realmente colaborativo, estas cualidades son cruciales.

Para Johnson (1998) considera tres dimensiones para el trabajo colaborativo, dentro de ellas tenemos la Interdependencia positiva, hace referencia a la relación entre los participantes del grupo, dándose una codependencia entre ellos para lograr la meta establecida; Responsabilidad individual, hace referencia al deber, obligación y compromiso personal y grupal para el bienestar de todo el grupo; interacción:., esta provoca, impulsa e incentiva el desarrollo de las habilidades interpersonales instaurando tácticas efectivas de aprendizaje los miembros del grupo; y habilidades sociales, las cuales se consideran importantes en la vida cotidiana.

Según Padilla et al. (2008), lo crucial para un desarrollo óptimo, más allá de metodologías o tácticas didácticas, se demuestra en lo siguiente:

Interdependencia constructiva, los miembros del grupo deben ayudarse mutuamente. Esto implica divulgar todos los aspectos del proceso educativo, como

los objetivos, las fuentes y los éxitos. Es inaceptable que sólo un alumno tenga éxito en el aprendizaje colaborativo, y si un alumno fracasa, el fracaso es compartido por todos; responsabilidad individual, cada alumno es responsable de las tareas que se le encomiendan individualmente, pero también debe comprender las tareas encomendadas a otros miembros del equipo y su relación con los objetivos del equipo en su conjunto; habilidades interpersonales, dado que el trabajo en grupo es un componente clave del aprendizaje colaborativo, es esencial que los alumnos posean estas capacidades. Estas habilidades, junto con otras como el liderazgo, la comunicación, la confianza, la elección de alternativas de solución frente a los conflictos, se potencian con el aprendizaje colaborativo; autoanálisis en grupo, en el aprendizaje colaborativo, es importante evaluar periódicamente el progreso hacia objetivos intermedios que favorezcan a la obtención de las metas generales del grupo. En consecuencia, es fundamental que el grupo reconozca los cambios que deben introducirse en el proceso de aprendizaje. (RACEV, 2013)

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

Es fundamentalmente básica, su objetivo es avanzar en el conocimiento mediante la identificación de leyes centradas en potenciar el contenido conceptual (Muntanet, 2010); la elección del enfoque es cuantitativo porque implica una investigación objetiva y delimitada. Este enfoque cuantitativo permite abordar la investigación de una manera sistemática y rigurosa, centrándose en adquirir datos numéricos para su examinación, análisis y conversión de resultados objetivos y verificables. (Hernandez, Sampieri y Baptista, 2010)

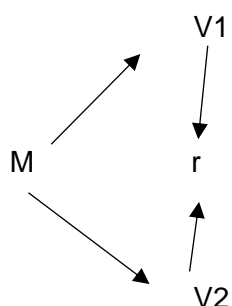
3.1.2 Diseño de investigación

El diseño de este estudio es no experimental (Hernandez, Sampieri, y Baptista, 2010) nos comparte que son exploración en la que no hay alteración ni manejo deliberada de variables, la observación y el análisis de los fenómenos se dan en entornos naturales; se conocen como "investigaciones observacionales".

De tipo correlacional-descriptivo (Hernandez, Sampieri, y Baptista, 2010) Se describe una situación o fenómeno y, al mismo tiempo, se exploran si existen relaciones estadísticas entre las variables de interés. Además, siguiendo la definición de Hernández, Sampieri y Baptista en 2010, este estudio adoptará un diseño transversal, que implica la recopilación de información en un único momento (tiempo). La intención principal de este enfoque es investigar las variables, su suceso y relaciones en un momento específico, como si se capturara una instantánea.

Se considerará el siguiente esquema.

Diseño metodológico del estudio



Dónde:

- M = muestra
- V1 = Gamificación
- V2 = Trabajo Colaborativo
- r = relación entre variables

3.2 Variables y operacionalización

Variable 1: Gamificación

Conceptualmente, Para Werbach y Hunter (2012) considera a la gamificación como la metodología innovadora y para que se logre la finalidad se debe considerar tres importantes elementos como las dinámicas, mecánicas y elementos característicos del juego bien formulado para cambiar la enseñanza, obteniendo un aprendizaje significativo. (Pegalajar, 2021).

Operacionalmente, la gamificación se medirá en sus tres dimensiones, y seis indicadores utilizando un cuestionario que consta de 18 preguntas.

Los indicadores son: Despertar emociones positivas en el juego, dar sensación de evolución del juego, retribuir a los participantes del juego, plantear competencia en el juego, establecer misiones a superar, formar equipos motivando la socialización.

Escala de medición: Ordinal

Variable 2: Trabajo Colaborativo

Conceptualmente, Johnson (1998) el trabajo colaborativo es una metodología que se sustenta en la interacción entre los pares que conforman un grupo, cuyo objetivo es obtener un aprendizaje significativo en común, a través del compromiso, colaboración, participación, aportación, etc.

Operacionalmente, el trabajo colaborativo se medirá en sus tres dimensiones, y seis indicadores a través un cuestionario que consta de 19 preguntas.

Los indicadores son: Valoración del equipo, interdependencia del éxito, trabaja responsablemente en equipo, compromiso, promoción del éxito personal y de equipo, confraternidad en torno a la meta de trabajo.

Escala de medición: Ordinal

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

Se considera al conjunto de elementos en su totalidad que comparten una característica común, siendo materia de estudio (individuos, eventos, objetos, etc) en una investigación; pueden estar relacionados de alguna manera y que sea relevante para la investigación (Hernandez, Sampieri, y Baptista, 2010). En esta investigación, la

población está conformada por 53 educandos del VI ciclo de la especialidad de administración de un Instituto superior de Sullana.

Criterios de inclusión:

- Educandos de administración VI ciclo.
- Estudiantes que tengan predisposición a participar en la investigación.
- Estudiantes del turno diurno.

Criterios de exclusión:

- Educandos de otras carreras y/o turnos.
- Resistencia en formar parte del estudio.

3.3.2 Muestra

La muestra censal basada en principios estadísticos, garantiza que sea representativa y que los resultados obtenidos puedan generalizarse con cierto grado de confianza a la población completa. Esto permite a los investigadores estimar y deducir válidamente a la población en base a información obtenida de la muestra. (Hernandez, Sampieri, y Baptista, 2010).

Los cuestionarios serán aplicados a 53 alumnos de VI ciclo especialidad de administración de un Instituto Superior de Sullana 2023.

3.3.3 Unidad de análisis

Está compuesta por alumnos de la especialidad de Administración del Instituto Superior en Sullana, en el año 2023.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: Fue la encuesta, la cual tiene como objetivo recoger datos de los encuestados. (Hernandez et al 2010).

Instrumento: Fue el cuestionario, el cual consta de una serie de preguntas específicas diseñadas para obtener información detallada sobre el tema concreto, a través de él se conoce la opinión o valoración de los alumnos que son parte de muestra estudiada, los ítems son válidos y fiables. (Hernandez et al 2010)

Para la variable de gamificación se ha elaborado un cuestionario de 18 ítems con el objetivo de medir sus tres dimensiones y sus seis indicadores; asimismo, para

trabajo colaborativo se ha realizado el cuestionario de 19 ítems para medir sus tres dimensiones y seis indicadores.

Validez: El presente estudio es analizado por 5 expertos validadores, teniendo como resultado la V de Aiken 0.99 en el instrumento de la primera variable (gamificación) y 1.00 en la segunda variable (trabajo colaborativo).

Confiabilidad: Esta se definió utilizando el alfa de Cronbach, obteniendo un total de 0.94 en el cuestionario de gamificación, y 0.9556 en trabajo colaborativo.

3.5 Procedimiento

El proceso para la elaboración del presente estudio fue: a) Construcción de cuestionarios de las variables a investigar, b) Permiso para la aplicación de los instrumentos (cuestionarios), c) Coordinación con los jueces (5 expertos) para la revisión y análisis de los ítems que conforman nuestro instrumento, d) administración de los cuestionarios a nuestra muestra investigativa, e) recolección y procesamiento de los datos para obtener la confiabilidad.

3.6 Métodos de análisis de datos

Los resultados se obtendrán a partir de las encuestas aplicadas, construyendo tablas en Excel que incluyen valoraciones porcentuales y frecuencias; para observar los datos de manera efectiva, accediendo a una interpretación exacta de los resultados. Asimismo, se hará uso del software de SPSS, ya que es una herramienta que apoya en el análisis de datos complejos, generando una interpretación valiosa.

3.7 Aspectos éticos

Se sigue las directrices de ética investigativa para el desarrollo de este trabajo, y para proteger a nuestros participantes, se consideran los siguientes principios:

a) Respeto, reconociendo los derechos, dignidad y valores de los participantes, tratándolos con cortesía y consideración; b) Beneficencia, garantizando el bienestar de los participantes, minimizando los riesgos y maximizando los beneficios de la investigación; c) Privacidad, garantizando que la información personal no sea divulgada sin su consentimiento; y por último, d) No maleficencia: Evitar causar daño intencionado o no deseado a los participantes y asegurar que los riesgos se mantengan al mínimo.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

O.G.: Determinar la relación que existe de gamificación y trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

Tabla 1

Relación entre gamificación y el trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

		Trabajo colaborativo				
		Alto	Medio	Bajo	Total	
Gamificación	Alto	n	45	3	0	48
		%	84.9%	5.7%	0.0%	90.6%
	Medio	n	2	2	0	4
		%	3.8%	3.8%	0.0%	7.5%
	Bajo	n	0	0	1	1
		%	0.0%	0.0%	1.9%	1.9%
Total	n	47	5	1	53	
	%	88.7%	9.4%	1.9%	100.0%	

Nota. Resultados de la aplicación de los cuestionarios

En la tabla 1 se aprecia que cuando la gamificación se encontró a un nivel alto un 84,9% de los encuestado expresó que su trabajo colaborativo fue alto a la vez un 5,7% de los educandos expresó que su trabajo colaborativo en clases fue regular. En cambio, cuando la gamificación se enmarcó como regular sólo 3,8% de los alumnos manifestó que su nivel de trabajo colaborativo fue alto, mientras que un porcentaje igual manifestó que su trabajo colaborativo durante las clases fue regular.

Estos datos dejan ver que los educandos del instituto de educación superior expresan mantener buenos niveles en estos dos aspectos donde tan sólo un alumno expresó estar mal en ambos casos.

OE1.: Determinar la relación que existe entre Gamificación y la interdependencia positiva del TC en los educandos del Instituto Superior de Sullana.

Tabla 2

Relación entre Gamificación y la interdependencia positiva del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

			Interdependencia positiva			Total
			Alto	Medio	Bajo	
Gamificación	Alto	n	42	6	0	48
		%	79.2%	11.3%	0.0%	90.6%
	Medio	n	2	2	0	4
		%	3.8%	3.8%	0.0%	7.5%
	Bajo	n	0	0	1	1
		%	0.0%	0.0%	1.9%	1.9%
Total		n	44	8	1	53
		%	83.0%	15.1%	1.9%	100.0%

Nota. Resultados de la aplicación de los cuestionarios

En la tabla 2 muestra la asociación entre la gamificación y la interdependencia positiva dejando ver que cuando la gamificación se enmarco a un nivel bueno o alto un 79,2% de los alumnos manifestó que su trabajo colaborativo desarrollado durante las clases fue alto y tan sólo un 11,3% expresó que fue regular debiendo señalar que en este nivel se ubicaron 48 de los encuestados por lo que se deduce que la mayoría de estos consideran que su nivel de gamificación es alto y algo similar se aprecia con el trabajo colaborativo.

Situación que deja en evidencia que tan sólo unos pocos educandos consideran que sus niveles de gamificación y trabajo colaborativo se encuentran a un nivel intermedio donde se apreció que cuando la gamificación se enmarcó a un nivel intermedio sólo 2 educandos representados por el 3,8% del total de encuestados expresó que su nivel de trabajo colaborativo fue alto y un porcentaje igual calificó su trabajo colaborativo como medio.

OE2.: Determinar la relación que existe entre Gamificación y la Responsabilidad individual y de equipo del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

Tabla 3

Relación entre Gamificación y la Responsabilidad individual y de equipo del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

			Responsabilidad individual			Total
			Alto	Medio	Bajo	
Gamificación	Alto	n	41	7	0	48
		%	77.4%	13.2%	0.0%	90.6%
	Medio	n	1	3	0	4
		%	1.9%	5.7%	0.0%	7.5%
	Bajo	n	0	0	1	1
		%	0.0%	0.0%	1.9%	1.9%
Total		n	42	10	1	53
		%	79.2%	18.9%	1.9%	100.0%

Nota. Resultados de la aplicación de los cuestionarios

En la tabla 3 se evidencia que cuando la gamificación se encontró a un nivel alto un 77,4% de los alumnos encuestados consideró que su nivel de trabajo colaborativo durante las clases fue alto a la vez que otro 13,2% consideró su nivel de gamificación como alto y su trabajo colaborativo como regular.

Mientras se puede observar que cuando la gamificación se encontró a un nivel intermedio n 5,7% de los educandos percibió su nivel de trabajo colaborativo como regular y tan sólo un educando encontró su trabajo colaborativo a un nivel ato; donde al igual que en el caso anterior sólo un educando consideró que era malo en ambos aspectos.

OE3.: Determinar la relación que existe entre Gamificación e Interacción estimuladora del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

Tabla 4

Relación entre Gamificación e Interacción estimuladora del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

			Interacción estimuladora			Total
			Alto	Medio	Bajo	
Gamificación	Alto	n	42	6	0	48
		%	79.2%	11.3%	0.0%	90.6%
	Medio	n	2	2	0	4
		%	3.8%	3.8%	0.0%	7.5%
	Bajo	n	0	0	1	1
		%	0.0%	0.0%	1.9%	1.9%
Total		n	44	8	1	53
		%	83.0%	15.1%	1.9%	100.0%

Nota. Resultados de la aplicación de los cuestionarios

Los datos en la tabla 4 exhiben que cuando el nivel de gamificación se consideró como alto un considerable 79,2% de los encuestados percibió su nivel de trabajo colaborativo como alto igualmente y sólo un 11,3% percibió su trabajo colaborativo como regular a pesar de manifestar contar con un nivel alto de gamificación. En cambio, cuando la gamificación fue regular un 3,8% expresó que su trabajo colaborativo también lo fue y otro 3,8% consideró que fue regular], donde igualmente en este punto se encontró un alumno que consideró que no era bueno en ninguno de estos dos aspectos.

4.2. Análisis Inferencial

Prueba de normalidad

Antes de realizar el análisis inferencial, se procedió con la prueba de normalidad, la cual, tenía como propósito encontrar el estadígrafo con el cual se comprobarían las hipótesis. Por ello, la prueba de normalidad aplicada fue Kolmogorov Smirnov (KS) porque la muestra poblacional fue de 53 sujetos.

Tabla 5

Prueba de normalidad de Gamificación y Trabajo Colaborativo

	Kolmogorov Smirnov		
	Estadístico	Gl	Sig.
V1 Gamificación	,138	53	,134
V2 Trabajo Colaborativo	,014	53	,019

Prueba de Hipótesis:

Para comprobar la hipótesis, se plantea que si la significancia o el p-valor es $>\alpha$ (0.05); se acepta la hipótesis que: H_0 : Los datos siguen una distribución normal; los criterios de decisión fueron, por el contrario, se rechaza la hipótesis.

Interpretación

De acuerdo con los valores de significancia de las variables se rechaza la H_0 , puesto que la variable gamificación presenta valores mayores a 0,05 y trabajo colaborativo menores a 0,05 dejando ver que gamificación sigue una distribución normal y trabajo colaborativo una distribución no normal. Por lo tanto, ambas variables no provienen de una distribución normal, siendo que la prueba estadística recomendada a aplicar fue Rho de Spearman para comprobar las hipótesis de la investigación.

Contraste de la hipótesis general

H.1.: No existe relación significativa entre gamificación y trabajo colaborativo en los educandos de un Instituto Superior de Sullana.

H.0.: Existe relación significativa entre gamificación y trabajo colaborativo en los educandos de un Instituto Superior de Sullana.

Tabla 6

Correlación entre Gamificación y Trabajo Colaborativo en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, 2023.

Rho de Spearman	Trabajo colaborativo
Gamificación	
Coeficiente de correlación	-0.02
Sig. (bilateral)	0.85
N	53

Nota. Resultados de la aplicación de los cuestionarios.

Se puede apreciar en la tabla 6, que existe correlación negativa muy baja ($r = -0.02$) y no significativa ($p > 0,05$). Es decir, que ambas variables actúan de manera aislada, y que no necesariamente las mecánicas y elementos característicos del juego bien formulado tiene vínculo con el trabajo colaborativo en los estudiantes.

Contraste de la hipótesis específica 1:

H^{E1}: Existe relación significativa entre Gamificación y la interdependencia positiva del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

H^{E0}: No existe relación significativa entre Gamificación y la interdependencia positiva del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana

Tabla 7

Correlación entre Gamificación e Interdependencia Positiva en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, 2023.

Rho de Spearman	Interdependencia positiva
Coeficiente de Gamificación correlación	0.03
Sig. (bilateral)	0.82
N	53

Nota. Resultados de la aplicación de los cuestionarios.

Se puede apreciar en la tabla 7, que existe correlación positiva muy baja ($r=0.03$) y no significativo ($p>0,05$). Es decir, que no hay vinculo de la dinámica, mecánicas y elementos característicos del juego bien formulado mayor en la Interdependencia positiva, es decir, la valoración del equipo y éxito en los estudiantes.

Contraste de la hipótesis específica 2:

H^{E2}: Existe relación significativa entre Gamificación y la Responsabilidad individual y de equipo del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

H^{E0}: No existe relación significativa entre Gamificación y la Responsabilidad individual y de equipo del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

Tabla 8

Correlación entre Gamificación y Responsabilidad Individual en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, 2023.

Rho de Spearman	Responsabilidad individual
Coeficiente de Gamificación correlación	-0.05
Sig. (bilateral)	0.70
N	53

Nota. Resultados de la aplicación de los cuestionarios

Se observa en la tabla 8, que existe correlación negativa muy baja ($r=-0.05$) y no significativo ($p>0,05$). Es decir, que la dinámica, mecánicas y elementos característicos del juego bien formulado no refleja interacción con la responsabilidad individual, compromiso y promoción de los estudiantes.

Contraste de la hipótesis específica 3:

H^{E3}: existe relación significativa entre Gamificación e Interacción estimuladora del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

H^{E0}: existe relación significativa entre Gamificación e Interacción estimuladora del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

Tabla 9

Correlación entre Gamificación e Interacción Estimuladora en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, 2023.

Rho de Spearman	Interacción estimuladora
Gamificación	-0.02
Sig. (bilateral)	0.87
N	53

Nota. Resultados de la aplicación de los cuestionarios.

Se analiza en la tabla 9, que existe correlación negativa muy baja ($r=-0.02$) y no significativo ($p>0,05$). Es decir, que la dinámica, mecánicas y elementos característicos del juego bien formulado no se vincula con la interacción estimuladora, es decir, confraternidad en torno a la meta de los estudiantes.

V. DISCUSIÓN

A nivel regional, específicamente en un Instituto Superior ubicado en Sullana, se evidencia una notable carencia de iniciativas para implementar la metodología de gamificación en el sistema educativo superior. Este vacío abarca tanto las estrategias didácticas como las mecánicas de juego, revelando un rezago en la adopción de enfoques pedagógicos innovadores. La situación se agrava con la presencia de maestros de edad avanzada que resisten a la incorporación de recursos virtuales en la enseñanza, prefiriendo el uso tradicional de libros y mostrando una resistencia al cambio tecnológico.

La falta de adecuación de todos los maestros a las competencias digitales necesarias para afrontar el nuevo modelo de educación online se convierte en un obstáculo significativo. Es evidente que no todos los educadores han alcanzado niveles avanzados en competencias digitales, y se destaca la escasez de investigaciones que clarifiquen la importancia y necesidad de aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Frente a este panorama, se vuelve imperativo desafiar las concepciones tradicionales arraigadas y adoptar enfoques educativos innovadores. Estos enfoques deben ir más allá de la mera implementación de tecnología y ofrecer a los estudiantes experiencias educativas novedosas que no solo estimulen su motivación para aprender, sino que también los involucren como participantes activos en su desarrollo educativo. La utilización de métodos, técnicas, procedimientos, dinámicas, mecánicas y diseño de juegos se presenta como una oportunidad trascendental en diversos ámbitos, ya sea en el entorno educativo o empresarial. La necesidad de una transformación profunda en la metodología de enseñanza se convierte en una prioridad para abordar los desafíos presentes en la educación superior y preparar a los estudiantes para un entorno cada vez más digital y dinámico.

Por lo expuesto es que a continuación se presenta la discusión de los resultados alcanzados en el presente estudio.

Con respecto al objetivo de investigación referido a determinar la relación que existe de gamificación y trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana. Por tal razón se debe entender que la gamificación es la técnica

de integrar los aspectos didácticos dentro del aprendizaje, aumentando el compromiso y la motivación de los educandos en su ámbito profesional (nivel universitario). Ante ello, se sugiere utilizar herramientas interactivas, juegos instructivos y simulaciones que involucren a los educandos durante el desarrollo de la enseñanza de una forma divertida e interesante. (Zamora et al 2023). Mientras que el trabajo colaborativo hace referencia a una metodología ejemplar de aprendizaje interactivo, donde los estudiantes conjugan sus competencias y esfuerzos a través de acuerdos que les permitan construir juntos y lograr metas establecidas por el grupo. En el trabajo colaborativo no se exige “autoridad” en algún miembro del grupo, su gran desafío es fundamentar, justificar sustentar puntos de vista, y/o convencer a los pares; por ende, es muy valioso el desarrollo de las competencias personales y sociales para una acción mutua de calidad. (Maldonado, 2007).

En tal sentido los datos contenidos en tabla 1 revela que cuando la gamificación alcanza niveles altos, un impresionante 84,9% de los participantes indica que su trabajo colaborativo es elevado, mientras que un 5,7% menciona que es regular. En contraste, cuando la gamificación se clasifica como regular, solo un 3,8% afirma tener un trabajo colaborativo alto, y un porcentaje igual lo describe como regular. Estos datos subrayan que la mayoría de los estudiantes de la institución educativa mantienen altos estándares en ambas áreas, y solo un estudiante informa que se encuentra en una situación menos favorable en ambos aspectos.

Estos datos guardan cierta asociación con los logrados por Guevara, Cordero y Erazo (2022) quienes revelaron que, en la categoría de compromiso, el 61.9% de los encuestados afirmó que el uso de Kahoot los motivaba a revisar y estudiar los contenidos de manera constante. Además, un alto porcentaje, el 90.7%, expresó sentirse comprometido y entusiasmado por aprender cuando utilizaban Kahoot como una herramienta de gamificación. En resumen, los estudiantes percibieron a Kahoot como una herramienta efectiva para mantener su motivación y compromiso en el proceso de aprendizaje. La introducción de un componente competitivo en esta plataforma estimuló su participación tanto de manera individual como colaborativa en el proceso educativo.

Con respecto a la hipótesis de estudio según tabla 6 se logró un coeficiente de correlación de Spearman de -0.02 denotando la presencia de una asociación negativa

casi nula, valor respaldado por el nivel de significancia o de error de 0,85 valor superior al máximo de error tolerado que fue de 0,05; estos datos indican que la hipótesis de estudio se rechaza dando pie a la aceptación de la hipótesis nula la cual indicó que la gamificación y el trabajo colaborativo en educandos de un Instituto Superior de Sullana no presentan una relación significativa. Por lo que se puede especular que existen otros elementos o factores que afectan el comportamiento de estas dos variables por lo que profundizar en el tema sería una buena forma de comprender mejor estos aspectos de estudio.

En resumen, los datos revelados en las tablas proporcionan una visión detallada de las percepciones de los estudiantes en cuanto a la gamificación y el trabajo colaborativo en el instituto estudiado. La mayoría de los educandos consideraron que su nivel de gamificación era alto, al igual que la percepción de un alto nivel de trabajo colaborativo. Sin embargo, al analizar la relación entre la gamificación y el trabajo colaborativo, los resultados muestran una asociación negativa casi nula, lo que lleva a rechazar la hipótesis de que existe una relación significativa entre ambas variables. Este hallazgo sugiere que otros elementos o factores pueden influir en el comportamiento de estas variables, planteando la necesidad de una investigación más profunda para comprender mejor estos aspectos de estudio.

Con respecto al objetivo uno sobre determinar la relación que existe entre Gamificación y la interdependencia positiva del TC en los educandos del Instituto Superior de Sullana. Frías (2021) considera que la gamificación es una de las metodologías centrada en el alumnado, y que esta toma elementos del juego con objetivos educativos, utilizando la motivación, relación interpersonal, lo cual genera diversión y satisfacción en los estudiantes. (Jiménez, 2023). Por otro lado, la mejora de las calificaciones, que permite a los profesores supervisar la evolución de los alumnos y ofrecerles estímulo y ayuda para mantenerlos motivados hasta que completen la tarea, lo que puede traducirse en una mejora de las notas; y el fomento de la capacidad de los alumnos para gestionar numerosas tareas y la mejora de sus conocimientos informáticos son habilidades cruciales en la cultura actual, centrada en la multitarea y que hace cada vez más hincapié en la tecnología. (Caballero, Martinez, & Santos, 2019). Mientras que Johnson (1998) alegó que el trabajo colaborativo es una metodología que se sustenta en la interacción entre los pares que conforman un

grupo, cuyo objetivo es obtener un aprendizaje significativo en común, a través del compromiso, colaboración, participación, aportación, etc. Por tal motivo fue que Johnson (1998) expresó que interdependencia positiva influye en el aprendizaje colaborativo, ya que todos los miembros se apoyan mutuamente en su crecimiento y sus logros. Todos son responsables de sus acciones y evalúan el éxito de sus esfuerzos de grupo. Para que el aprendizaje en pequeños grupos sea realmente colaborativo, estas cualidades son cruciales.

A esto debemos sumarle los datos presentados en la tabla 2 destaca la relación entre la gamificación y la interdependencia positiva. Cuando la gamificación es considerada buena o alta, el 79,2% de los alumnos indica que su trabajo colaborativo en clase es alto, y solo un 11,3% lo describe como regular. Es relevante señalar que 48 de los encuestados se encuentran en este nivel, lo que sugiere que la mayoría considera que tanto su nivel de gamificación como su trabajo colaborativo son altos. Similarmente, algunos estudiantes consideran que sus niveles están en un punto intermedio, donde solo el 3,8% indica que su trabajo colaborativo es alto y otro 3,8% lo califica como medio.

Por ello Garcia (2019) en su estudio encontró que dentro del plan curricular de educación superior debe responder a las necesidades tecnológicas y científicas. Por ende, se invita a la reflexión de los docentes sobre su práctica diaria en cuanto a la comunicación docente-conocimiento-estudiante; y de esa forma obtendremos una educación de calidad garantizando la formación integral de los estudiantes. Mientras que Pineda (2019) encontró que el análisis aporta que la variable dependiente, es decir, la percepción de las actividades de gamificación, tenía un impacto significativo en la variable independiente, que era el aprendizaje colaborativo. Además, se observó que las variables relacionadas con cómo las personas percibían las actividades de gamificación mostraban la misma asociación con el aprendizaje colaborativo que se había encontrado en investigaciones previas. Llegando a concluir que el estudio proporcionó que la percepción positiva de gamificación en sus diversas dimensiones incide en la promoción del aprendizaje colaborativo. Esto sugiere que una percepción favorable de las actividades de gamificación puede influir de manera positiva en la fomentación del aprendizaje colaborativo entre los estudiantes de ingeniería civil.

En referencia a la hipótesis uno según tabla 7 se logró un coeficiente de correlación de Spearman de 0.03 denotando la presencia de una asociación sumamente baja por no decir casi nula, valor respaldado por el nivel de significancia

o de error de 0,82 cifra superior al máximo de error tolerado que fue de 0,05; estos datos indican que la hipótesis de estudio se rechaza dando pie a la aceptación de la hipótesis nula la cual indicó que la gamificación y la interdependencia positiva en educandos de un Instituto Superior de Sullana no presentan una relación sustancial. Por lo que se puede especular que existen otros elementos o factores que afectan el comportamiento de estos dos aspectos.

En resumen, al analizar los datos de la tabla 2, se observa que cuando la gamificación se implementó a un nivel alto, la gran mayoría de los estudiantes percibieron una interacción positiva también alta. Sin embargo, cuando se redujo a un nivel medio, hubo una variabilidad en las percepciones de interacción positiva, con algunos estudiantes aun considerándola alta, mientras que otros la describían como media o baja. Estos hallazgos respaldan la idea de que la integración efectiva de la gamificación puede influir en la calidad de la interacción positiva entre los educandos.

En referencia a la hipótesis uno, los resultados muestran una asociación sumamente baja entre la gamificación y la interdependencia positiva, llevando al rechazo de la hipótesis de que existe una relación sustancial entre ambas variables. Este hallazgo sugiere que otros elementos o factores pueden estar influyendo en el comportamiento de estos aspectos, destacando la complejidad de la interacción entre la gamificación y la percepción de la interdependencia positiva en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

En consecuencia, los estudios de Garcia (2019) y Pineda (2019) subrayan la importancia de adaptar el plan curricular de educación superior a las necesidades tecnológicas y científicas, así como reflexionar sobre la práctica docente diaria en términos de comunicación docente-conocimiento-estudiante. Además, el análisis de Pineda destaca que la percepción positiva de las actividades de gamificación puede impactar significativamente en la promoción del aprendizaje colaborativo, reforzando la idea de que una implementación efectiva de la gamificación puede tener beneficios tangibles en la formación integral de los estudiantes de ingeniería civil.

Con respecto al objetivo dos referido a determinar la relación que existe entre Gamificación y la Responsabilidad individual y de equipo del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana. En tal sentido, dentro de la definición de la variable Gamificación Werbach y Hunter (2012) la perciben como una metodología innovadora, la cual utiliza técnicas y/o elementos del juego en contextos no lúdicos. Mientras que Herranz (2013) elegen que dentro de ella deben estar

presentes tres elementos propios del juego, como las dinámicas que están diseñadas para medir aspectos a nivel macro, como el progreso y el desempeño del estudiante dentro de la experiencia gamificada, además, las dinámicas deben estar cuidadosamente orientadas y estructuradas para proporcionar al estudiante motivaciones y aspiraciones que lo mantengan comprometido y entusiasmado en el proceso de aprendizaje; al crear dinámicas efectivas, se busca involucrar al participante de manera activa y atractiva, lo que puede conducir a un mayor compromiso y éxito en el aprendizaje.

Es así que Revelo, Collazos, y Jimenez (2018) consideran que el trabajo colaborativo se diferencia de otras clases de grupos por su potente interrelación de dependencia positiva entre todos los integrantes del equipo; en el TC se da la heterogeneidad y peculiaridad de los integrantes, lo contrario a las tradicionales actividades de grupos, como más homogéneas; la responsabilidad es compartida (individual y conjunta) para la ejecución de acciones que persigue la misma finalidad (llegar a la meta juntos); el TC invita a los integrantes a despertar el diálogo, a relacionarse de manera armoniosa y recíproca, así como, el interés de colaborar en la resolución de las tareas. Y Johnson (1998) expresa que la responsabilidad individual hace referencia al deber, obligación y compromiso personal y grupal para el bienestar de todo el grupo; interacción:., esta provoca, impulsa e incentiva el desarrollo de las habilidades interpersonales instaurando tácticas efectivas de aprendizaje los miembros del grupo; y habilidades sociales, las cuales se consideran importantes en la vida cotidiana.

Por ello los datos presentados en la tabla 3 revela que cuando la gamificación alcanza niveles altos, un significativo 77,4% de los alumnos encuestados percibe que su trabajo colaborativo durante las clases es alto, mientras que un 13,2% lo califica como regular. Además, se observa que, en un nivel intermedio de gamificación, el 5,7% de los estudiantes percibe su trabajo colaborativo como regular, y solo un estudiante considera que es alto, similar al caso anterior, donde un estudiante considera que es malo en ambos aspectos.

Es así que estos datos guardan cierto grado de asociación con los presentados por Reyes (2022) quien reveló que las técnicas de gamificación tuvieron un impacto significativo en la enseñanza colaborativa online. Como conclusión, se enfatizó que la peculiaridad de ciertas técnicas influye como factores determinantes en la promoción del aprendizaje colectivo online. Esto subraya el valor de seleccionar estrategias de

gamificación apropiadas, ya que pueden influir positivamente en la colaboración entre estudiantes en un entorno virtual de aprendizaje.

Estos datos refuerzan la hipótesis dos la cual según datos de tabla 8 se alcanzó un coeficiente de correlación de Spearman de -0.05 denotando la presencia de una asociación negativa y baja acercándose a la nulidad, valor respaldado por el nivel de significancia o de error de 0,70 cifra superior al máximo de error o significancia permitido que fue de 0,05; estos datos indican que la hipótesis dos de estudio se rechaza permitiendo la aceptación de la hipótesis nula la cual indicó que la gamificación y la responsabilidad individual en educandos de un Instituto Superior de Sullana no presentan una relación significativa entre ellas.

Este hallazgo sugiere que otros factores o elementos podrían estar influyendo en la relación entre la gamificación y la responsabilidad individual en este contexto educativo específico.

Por último, en cuanto al objetivo tres sobre determinar la relación que existe entre Gamificación e Interacción estimuladora del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana. Pegalajar (2021) expresa que la gamificación es un método innovador y para que se logre la finalidad se debe considerar tres importantes elementos como las dinámicas, mecánicas y elementos característicos del juego bien formulado para mejorar el desarrollo de enseñanza – aprendizaje.

Es así que Padilla et al. (2008) expresaron que el trabajo colaborativo se refiere a la práctica en la que un grupo de individuos comparten ideas, esfuerzos y habilidades de manera conjunta para alcanzar un objetivo común. En este enfoque, los miembros del equipo colaboran de manera activa, combinando sus conocimientos y habilidades para lograr resultados que puedan superar los alcanzados de manera individual. Implica la coordinación, comunicación efectiva y la contribución equitativa de todos los participantes para maximizar la eficiencia y el éxito en la consecución de metas compartidas.

Ante lo anterior los datos contenidos en la tabla 4 muestra que cuando la gamificación se considera alta, un notable 79,2% de los encuestados percibe su trabajo colaborativo como alto, y solo un 11,3% lo califica como regular, a pesar de tener una gamificación alta. En cambio, cuando la gamificación es regular, un 3,8% indica que su trabajo colaborativo también lo es, y otro 3,8% lo describe como regular.

En este punto, nuevamente, se identifica un estudiante que considera que no es bueno en ninguno de estos dos aspectos.

Es así que Carrión (2019) encontró que la gamificación y la competitividad digital impactan en la educación. Los resultados mostraron que un impresionante 80.8% de los estudiantes respaldó ampliamente la utilidad de los materiales digitales en el entorno de la educación universitaria, lo que indicaba un alto nivel de aceptación y apoyo a estas innovaciones en el aprendizaje. Concluyendo que esta experiencia educativa podría servir como punto de partida para iniciar nuevas investigaciones en el ámbito académico, especialmente en lo que respecta al uso de enfoques cooperativos, interacción estimuladora y gamificación en la enseñanza, no solo en la asignatura de Música, sino también en otras materias dentro del plan de estudios de la Educación Superior.

Por ello al contrastar la hipótesis tres se encontró en la tabla 9 un coeficiente de correlación de Spearman de -0.02 dejando ver una correlación casi nula y negativa la cual por su nivel de significancia dejó ver que dicha mínima asociación no era para nada sustancial, indicando que la hipótesis de estudio tres se rechaza dando pie a la aceptación de la hipótesis nula la cual indicó que la gamificación y la interacción estimuladora en educandos de un Instituto Superior de Sullana no presentan una relación significativa. Por lo que se puede especular que existen otros elementos o factores que afectan el comportamiento de la interacción estimuladora o la gamificación.

Es plausible considerar la influencia de otros elementos o factores en el comportamiento de la interacción estimuladora o la gamificación en este entorno educativo específico.

VI. CONCLUSIONES

La Gamificación no se relacionan significativamente con el Trabajo Colaborativo en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, 2023, lo cual fue determinado por el análisis inferencial que se muestra en la tabla 6, con un valor de Rho de Spearman de -0.02 y significancia 0.85.

La Gamificación no se relacionan significativamente con Interdependencia positiva del Trabajo Colaborativo en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, 2023, lo cual fue determinado por el análisis inferencial que se muestra en la tabla 7, con un valor de Rho de Spearman de 0.03 y significancia 0.82.

La Gamificación no se relacionan significativamente con Responsabilidad individual y de equipo del Trabajo Colaborativo en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, 2023, lo cual fue determinado por el análisis inferencial que se muestra en la tabla 8, con un valor de Rho de Spearman de -0.05 y significancia 0.70.

La Gamificación no se relacionan significativamente con Interacción Estimuladora del Trabajo Colaborativo en estudiantes de un Instituto Superior de Sullana, 2023, lo cual fue determinado por el análisis inferencial que se muestra en la tabla 9, con un valor de Rho de Spearman de -0.02 y significancia 0.87.

VII. RECOMENDACIONES

Los Profesionales de las Ciencias de la Educación deben mantenerse atentos a las propuestas de diversos planes con técnicas y metodologías innovadoras de gamificación y por otro lado tener mayor conocimiento del trabajo colaborativo en los estudiantes.

Los Directivos del Instituto de Educación Superior de Sullana deben establecer un plan estratégico con técnicas, metodología y dinámica creativa para que la enseñanza se torne más didáctica y significativa.

A la plana docente capacitarse e implementar estas metodologías (gamificación y trabajo colaborativo) en el desarrollo de sus sesiones de clases, ya que se logró evidenciar que son novedosas y poco se utilizan en el nivel superior; asimismo dentro de sus planificación se debe detallar los objetivos que se desean alcanzar en los contenidos a trabajar.

Los estudiantes tienen que mantener una supervisión eficaz y permanente para que se retroalimente los objetivos planteados a nivel de gamificación y el trabajo sea más colaborativo.

REFERENCIAS

- Alejandro, & Garcia. (2016). *Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza del español* . Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8518500>
- Andrade, X., Perdomo, L., & Tigasi, J. (Junio de 2023). *ALGUNAS REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LOS ENTORNOS VIRTUALES*. Obtenido de <https://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/681/953>
- Argilés. (2015). *Gamificacion: fundamentos y aplicaciones (UOC Business School) (Spanish Edition) (pp.23-24)*. Obtenido de https://www.google.com.pe/books/edition/Gamificaci%C3%B3n_fundamentos_y_aplicaciones/SipNCgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&printsec=frontcover
- Borras. (2015). *Fundamentos de la gamificacion* . Obtenido de https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Caballero, Martinez, & Santos. (2019). *LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. ASPECTOS A CONSIDERAR PARA UNA BUENA APLICACIÓN*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/333093073_LA_GAMIFICACION_EN_LA_EDUCACION_SUPERIOR_ASPECTOS_A_CONSIDERAR_PARA_UNA_BUENA_APLICACION
- Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A., & Castillo, S. (28 de 02 de 2022). *Gamification in the reading comprehension of students in times of pandemic in Peru*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8471673>
- Carbajal, P., Rodríguez, J., Palacios, J., a Ávila, G., & Cadenillas, V. (2022). *Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior*. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v6n23/a10-484-496.pdf>

- Carrion. (2019). *El uso del juego y la metodología cooperativa en la Educación Superior: una alternativa para la enseñanza creativa*. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-EIUsodelJuegoYLaMetodologiaCooperativaEnLaEducacio-7017627.pdf
- CEPAL-UNESCO. (Agosto de 2020). *La Educación en tiempos pandemia de COVID - 19*. Obtenido de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/c29b3843-bd8f-4796-8c6d-5fcb9c139449/content>
- Fernandez, M., Gomez, R., & Rodriguez, M. (2022). *La gamificación desde la perspectiva docente en la enseñanza universitaria: un acercamiento empírico*. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=9B69EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA179&dq=cuantos+docentes+usan+la+gamificacion+en+las+universidades+de+espa%C3%B1a+2022&ots=ZqgFr0zDa3&sig=WDuhbmK1iT CxukeowjgKvtaYL7c#v=onepage&q&f=false>
- Fuertes, & UC. (2023). *Aporte de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para minimizar la deserción de carreras universitarias en tecnología*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/1942/194274184002/194274184002.pdf>
- Gallardo. (2015). *GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL*. Obtenido de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25500w/M1TE108_S2_Gamificar_el_uso_de_los_elementos.pdf
- Gallardo, & Gertrudix. (2021). *Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo 2015-2020*. Obtenido de <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/4741/3888>
- Garcia. (2019). *Trabajo colaborativo online en la enseñanza universitaria. Revisión de la literatura científica*. Obtenido de <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2019/05/Estrat8.pdf>

- George y Salado, R. C. (Abril de 2019). Competencias investigativas con el uso de las TIC en estudiantes de Doctorado. *Revista Apertura - Universidad de Guadalajara*, 11(1), 40 - 55 . Obtenido de <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v11n1.1387>
- Guevara, Cordero, & Erazo. (2022). *Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8561207>
- Hernandez, Sampieri, & Baptista. (2010). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 5º Edición*. Obtenido de <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- IIEP-UNESCO. (MAYO de 2019). *SITEAL TIC Y EDUCACIÓN*. Obtenido de INSTITUTO INTERNACIONAL DE PLANEAMIENTO DE LA EDUCACIÓN. IIEP-UNESCO: https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_informe_pdfs/siteal_educacion_y_tic_20190607.pdf
- INTEF. (Septiembre de 2021). *Tecnología Educativa en China*. Obtenido de https://intef.es/wp-content/uploads/2021/11/2021_06_EdTech-China_INTEF-_def.pdf
- Jiménez. (2023). *La gamificación, una propuesta metodológica activa y motivadora para el aprendizaje de geografía*. Obtenido de <http://encomunicacionct.geociencias.unam.mx/wp-content/uploads/2023/07/Jimenez-Zuniga-2023.pdf>
- Johnson. (1998). *Aprendizaje cooperativo para (R) evolucionar la educación* . Obtenido de <https://educaixa.org/documents/10180/21216556/Aprendizaje+Cooperativo.pdf/929e10f7-c174-e236-b61b-a5e0d826b884?t=1547134834947>
- Maldonado. (2007). *El trabajo colaborativo en el aula universitaria*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102314.pdf>

- Mateus, J. (Febrero de 2023). *Aprender jugando: ¿qué es la gamificación?* Obtenido de <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/educacion-mediatica/aprender-jugando-que-es-la-gamificacion/>
- Muntanet Relat, J. (Junio de 2010). *Introduccion a la Investigacion Basica*. Obtenido de <https://www.sapd.es/rapd/2010/33/3/03>
- Oviedo, & Castillo. (2007). *ENSEÑANZA DESDE EL ENFOQUE CONDUCTUAL DE SKINNER*. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/eavila,+96-315-1-CE.pdf>
- Pegalajar. (2021). *Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante*. Obtenido de <https://revistas.um.es/rie/article/view/419481>
- Pineda. (2019). *Percepción de las actividades de gamificación en el aprendizaje colaborativo para alumnos de Ingeniería Civil de una universidad pública*. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41453/PINEDA_ME.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- RACEV. (2013). *Características del aprendizaje colaborativo*. Obtenido de <http://blogs1.uoc.es/racev/recursos-racev/bases-teoricas-para-la-practica/caracteristicas-del-aprendizaje-colaborativo/>
- Revelo, Collazos, & Jimenez. (2018). *El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>
- Reyes. (2022). *Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una Universidad Mexicana*. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/5315-Texto%20del%20art%C3%ADculo-37525-1-10-20211221%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/5315-Texto%20del%20art%C3%ADculo-37525-1-10-20211221%20(1).pdf)
- Rincon. (2020). *La Gamificacion en Educacion Superior*. Obtenido de https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11150/Gamificacion_Rincon-Flores.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Roselini. (2016). *El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria*. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-EIAprendizajeColaborativo-5475188.pdf
- Rosello, & Rodriguez. (2021). *Gamificación en el aula universitaria: una experiencia de "escape room inversa"*. Obtenido de file:///D:/METODOLOGIA%20DE%20INVESTIGACION/ANTECEDENTES%20DE%20GAMIFICACION/1.%20GAMIFICACION%20EN%20EL%20AULA%20UNIVERSITARIA.pdf
- Ruiz, & Villar. (2023). *Trabajo colaborativo, un desafío desde aulas virtuales: una revisión bibliográfica*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5329/8058>
- Saucedo, M., Cedeño, G., & Hurtado, M. (Agosto de 2020). *LAGAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR*. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078/792>
- Vaillant, & Manso. (2019). *Orientaciones para la formación docente y el trabajo en el aula: TRABAJO COLABORATIVO*. Obtenido de https://www.summaedu.org/wp-content/uploads/2019/07/APRENDIZAJE-COLABORATIVO_2019_apaisado.pdf
- Valencia, L., & Orellana, D. (2019). *BARRERAS EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR: REVISIÓN DE LITERATURA*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/341709748_BARRERAS_EN_LA_IMPLEMENTACION_DE_LA_GAMIFICACION_EN_EDUCACION_SUPERIOR_REVISION_DE_LITERATURA
- Valera, Cruz, & Zumba. (2022). *Gamificación como técnica de aprendizaje virtual en la Educación Superior. Caso de estudio: Universidad de Guayaquil*. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/324-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1323-1-10-20220403%20(1).pdf

Zamora, E. (2022). *Trabajo colaborativo y proceso de enseñanza en los docentes de una institución educativa, Guayaquil, 2022*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/106483>

Zamora, G., Arteaga, G., Morejón, R., & Moreira, M. (04 de 2023). *Gamificación y adquisición de competencias en docentes universitarios de Optometría*. Obtenido de <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/AnatomiaDigital/article/view/2521>

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA:

TÍTULO: GAMIFICACION Y EL TRABAJO COLABORATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO SUPERIOR DE SULLANA 2023.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA: ¿Cuál es la relación que existe entre gamificación y el trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana?

OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación que existe entre gamificación y el trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

HIPÓTESIS GENERAL: Existe relación significativa entre gamificación y el trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

V1: Gamificación

VARIABLES (MODELO)	DIMENSIÓN	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPÓTESIS ESPECIFICA
V2: Trabajo Colaborativo	Interdependencia positiva	¿Cuál es la relación que existe entre Gamificación y la interdependencia positiva del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana?	Determinar la relación que existe entre Gamificación y la interdependencia positiva del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana	Existe relación significativa entre Gamificación y la interdependencia positiva del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana
	Responsabilidad individual y de equipo	¿Cuál es la relación que existe entre Gamificación y la Responsabilidad individual y de equipo del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana	Determinar la relación que existe entre Gamificación y la Responsabilidad individual y de equipo del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.	Existe relación significativa entre Gamificación y la Responsabilidad individual y de equipo del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana
	Interacción estimuladora	¿Cuál es la relación que existe entre Gamificación e Interacción estimuladora del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana?	Determinar la relación que existe entre Gamificación e Interacción estimuladora del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.	Existe relación significativa entre Gamificación e Interacción estimuladora del trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES:

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION
Variable 1: Gamificación	Werbach y Hunter (2012) aporta que la gamificación es una metodología innovadora y que se logre la finalidad se debe considerar tres importantes elementos como las dinámicas, mecánicas y elementos característicos del juego bien formulado para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.	La gamificación se medirá a través de un cuestionario que consta de 18 ítems (2 por cada indicador).	Dinámicas	Despertar emociones en el juego	Ordinal
				Interacciones con los jugadores	
			Mecánicas	Actitud frente al juego	
				Recompensar a los participantes del juego.	
			Componentes	Establecer misiones a superar.	
				Formar equipos motivando la socialización.	
Variable 2: Trabajo colaborativo	Johnson (1998) el trabajo colaborativo es una metodología que se sustenta en la interacción entre los pares que conforman un grupo, cuyo objetivo es obtener un aprendizaje significativo en común, a través del compromiso, colaboración, participación, aportación, etc.	El trabajo colaborativo se medirá a través de un cuestionario que consta de 19 ítems (2 por cada indicador).	Interdependencia positiva	Valoración del equipo	Ordinal
			Responsabilidad individual y de equipo	Interdependencia del éxito.	
				Trabaja responsablemente en equipo.	
			Interacción estimuladora	Compromiso.	
				Promoción del éxito personal y de equipo.	
				Confraternidad en torno a la meta de trabajo.	

ANEXO 3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO GAMIFICACIÓN

Estimado Estudiante:

El presente cuestionario forma parte de un trabajo de investigación con fines académicos y se mantendrá en absoluta reserva.

En ese sentido, se te pide responder con seriedad, marcando con un aspa (X) la alternativa que consideres adecuada de acuerdo a tu criterio.

El instrumento tiene la siguiente escala:

Siempre=5 Casi Siempre=4 A veces=3 Rara vez= 2 Nunca=1

ÍTEMS		S	CS	AV	RV	N
		5	4	3	2	1
Dimensión I: Dinámica	1. Te sentiste feliz durante de la sesión de clase					
	2. Te sentiste orgulloso por las insignias que te asignaban					
	3. Te reconforta saber que cumpliste con la actividad encomendada en la sesión gamificada					
	4. La competitividad te genera perseverancia					
	5. Considera usted que la competencia en el juego le permite interrelacionarse con tus compañeros de clase					
	6. Trabajar de manera interactiva genera un ambiente armonioso con tu equipo					
Dimensión II: Mecánicas	7. Demuestras proactividad en la clase gamificada					
	8. Crees que los juegos educativos te impulsan a modificar tus comportamientos					
	9. Te motivan los incentivos durante el desarrollo de la sesión de clase.					
	10. Obtuviste el máximo galardón en la clase gamificada					
	11. Usted se siente comprometido en respetar las reglas del juego					
	12. Considera usted que los retos generan interés					
Dimensión III: Componentes	13. Prestaste atención en la clase gamificada					
	14. Lograste el desarrollo de las actividades esperadas en la clase gamificada					
	15. Tuviste interés de participar de manera colectiva en las actividades de la clase gamificada					
	16. Trabajaste en equipo para lograr los objetivos trazados					
	17. Valora usted el éxito colectivo					
	18. Siente usted satisfacción cada vez que su equipo logra el objetivo					

¡Gracias por ser partícipe de esta investigación!

ANEXO 3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

CUESTIONARIO TRABAJO COLABORATIVO

Estimado Estudiante:

El presente cuestionario forma parte de un trabajo de investigación con fines académicos y se mantendrá en absoluta reserva.

En ese sentido, se te pide responder con seriedad, marcando con un aspa (X) la alternativa que consideres adecuada de acuerdo a tu criterio.

El instrumento tiene la siguiente escala:

Siempre=4

Casi Siempre=3

A veces=2

Nunca=1

ÍTEMS		S	CS	AV	RV	N
		5	4	3	2	1
I Dimensión: Interdependencia positiva	1. Te satisface trabajar en equipo					
	2. Valoras la colaboración y el trabajo en conjunto entre los miembros de tú equipo					
	3. Crees que tus compañeros te ayudan a aprender y a pensar					
	4. Te sientes más comprometido cuando trabajas en equipo					
	5. Consideras que la ayuda mutua da excelentes resultados					
	6. Crees que el éxito depende de todos los miembros del equipo					
II Dimensión: Responsabilidad individual y Equipo.	7. Crees que los miembros de tu equipo asumen las actividades que se les delegan					
	8. Todos los miembros de tu equipo identifican los errores en el trabajo y lo corrigen					
	9. Ayudaste a tu equipo en el trabajo encomendado					
	10. Organizas con tu equipo las diferentes actividades encomendadas de manera individual y grupal					
	11. Considera usted que se deben respetar los acuerdos establecidos en el equipo de trabajo					
	12. Confías en la responsabilidad de cada uno de tus compañeros de tu equipo de trabajo					
	13. Mis ideas son consideradas en mi equipo de trabajo					
III Dimensión: Interacción estimuladora	14. Se da el reconocimiento al esfuerzo y participación					
	15. Considera usted que el líder incentiva al equipo de trabajo					
	16. Se contribuye con hermandad entre todos los miembros del equipo					
	17. El líder del grupo invita a una actitud dialogante					
	18. Sientes que formas parte de tu equipo de trabajo					
	19. Compartes información con tus compañeros de trabajo para facilitar la tarea encomendada					

¡Gracias por ser partícipe de esta investigación!



Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: **Gamificación y trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana 2023**

Investigador (a): Jacinto Zuñiga Ohna Mariel

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “**Gamificación y trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana 2023**”, cuyo objetivo es **determinar la relación existente Gamificación y trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana 2023**

Esta investigación es desarrollada por 01 estudiante de posgrado del programa de Maestría en Docencia Universitaria, de la Universidad César Vallejo del campus Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso del Instituto Superior de Sullana.

Describir el impacto del problema de la investigación.

El propósito de la investigación es que sus resultados sean punto de partida para la aplicación de metodologías activas de educación y las competencias investigativas de los estudiantes del Instituto de Educación Superior.

Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “**Gamificación y trabajo colaborativo en los estudiantes de un Instituto Superior de Sullana 2023**”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de minutos y se realizará 15 min en el ambiente de salón de clases del Instituto de Educación Superior de Sullana. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

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 aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados 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 (a) (es) (Apellidos y Nombres) Jacinto Zuñiga Ohna Mariel email: omjacintoz@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor (Apellidos y Nombres) García Parrilla Joyce Daniela email: jgarciapa@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

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

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Gamificación". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	JUAN CARLOS PEREZ BAUTISTA		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica (X)	Social	(x)
	Educativa (x)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Clínica – Educativa.		
Institución donde labora:	UCV. Lima – Chiclayo. ANDARES.		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Análisis Psicométrico de Eysenck forma B en Universitarios de Chiclayo. .		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Gamificación
Autora:	Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel
Procedencia:	Sullana
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	10 a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Instituto Superior Tecnológico - Sullana
Significación:	Evalúa el nivel de gamificación en estudiantes de nivel superior a través de sus dimensiones Dinámica, Mecánica y Componente.



4. Soporte teórico

Para la variable gamificación, se considera importante citar la teoría del conductismo de Skinner (1953). El conductismo es una teoría del aprendizaje que se basa en el comportamiento humano a través de la observación. Lo que permite conocer los estímulos que recibe y las respuestas que provocan en una persona (aprendiz). (Oviedo y Castillo 2007). La gamificación utiliza principios conductistas, como el reforzamiento positivo, el reforzamiento intermitente, el condicionamiento operante y el feedback inmediato, para motivar a los estudiantes, moldear su comportamiento y mejorar su rendimiento en el proceso de aprendizaje. Esto demuestra cómo la gamificación se alinea con los principios conductistas para lograr objetivos educativos.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación	Dinámica	Son herramientas que permiten observar y entender la conducta de los educandos en el entorno gamificado. Ayudan a relacionar las acciones de los estudiantes con los estímulos que generan en respuesta
	Mecánica	Esta se refiere al establecimiento de las reglas del juego, las cuales sirven para motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje. Las mecánicas son como los cimientos sobre los cuales se construye la experiencia gamificada
	Componente	se refieren a los recursos y elementos concretos que se emplean en la implementación de la clase gamificada. Estos pueden incluir elementos visuales, sistemas de recompensas, desafíos, narrativas, entre otros, que en conjunto conforman la experiencia de aprendizaje gamificada.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de Gamificación elaborado por Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.



RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento de Gamificación

- Primera dimensión: Dinámica
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Dinámica

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Despertar emociones	1. Te sentiste feliz durante la sesión de clase	4	4	4	
	2. Te sentiste orgulloso por las insignias que te asignaban	4	4	4	
	3. Te reconforta saber que cumpliste con la actividad encomendada en la sesión gamificada	4	4	4	
	4. La competitividad genera en ti perseverancia	4	4	4	
Interacciones con los jugadores	5. Considera usted que la competencia en el juego le permite interrelacionarse con tus compañeros de clase	4	4	4	
	6. Trabajar de manera interactiva genera un ambiente armonioso con tu equipo	4	3	4	

- Segunda dimensión: Mecánica
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Mecánica

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Actitud frente al juego	7. Demuestras proactividad en la clase gamificada	4	4	4	
	8. Crees que los juegos educativos te impulsan a modificar tus comportamientos	4	4	4	



Recompensar a los participantes	9. Te motivan los incentivos durante el desarrollo de la sesión de clase.	4	4	4	
	10. Obtuviste el máximo galardón en la clase gamificada	3	4	4	
	11. Usted se siente comprometido en respetar las reglas del juego	4	4	4	
	12. Considera usted que los retos generan interés	4	4	4	



- Tercera dimensión: Componente
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Componente.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desempeño en el aula	13. Prestaste atención en la clase gamificada	4	4	4	
	14. Lograste el desarrollo de las actividades esperadas en la clase gamificada	4	4	4	
Formar equipos motivando la socialización	15. Tuviste interés de participar de manera colectiva en las actividades de la clase gamificada	4	4	4	
	16. Trabajaste en equipo para lograr los objetivos trazados	4	4	3	
	17. Valora usted el éxito colectivo	4	4	4	
	18. Siente usted satisfacción cada vez que su equipo logra el objetivo	4	4	3	


Mg. Juan Carlos Pérez Bautista

CPSPN 1322
Firma del evaluador

DNI: 42760833

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Gamificación". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	RUBEN GUSTAVO TORO REQUE	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica (X)	Social ()
	Educativa ()	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Clínica – Forense.	
Institución donde labora:	Docente UNPRG. GRUPO INTEGRAL T.	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Análisis Psicométrico de la escala de expectativa de la motivación en trabajadores de Lambayeque. Estandarización de la escala de Bullying en estudiantes de Región Lambayeque.	

7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

8. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Gamificación
Autora:	Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel
Procedencia:	Sullana
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	10 a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Instituto Superior Tecnológico - Sullana
Significación:	Evalúa el nivel de gamificación en estudiantes de nivel superior a través de sus dimensiones Dinámica, Mecánica y Componente.



9. Soporte teórico

Para la variable gamificación, se considera importante citar la teoría del conductismo de Skinner (1953). El conductismo es una teoría del aprendizaje que se basa en el comportamiento humano a través de la observación. Lo que permite conocer los estímulos que recibe y las respuestas que provocan en una persona (aprendiz). (Oviedo y Castillo 2007). La gamificación utiliza principios conductistas, como el reforzamiento positivo, el reforzamiento intermitente, el condicionamiento operante y el feedback inmediato, para motivar a los estudiantes, moldear su comportamiento y mejorar su rendimiento en el proceso de aprendizaje. Esto demuestra cómo la gamificación se alinea con los principios conductistas para lograr objetivos educativos.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación	Dinámica	Son herramientas que permiten observar y entender la conducta de los educandos en el entorno gamificado. Ayudan a relacionar las acciones de los estudiantes con los estímulos que generan en respuesta
	Mecánica	Esta se refiere al establecimiento de las reglas del juego, las cuales sirven para motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje. Las mecánicas son como los cimientos sobre los cuales se construye la experiencia gamificada
	Componente	se refieren a los recursos y elementos concretos que se emplean en la implementación de la clase gamificada. Estos pueden incluir elementos visuales, sistemas de recompensas, desafíos, narrativas, entre otros, que en conjunto conforman la experiencia de aprendizaje gamificada.

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de Gamificación elaborado por Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.



RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento de Gamificación

- Primera dimensión: Dinámica
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Dinámica

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Despertar emociones	1. Te sentiste feliz durante la sesión de clase	4	4	4	
	2. Te sentiste orgulloso por las insignias que te asignaban	4	4	3	
	3. Te reconforta saber que cumpliste con la actividad encomendada en la sesión gamificada	4	4	4	
	4. La competitividad genera en ti perseverancia	4	4	4	
Interacciones con los jugadores	19. Considera usted que la competencia en el juego le permite interrelacionarse con tus compañeros de clase	4	4	4	
	20. Trabajar de manera interactiva genera un ambiente armonioso con tu equipo	4	4	4	

- Segunda dimensión: Mecánica
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Mecánica

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Actitud frente al juego	21. Demuestras proactividad en la clase gamificada	4	4	4	
	22. Crees que los juegos educativos te impulsan a modificar tus comportamientos	4	4	4	

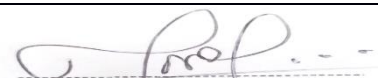


Recompensar a los participantes	23. Te motivan los incentivos durante el desarrollo de la sesión de clase.	4	4	4	
	24. Obtuviste el máximo galardón en la clase gamificada	4	4	4	
	25. Usted se siente comprometido en respetar las reglas del juego	4	4	4	
	26. Considera usted que los retos generan interés	4	4	4	



- Tercera dimensión: Componente
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Componente.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desempeño en el aula	27. Prestaste atención en la clase gamificada	4	4	4	
	28. Lograste el desarrollo de las actividades esperadas en la clase gamificada	4	4	4	
Formar equipos motivando la socialización	29. Tuviste interés de participar de manera colectiva en las actividades de la clase gamificada	4	4	4	
	30. Trabajaste en equipo para lograr los objetivos trazados	4	4	4	
	31. Valora usted el éxito colectivo	4	4	4	
	32. Siente usted satisfacción cada vez que su equipo logra el objetivo	3	4	3	


 Ms. Rubén G. Toro Reque
 PSICÓLOGO
 C.Ps.P. 2355

Firma del evaluador
 DNI: 16798556

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Gamificación". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

11. Datos generales del juez

Nombre del juez:	JOHNNY FRNK REYES CIGUENAS		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa (X)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Clínica – Educativa.		
Institución donde labora:	Docente USS. UCV.		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Propiedades psicométricas de la escala de clima social escolar. Chiclayo.		

12. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

13. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Gamificación
Autora:	Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel
Procedencia:	Sullana
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	10 a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Instituto Superior Tecnológico - Sullana
Significación:	Evalúa el nivel de gamificación en estudiantes de nivel superior a través de sus dimensiones Dinámica, Mecánica y Componente.



14. Soporte teórico

Para la variable gamificación, se considera importante citar la teoría del conductismo de Skinner (1953). El conductismo es una teoría del aprendizaje que se basa en el comportamiento humano a través de la observación. Lo que permite conocer los estímulos que recibe y las respuestas que provocan en una persona (aprendiz). (Oviedo y Castillo 2007). La gamificación utiliza principios conductistas, como el reforzamiento positivo, el reforzamiento intermitente, el condicionamiento operante y el feedback inmediato, para motivar a los estudiantes, moldear su comportamiento y mejorar su rendimiento en el proceso de aprendizaje. Esto demuestra cómo la gamificación se alinea con los principios conductistas para lograr objetivos educativos.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación	Dinámica	Son herramientas que permiten observar y entender la conducta de los educandos en el entorno gamificado. Ayudan a relacionar las acciones de los estudiantes con los estímulos que generan en respuesta
	Mecánica	Esta se refiere al establecimiento de las reglas del juego, las cuales sirven para motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje. Las mecánicas son como los cimientos sobre los cuales se construye la experiencia gamificada
	Componente	se refieren a los recursos y elementos concretos que se emplean en la implementación de la clase gamificada. Estos pueden incluir elementos visuales, sistemas de recompensas, desafíos, narrativas, entre otros, que en conjunto conforman la experiencia de aprendizaje gamificada.

15. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de Gamificación elaborado por Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.



RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento de Gamificación

- Primera dimensión: Dinámica
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Dinámica

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Despertar emociones	1. Te sentiste feliz durante la sesión de clase	4	4	4	
	2. Te sentiste orgulloso por las insignias que te asignaban	4	4	3	
	3. Te reconforta saber que cumpliste con la actividad encomendada en la sesión gamificada	4	4	4	
	4. La competitividad genera en ti perseverancia	4	4	4	
Interacciones con los jugadores	33. Considera usted que la competencia en el juego le permite interrelacionarse con tus compañeros de clase	4	4	4	
	34. Trabajar de manera interactiva genera un ambiente armonioso con tu equipo	4	4	4	

- Segunda dimensión: Mecánica
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Mecánica

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Actitud frente al juego	35. Demuestras proactividad en la clase gamificada	4	4	4	
	36. Crees que los juegos educativos te impulsan a modificar tus comportamientos	4	4	4	




Recompensar a los participantes	37. Te motivan los incentivos durante el desarrollo de la sesión de clase.	4	4	4	
	38. Obtuviste el máximo galardón en la clase gamificada	4	4	4	
	39. Usted se siente comprometido en respetar las reglas del juego	4	4	4	
	40. Considera usted que los retos generan interés	4	4	4	



- Tercera dimensión: Componente
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Componente.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desempeño en el aula	41. Prestaste atención en la clase gamificada	4	4	4	
	42. Lograste el desarrollo de las actividades esperadas en la clase gamificada	4	4	4	
Formar equipos motivando la socialización	43. Tuviste interés de participar de manera colectiva en las actividades de la clase gamificada	4	4	4	
	44. Trabajaste en equipo para lograr los objetivos trazados	4	4	4	
	45. Valora usted el éxito colectivo	4	4	4	
	46. Siente usted satisfacción cada vez que su equipo logra el objetivo	3	4	3	


 Mg. JOHNNY FRANK REYES CIGUENAS
 Psicólogo
 C.Ps.P 15666

Firma del evaluador

DNI: 41107329

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Gamificación". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Solanch Nicoll Ojeda Agurto		
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica (x)	Social	()
	Educativa ()	Organizacional (x)	
Áreas de experiencia profesional:	7 años		
Institución donde labora:	Universidad Privada		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Gamificación
Autora:	Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel
Procedencia:	Sullana
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	10 a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Instituto Superior Tecnológico - Sullana
Significación:	Evalúa el nivel de gamificación en estudiantes de nivel superior a través de sus dimensiones Dinámica, Mecánica y Componente.



4. Soporte teórico

Para la variable gamificación, se considera importante citar la teoría del conductismo de Skinner (1953). El conductismo es una teoría del aprendizaje que se basa en el comportamiento humano a través de la observación. Lo que permite conocer los estímulos que recibe y las respuestas que provocan en una persona (aprendiz). (Oviedo y Castillo 2007). La gamificación utiliza principios conductistas, como el reforzamiento positivo, el reforzamiento intermitente, el condicionamiento operante y el feedback inmediato, para motivar a los estudiantes, moldear su comportamiento y mejorar su rendimiento en el proceso de aprendizaje. Esto demuestra cómo la gamificación se alinea con los principios conductistas para lograr objetivos educativos.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación	Dinámica	Son herramientas que permiten observar y entender la conducta de los educandos en el entorno gamificado. Ayudan a relacionar las acciones de los estudiantes con los estímulos que generan en respuesta
	Mecánica	Esta se refiere al establecimiento de las reglas del juego, las cuales sirven para motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje. Las mecánicas son como los cimientos sobre los cuales se construye la experiencia gamificada
	Componente	se refieren a los recursos y elementos concretos que se emplean en la implementación de la clase gamificada. Estos pueden incluir elementos visuales, sistemas de recompensas, desafíos, narrativas, entre otros, que en conjunto conforman la experiencia de aprendizaje gamificada.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de Gamificación elaborado por Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.



COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.

RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento de Gamificación

- Primera dimensión: Dinámica
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Dinámica

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Despertar emociones	1. Te sentiste feliz durante la sesión de clase	4	4	4	
	2. Te sentiste orgulloso por las insignias que te asignaban	4	4	4	
	3. Te reconforta saber que cumpliste con la actividad encomendada en la sesión gamificada	4	4	4	
	4. La competitividad genera en ti perseverancia	4	3	4	La competitividad TE GENERA...
Interacciones con los jugadores	5. Considera usted que la competencia en el juego le permite interrelacionarse con tus compañeros de clase	4	4	4	
	6. Trabajar de manera interactiva genera un ambiente armonioso con tu equipo	4	4	4	

- Segunda dimensión: Mecánica
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Mecánica

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Actitud frente al juego	7. Demuestras proactividad en la clase gamificada	4	4	4	
	8. Crees que los juegos educativos te impulsan a modificar tus comportamientos	4	4	4	



Recompensar a los participantes	9. Te motivan los incentivos durante el desarrollo de la sesión de clase.	4	4	4	
	10. Obtuviste el máximo galardón en la clase gamificada	4	4	4	
	11. Usted se siente comprometido en respetar las reglas del juego	4	4	4	
	12. Considera usted que los retos generan interés	4	4	4	

- Tercera dimensión: Componente
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Componente.



Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desempeño en el aula	13. Prestaste atención en la clase gamificada	4	4	4	
	14. Lograste el desarrollo de las actividades esperadas en la clase gamificada	4	4	4	
Formar equipos motivando la socialización	15. Tuviste interés de participar de manera colectiva en las actividades de la clase gamificada	4	4	4	
	16. Trabajaste en equipo para lograr los objetivos trazados	4	4	4	
	17. Valora usted el éxito colectivo	4	4	4	
	18. Siente usted satisfacción cada vez que su equipo logra el objetivo	4	4	4	

Mg. Solanch Nicolli Ojeda Agurto
C. P. N° 72694

Firma del evaluador

DNI: 74079306

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Gamificación". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mg. Angelica Niño Tezén	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica (x)	Social ()
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	7 años	
Institución donde labora:	Universidad Privada Antenor Orrego	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Asesoría en cursos de construcción de pruebas psicológicas e investigaciones	



2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Gamificación
Autora:	Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel
Procedencia:	Sullana
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	10 a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Instituto Superior Tecnológico - Sullana
Significación:	Evalúa el nivel de gamificación en estudiantes de nivel superior a través de sus dimensiones Dinámica, Mecánica y Componente.

4. Soporte teórico

Para la variable gamificación, se considera importante citar la teoría del conductismo de Skinner (1953). El conductismo es una teoría del aprendizaje que se basa en el comportamiento humano a través de la observación. Lo que permite conocer los estímulos que recibe y las respuestas que provocan en una persona (aprendiz). (Oviedo y Castillo 2007). La gamificación utiliza principios conductistas, como el reforzamiento positivo, el reforzamiento intermitente, el condicionamiento operante y el feedback inmediato, para motivar a los estudiantes, moldear su comportamiento y mejorar su rendimiento en el proceso de aprendizaje. Esto demuestra cómo la gamificación se alinea con los principios conductistas para lograr objetivos educativos.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Gamificación	Dinámica	Son herramientas que permiten observar y entender la conducta de los educandos en el entorno gamificado. Ayudan a relacionar las acciones de los estudiantes con los estímulos que generan en respuesta
	Mecánica	Esta se refiere al establecimiento de las reglas del juego, las cuales sirven para motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje. Las mecánicas son como los cimientos sobre los cuales se construye la experiencia gamificada
	Componente	se refieren a los recursos y elementos concretos que se emplean en la implementación de la clase gamificada. Estos pueden incluir elementos visuales, sistemas de recompensas, desafíos, narrativas, entre otros, que en conjunto conforman la experiencia de aprendizaje gamificada.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de Gamificación elaborado por Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.



RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento de Gamificación

- Primera dimensión: Dinámica
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Dinámica

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Despertar emociones	1. Te sentiste feliz durante la sesión de clase	4	4	4	
	2. Te sentiste orgulloso por las insignias que te asignaban	4	4	4	
	3. Te reconforta saber que cumpliste con la actividad encomendada en la sesión gamificada	4	4	4	
	4. La competitividad genera en ti perseverancia	4	4	4	
Interacciones con los jugadores	5. Considera usted que la competencia en el juego le permite interrelacionarse con tus compañeros de clase	4	4	4	
	6. Trabajar de manera interactiva genera un ambiente armonioso con tu equipo	4	4	4	

- Segunda dimensión: Mecánica
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Mecánica

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Actitud frente al juego	7. Demuestras proactividad en la clase gamificada	4	4	4	
	8. Crees que los juegos educativos te impulsan a modificar tus comportamientos	4	4	4	



Recompensar a los participantes	9. Te motivan los incentivos durante el desarrollo de la sesión de clase.	4	4	4	
	10. Obtuviste el máximo galardón en la clase gamificada	4	4	4	
	11. Usted se siente comprometido en respetar las reglas del juego	4	4	4	
	12. Considera usted que los retos generan interés	4	4	4	



- Tercera dimensión: Componente
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Componente.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Desempeño en el aula	13. Prestaste atención en la clase gamificada	4	4	4	
	14. Lograste el desarrollo de las actividades esperadas en la clase gamificada	4	4	4	
Formar equipos motivando la socialización	15. Tuviste interés de participar de manera colectiva en las actividades de la clase gamificada	4	4	4	
	16. Trabajaste en equipo para lograr los objetivos trazados	4	4	4	
	17. Valora usted el éxito colectivo	4	4	4	
	18. Siente usted satisfacción cada vez que su equipo logra el objetivo	4	4	4	


 Angelica Lombardi Pezén
 Maestra en Psicología
 Educativa
 C.Ps.P. 31636
 Firma del evaluador
 DNI: 73262043

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Trabajo Colaborativo". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	JUAN CARLOS PEREZ BAUTISTA		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica (X)	Social	(x)
	Educativa (x)	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	Clínica – Educativa.		
Institución donde labora:	UCV. Lima – Chiclayo. ANDARÉS.		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Análisis Psicométrico de Eysenck forma B en Universitarios de Chiclayo. .		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Trabajo Colaborativo
Autora:	Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel
Procedencia:	Sullana
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	10 a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Instituto Superior Tecnológico - Sullana
Significación:	Evalúa el nivel de trabajo colaborativo en estudiantes de nivel superior a través de sus dimensiones Interdependencia positiva, Responsabilidad individual y de equipo, Interacción estimuladora



4. Soporte teórico

Para la variable trabajo colaborativo es la expresión más representativa de la teoría sociocultural en el ámbito educativo, en este sentido, Vygotsky (1978) considera que es un proceso social con el apoyo de padres, docentes, compañeros, y la cultura en general, que desempeña un papel crucial en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, lo que quiere decir que, el entorno en el cual se desenvuelve un estudiante forma parte del proceso de aprendizaje. (Andrade et al, 2023) El trabajo colaborativo con la teoría sociocultural de Vygotsky resaltan la importancia de la interacción social, el apoyo mutuo, la construcción colectiva del conocimiento, la influencia de la cultura y el contexto en el proceso de aprendizaje.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Trabajo Colaborativo	Interdependencia positiva	Identifican su rendimiento y apoyan al compañerismo de todos los integrantes del equipo para llegar al objetivo establecido, ya que llegar a la meta trazada es aumentar el rendimiento de cada integrante y velar por el grupo.
	Responsabilidad individual y de equipo	Donde cada integrante del grupo sea responsable, pero a su vez sea altruista con los demás miembros para llegar a alcanzar los objetivos en común.
	Interacción estimuladora	Donde cada persona del equipo motive y colaboren al rendimiento de todos los integrantes por medio de la empatía, aptitudes y actitudes que estimulen la motivación personal, así también de manera grupal.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de trabajo colaborativo elaborado por Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.



RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento de Trabajo Colaborativo

- Primera dimensión: Interdependencia positiva
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Interdependencia positiva

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Valoración del equipo	1. Te satisface trabajar en equipo	4	4	4	
	2. Valoras la colaboración y el trabajo en conjunto entre los miembros de tú equipo	4	4	4	
Interdependencia del éxito	3. Crees que tus compañeros te ayudan a aprender y a pensar	4	4	4	
	4. Te sientes más comprometido cuando trabajas en equipo	4	4	4	
	5. Consideras que la ayuda mutua da excelentes resultados	4	4	4	
	6. Crees que el éxito depende de todos los miembros del equipo	4	4	4	

- Segunda dimensión: Responsabilidad individual y de equipo
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Responsabilidad individual y de equipo

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Trabaja responsablemente en equipo	7. Crees que los miembros de tu equipo asumen las actividades que se les delegan	4	4	4	
	8. Todos los miembros de tu equipo identifican los errores en el trabajo y lo corrigen	4	4	4	
	9. Ayudaste a tu equipo en el trabajo encomendado	4	4	4	
Compromiso	10. Organizas con tu equipo las diferentes actividades encomendadas de manera individual y grupal	4	4	4	
	11. Considera usted que se deben respetar los acuerdos establecidos en el equipo de trabajo	4	4	4	




	12. Confías en la responsabilidad de cada uno de tus compañeros de tu equipo de trabajo	4	4	4
	13. Mis ideas son consideradas en mi equipo de trabajo	4	4	4

Tercera dimensión: Interacción Estimuladora

- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Interacción Estimuladora

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Confraternidad en torno a la meta de trabajo	14. Se da el reconocimiento al esfuerzo y participación	4	4	4	
	15. Considera usted que el líder incentiva al equipo de trabajo	4	4	4	
	16. Se contribuye con hermandad entre todos los miembros del equipo	4	4	4	
	17. El líder del grupo invita a una actitud dialogante	4	4	4	
	18. Sientes que formas parte de tu equipo de trabajo	4	4	4	
	19. Compartes información con tus compañeros de trabajo para facilitar la tarea encomendada	4	4	4	




 Mg. Juan Carlos Rivera Barrios
 C.P.S.P.N. 13212

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Trabajo Colaborativo". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	RUBEN GUSTAVO TORO REQUE	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica (X)	Social ()
	Educativa ()	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Clínica – Forense.	
Institución donde labora:	Docente UNPRG. GRUPO INTEGRAL T.	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Análisis Psicométrico de la escala de expectativa de la motivación en trabajadores de Lambayeque. Estandarización de la escala de Bullying en estudiantes de Región Lambayeque.	

7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

8. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Trabajo Colaborativo
Autora:	Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel
Procedencia:	Sullana
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	10 a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Instituto Superior Tecnológico - Sullana
Significación:	Evalúa el nivel de trabajo colaborativo en estudiantes de nivel superior a través de sus dimensiones Interdependencia positiva, Responsabilidad individual y de equipo, Interacción estimuladora



9. Soporte teórico

Para la variable trabajo colaborativo es la expresión más representativa de la teoría sociocultural en el ámbito educativo, en este sentido, Vygotsky (1978) considera que es un proceso social con el apoyo de padres, docentes, compañeros, y la cultura en general, que desempeña un papel crucial en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, lo que quiere decir que, el entorno en el cual se desenvuelve un estudiante forma parte del proceso de aprendizaje. (Andrade et al, 2023) El trabajo colaborativo con la teoría sociocultural de Vygotsky resaltan la importancia de la interacción social, el apoyo mutuo, la construcción colectiva del conocimiento, la influencia de la cultura y el contexto en el proceso de aprendizaje.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Trabajo Colaborativo	Interdependencia positiva	Identifican su rendimiento y apoyan al compañerismo de todos los integrantes del equipo para llegar al objetivo establecido, ya que llegar a la meta trazada es aumentar el rendimiento de cada integrante y velar por el grupo.
	Responsabilidad individual y de equipo	Donde cada integrante del grupo sea responsable, pero a su vez sea altruista con los demás miembros para llegar a alcanzar los objetivos en común.
	Interacción estimuladora	Donde cada persona del equipo motive y colaboren al rendimiento de todos los integrantes por medio de la empatía, aptitudes y actitudes que estimulen la motivación personal, así también de manera grupal.

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de trabajo colaborativo elaborado por Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.



RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento de Trabajo Colaborativo

- Primera dimensión: Interdependencia positiva
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Interdependencia positiva

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Valoración del equipo	20. Te satisface trabajar en equipo	4	4	4	
	21. Valoras la colaboración y el trabajo en conjunto entre los miembros de tú equipo	4	4	4	
Interdependencia del éxito	22. Crees que tus compañeros te ayudan a aprender y a pensar	4	4	4	
	23. Te sientes más comprometido cuando trabajas en equipo	4	4	4	
	24. Consideras que la ayuda mutua da excelentes resultados	4	4	4	
	25. Crees que el éxito depende de todos los miembros del equipo	4	4	4	

- Segunda dimensión: Responsabilidad individual y de equipo
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Responsabilidad individual y de equipo

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Trabaja responsablemente en equipo	26. Crees que los miembros de tu equipo asumen las actividades que se les delegan	4	4	4	
	27. Todos los miembros de tu equipo identifican los errores en el trabajo y lo corrigen	4	4	4	
	28. Ayudaste a tu equipo en el trabajo encomendado	4	4	4	
Compromiso	29. Organizas con tu equipo las diferentes actividades encomendadas de manera individual y grupal	4	4	4	
	30. Considera usted que se deben respetar los acuerdos establecidos en el equipo de trabajo	4	4	4	



	31. Confías en la responsabilidad de cada uno de tus compañeros de tu equipo de trabajo	4	4	4	
	32. Mis ideas son consideradas en mi equipo de trabajo	4	4	4	

Tercera dimensión: Interacción Estimuladora

- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Interacción Estimuladora

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Confraternidad en torno a la meta de trabajo	33. Se da el reconocimiento al esfuerzo y participación	4	4	4	
	34. Considera usted que el líder incentiva al equipo de trabajo	4	4	4	
	35. Se contribuye con hermandad entre todos los miembros del equipo	4	4	4	
	36. El líder del grupo invita a una actitud dialogante	4	4	4	
	37. Sientes que formas parte de tu equipo de trabajo	4	4	4	
	38. Compartes información con tus compañeros de trabajo para facilitar la tarea encomendada	4	4	4	



Rubén G. Toro Reque
 Ms. Rubén G. Toro Reque
 PSICÓLOGO
 C.Ps.P. 9388

Firma del evaluador

DNI: 16798556

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Trabajo Colaborativo". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

11. Datos generales del juez

Nombre del juez:	JOHNNY FRNK REYES CIGUENAS	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (X)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Clínica – Educativa.	
Institución donde labora:	Docente USS. UCV.	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Propiedades psicométricas de la escala de clima social escolar. Chiclayo.	

12. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

13. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Trabajo Colaborativo
Autora:	Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel
Procedencia:	Sullana
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	10 a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Instituto Superior Tecnológico - Sullana
Significación:	Evalúa el nivel de trabajo colaborativo en estudiantes de nivel superior a través de sus dimensiones Interdependencia positiva, Responsabilidad individual y de equipo, Interacción estimuladora



14. Soporte teórico

Para la variable trabajo colaborativo es la expresión más representativa de la teoría sociocultural en el ámbito educativo, en este sentido, Vygotsky (1978) considera que es un proceso social con el apoyo de padres, docentes, compañeros, y la cultura en general, que desempeña un papel crucial en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, lo que quiere decir que, el entorno en el cual se desenvuelve un estudiante forma parte del proceso de aprendizaje. (Andrade et al, 2023) El trabajo colaborativo con la teoría sociocultural de Vygotsky resaltan la importancia de la interacción social, el apoyo mutuo, la construcción colectiva del conocimiento, la influencia de la cultura y el contexto en el proceso de aprendizaje.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Trabajo Colaborativo	Interdependencia positiva	Identifican su rendimiento y apoyan al compañerismo de todos los integrantes del equipo para llegar al objetivo establecido, ya que llegar a la meta trazada es aumentar el rendimiento de cada integrante y velar por el grupo.
	Responsabilidad individual y de equipo	Donde cada integrante del grupo sea responsable, pero a su vez sea altruista con los demás miembros para llegar a alcanzar los objetivos en común.
	Interacción estimuladora	Donde cada persona del equipo motive y colaboren al rendimiento de todos los integrantes por medio de la empatía, aptitudes y actitudes que estimulen la motivación personal, así también de manera grupal.

15. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de trabajo colaborativo elaborado por Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.



RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento de Trabajo Colaborativo

- Primera dimensión: Interdependencia positiva
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Interdependencia positiva

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Valoración del equipo	39. Te satisface trabajar en equipo	4	4	4	
	40. Valoras la colaboración y el trabajo en conjunto entre los miembros de tú equipo	4	4	4	
Interdependencia del éxito	41. Crees que tus compañeros te ayudan a aprender y a pensar	4	4	4	
	42. Te sientes más comprometido cuando trabajas en equipo	4	4	4	
	43. Consideras que la ayuda mutua da excelentes resultados	4	4	4	
	44. Crees que el éxito depende de todos los miembros del equipo	4	4	4	

- Segunda dimensión: Responsabilidad individual y de equipo
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Responsabilidad individual y de equipo

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Trabaja responsablemente en equipo	45. Crees que los miembros de tu equipo asumen las actividades que se les delegan	4	4	4	
	46. Todos los miembros de tu equipo identifican los errores en el trabajo y lo corrigen	4	4	4	
	47. Ayudaste a tu equipo en el trabajo encomendado	4	4	4	
Compromiso	48. Organizas con tu equipo las diferentes actividades encomendadas de manera individual y grupal	4	4	4	
	49. Considera usted que se deben respetar los acuerdos establecidos en el equipo de trabajo	4	4	4	



	50. Confías en la responsabilidad de cada uno de tus compañeros de tu equipo de trabajo	4	4	4	
	51. Mis ideas son consideradas en mi equipo de trabajo	4	4	4	

Tercera dimensión: Interacción Estimuladora

- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Interacción Estimuladora

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Confraternidad en torno a la meta de trabajo	52. Se da el reconocimiento al esfuerzo y participación	4	4	4	
	53. Considera usted que el líder incentiva al equipo de trabajo	4	4	4	
	54. Se contribuye con hermandad entre todos los miembros del equipo	4	4	4	
	55. El líder del grupo invita a una actitud dialogante	4	4	4	
	56. Sientes que formas parte de tu equipo de trabajo	4	4	4	
	57. Compartes información con tus compañeros de trabajo para facilitar la tarea encomendada	4	4	4	




 Mg. JOHNNY FRANK REYES CIGUENAS
 PSICÓLOGO
 C.P.S.P. 1589
 Firma del evaluador
 DNI: 41107329

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Trabajo Colaborativo". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Solanch Nicoll Ojeda Agurto		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social	()
	Educativa ()	Organizacional	()
Áreas de experiencia profesional:	7 años		
Institución donde labora:	Universidad Privada		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Trabajo Colaborativo
Autora:	Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel
Procedencia:	Sullana
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	10 a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Instituto Superior Tecnológico - Sullana
Significación:	Evalúa el nivel de trabajo colaborativo en estudiantes de nivel superior a través de sus dimensiones Interdependencia positiva, Responsabilidad individual y de equipo, Interacción estimuladora



4. Soporte teórico

Para la variable trabajo colaborativo es la expresión más representativa de la teoría sociocultural en el ámbito educativo, en este sentido, Vygotsky (1978) considera que es un proceso social con el apoyo de padres, docentes, compañeros, y la cultura en general, que desempeña un papel crucial en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, lo que quiere decir que, el entorno en el cual se desenvuelve un estudiante forma parte del proceso de aprendizaje. (Andrade et al, 2023) El trabajo colaborativo con la teoría sociocultural de Vygotsky resaltan la importancia de la interacción social, el apoyo mutuo, la construcción colectiva del conocimiento, la influencia de la cultura y el contexto en el proceso de aprendizaje.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Trabajo Colaborativo	Interdependencia positiva	Identifican su rendimiento y apoyan al compañerismo de todos los integrantes del equipo para llegar al objetivo establecido, ya que llegar a la meta trazada es aumentar el rendimiento de cada integrante y velar por el grupo.
	Responsabilidad individual y de equipo	Donde cada integrante del grupo sea responsable, pero a su vez sea altruista con los demás miembros para llegar a alcanzar los objetivos en común.
	Interacción estimuladora	Donde cada persona del equipo motive y colaboren al rendimiento de todos los integrantes por medio de la empatía, aptitudes y actitudes que estimulen la motivación personal, así también de manera grupal.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de trabajo colaborativo elaborado por Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.



relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.

RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindemos observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento de Trabajo Colaborativo

- Primera dimensión: Interdependencia positiva
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Interdependencia positiva

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Valoración del equipo	1. Te satisface trabajar en equipo	4	4	4	
	2. Valoras la colaboración y el trabajo en conjunto entre los miembros de tu equipo	4	4	4	
Interdependencia del éxito	3. Crees que tus compañeros te ayudan a aprender y a pensar	4	4	4	
	4. Te sientes más comprometido cuando trabajas en equipo	4	4	4	
	5. Consideras que la ayuda mutua da excelentes resultados	4	4	4	
	6. Crees que el éxito depende de todos los miembros del equipo	4	4	4	

- Segunda dimensión: Responsabilidad individual y de equipo
- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Responsabilidad individual y de equipo

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Trabaja responsablemente en equipo	7. Crees que los miembros de tu equipo asumen las actividades que se les delegan	4	4	4	
	8. Todos los miembros de tu equipo identifican los errores en el trabajo y lo corrigen	4	4	4	
	9. Ayudaste a tu equipo en el trabajo encomendado	4	4	4	



Compromiso	10. Organizas con tu equipo las diferentes actividades encomendadas de manera individual y grupal	4	4	4	
	11. Considera usted que se deben respetar los acuerdos establecidos en el equipo de trabajo	4	4	4	
	12. Confías en la responsabilidad de cada uno de tus compañeros de tu equipo de trabajo	4	4	4	
	13. Mis ideas son consideradas en mi equipo de trabajo	4	4	4	

Tercera dimensión: Interacción Estimuladora

- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Interacción Estimuladora

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y Recomendaciones
Confraternidad en torno a la meta de trabajo	14. Se da el reconocimiento al esfuerzo y participación	4	3	4	Indicar c
	15. Considera usted que el líder incentiva al equipo de trabajo	4	4	4	
	16. Se contribuye con hermandad entre todos los miembros del equipo	4	4	4	
	17. El líder del grupo invita a una actitud dialogante	4	4	4	
	18. Sientes que formas parte de tu equipo de trabajo	4	4	4	
	19. Compartes información con tus compañeros de trabajo para facilitar la tarea encomendada	4	4	4	




 Mg. Solanch Nicoll Ojeda Agurto
 C. P. N.° 72694

Firma del evaluador
 DNI: 740079306

Anexo 2

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Cuestionario de Trabajo Colaborativo". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mg. Angelica Niño Tezén	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica (x)	Social ()
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	7 años	
Institución donde labora:	Universidad Privada Antenor Orrego	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Asesoría en cursos de construcción de pruebas psicológicas e investigaciones	



2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala

Nombre de la Prueba:	Cuestionario de Trabajo Colaborativo
Autora:	Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel
Procedencia:	Sullana
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	10 a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes de Instituto Superior Tecnológico - Sullana
Significación:	Evalúa el nivel de trabajo colaborativo en estudiantes de nivel superior a través de sus dimensiones Interdependencia positiva, Responsabilidad individual y de equipo, Interacción estimuladora

4. Soporte teórico

Para la variable trabajo colaborativo es la expresión más representativa de la teoría sociocultural en el ámbito educativo, en este sentido, Vygotsky (1978) considera que es un proceso social con el apoyo de padres, docentes, compañeros, y la cultura en general, que desempeña un papel crucial en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, lo que quiere decir que, el entorno en el cual se desenvuelve un estudiante forma parte del proceso de aprendizaje. (Andrade et al, 2023) El trabajo colaborativo con la teoría sociocultural de Vygotsky resaltan la importancia de la interacción social, el apoyo mutuo, la construcción colectiva del conocimiento, la influencia de la cultura y el contexto en el proceso de aprendizaje.

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Trabajo Colaborativo	Interdependencia positiva	Identifican su rendimiento y apoyan al compañerismo de todos los integrantes del equipo para llegar al objetivo establecido, ya que llegar a la meta trazada es aumentar el rendimiento de cada integrante y velar por el grupo.
	Responsabilidad individual y de equipo	Donde cada integrante del grupo sea responsable, pero a su vez sea altruista con los demás miembros para llegar a alcanzar los objetivos en común.
	Interacción estimuladora	Donde cada persona del equipo motive y colaboren al rendimiento de todos los integrantes por medio de la empatía, aptitudes y actitudes que estimulen la motivación personal, así también de manera grupal.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de trabajo colaborativo elaborado por Jacinto Zúñiga, Ohna Mariel en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.



RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brindes sus observaciones que considere pertinente

1 No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Compromiso	10. Organizas con tu equipo las diferentes actividades encomendadas de manera individual y grupal	4	4	4	
	11. Considera usted que se deben respetar los acuerdos establecidos en el equipo de trabajo	4	4	4	
	12. Confías en la responsabilidad de cada uno de tus compañeros de tu equipo de trabajo	4	4	4	
	13. Mis ideas son consideradas en mi equipo de trabajo	4	4	4	

Tercera dimensión: Interacción Estimuladora

- Objetivos de la Dimensión: Evaluar el nivel de la dimensión Interacción Estimuladora

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Confraternidad en torno a la meta de trabajo	14. Se da el reconocimiento al esfuerzo y participación	4	4	4	
	15. Considera usted que el líder incentiva al equipo de trabajo	4	4	4	
	16. Se contribuye con hermandad entre todos los miembros del equipo	4	4	4	
	17. El líder del grupo invita a una actitud dialogante	4	4	4	
	18. Sientes que formas parte de tu equipo de trabajo	4	4	4	
	19. Compartes información con tus compañeros de trabajo para facilitar la tarea encomendada	4	4	4	




 Angélica Luque
 Maestría en Psicología
 Educativa
 C.Ps.P. 31636
 Firma del evaluador
 DNI: 73262043

REPORTE DE VALIDEZ DE LOS CUESTIONARIOS

GAMIFICACIÓN

Dimensiones	N°	Claridad					Prom	V Aiken	Coherencia					Prom	V Aiken	Relevancia					Prom	V Aiken	Prom. Global	V Aiken Global
		Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5			Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5			Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5				
		Dimensión N°1	1	4	4	4			4	4	4	1.0	4			4	4	4	4	4.0				
2	4		4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	3	3	4	4	3.6	0.9	3.87	0.96
3	4		4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
4	4		4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	3	4	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98
5	4		4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
6	4		4	4	4	4	4	1.0	3	4	4	4	4	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98
Dimensión N°2	7	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	8	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	9	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	10	3	4	4	4	4	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98
	11	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	12	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
Dimensión N°3	13	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	14	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	15	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	16	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3	4	4	4	4	3.8	0.9	3.93	0.98
	17	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	18	4	3	3	4	4	3.6	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3	3	3	4	4	3.4	0.8	3.67	0.89
							3.97	0.99						3.98	0.99						3.93	0.98	3.96	0.99

Conclusión

Reporte del cálculo de validez con la V de Aiken - TRABAJO COLABORATIVO

Dim	N°	Claridad					Prom	V Aiken	Coherencia					Prom	V Aiken	Relevancia					Prom	V Aiken	Prom. Global	V Aiken Global
		Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5			Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5			Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5				
D1	1	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	2	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	3	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	4	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	5	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	6	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
D2	7	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	8	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	9	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	10	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	11	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	12	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	13	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
D3	14	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	3	4	3.8	0.9	4	4	4	4	4	4.0	1.0	3.93	0.98
	15	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	16	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	17	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	18	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	19	4	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
							4.00	1.00						3.99	1.00						4.00	1.00	4.00	1.00

Conclusión

REPORTE DE CONFIABILIDAD DE LOS CUESTIONARIOS

Gamificación

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,949	18

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	69,5000	162,261	,775	,944
VAR00002	69,5417	163,650	,740	,945
VAR00003	69,1667	170,058	,704	,946
VAR00004	69,5000	176,087	,412	,950
VAR00005	69,7917	170,868	,532	,949
VAR00006	69,5417	165,911	,773	,944
VAR00007	69,5417	165,737	,780	,944
VAR00008	69,0833	179,210	,463	,949
VAR00009	69,2917	164,476	,812	,944
VAR00010	70,1250	175,158	,361	,952
VAR00011	69,2917	163,520	,850	,943
VAR00012	69,2500	166,717	,717	,945
VAR00013	69,0000	168,000	,781	,944
VAR00014	69,4167	167,297	,815	,944
VAR00015	69,7500	166,196	,707	,946
VAR00016	69,4167	164,949	,684	,946
VAR00017	69,2917	168,042	,826	,944
VAR00018	69,0000	165,217	,858	,943

Trabajo colaborativo

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,954	19

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	66,2083	207,129	,776	,950
VAR00002	66,0417	208,303	,882	,948
VAR00003	66,3333	216,493	,631	,952
VAR00004	65,9583	217,607	,612	,952
VAR00005	65,9167	220,775	,510	,954
VAR00006	66,0000	213,478	,635	,952
VAR00007	66,5833	216,949	,608	,952
VAR00008	66,5833	220,514	,511	,954
VAR00009	65,7083	214,216	,733	,951
VAR00010	66,2083	212,781	,704	,951
VAR00011	65,5833	215,732	,681	,951
VAR00012	66,5000	215,043	,661	,952
VAR00013	66,0417	209,520	,807	,949
VAR00014	66,2500	205,761	,870	,948
VAR00015	66,3333	213,623	,602	,953
VAR00016	66,2917	212,737	,763	,950
VAR00017	66,3333	211,101	,700	,951
VAR00018	66,2083	202,085	,830	,949
VAR00019	65,9167	209,384	,847	,949