

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
ESPECIALIDAD DE ENTORNOS VIRTUALES PARA EL  
APRENDIZAJE**

Impacto de la gamificación en los estudiantes de una institución  
educativa técnica de Huancayo 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL  
DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL  
APRENDIZAJE**

**AUTORA:**

Soto Espinoza, Luz Maria ([orcid.org/0009-0005-6732-3896](https://orcid.org/0009-0005-6732-3896))

**ASESOR:**

Mg. Zata Pupuche, Pedro Enrique ([orcid.org/0000-0002-2433-7703](https://orcid.org/0000-0002-2433-7703))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes.

**LÍNEA DE ACCIÓN DE RESPONSABILIDAD UNIVERSITARIA:**

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

**TRUJILLO — PERÚ**

**2024**

## **DEDICATORIA**

A mi madre Carmen, a pesar de la distancia, tus enseñanzas y consejos han sido mi faro en el camino, impulsándome a superarme cada día. Gracias por tu amor incondicional y apoyo inquebrantable.

## **AGRADECIMIENTO**

A mi asesor, Mgtr. Pedro Enrique Zata Pupuche expreso mi más profundo agradecimiento por su invaluable guía, paciencia y apoyo durante todo el proceso de elaboración de este trabajo de fin de estudios.

Agradezco a mis colegas del trabajo por su apoyo, colaboración y aliento durante todo este tiempo. Sus valiosas opiniones y sugerencias han sido de gran ayuda para mejorar mi investigación.

A mis alumnas y compañeros, les agradezco por su amistad, apoyo y comprensión durante este proceso.

Finalmente, quiero agradecer a todas las personas que de alguna manera han contribuido a la realización de este trabajo.

Gracias a todos.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Impacto de la Gamificación en los estudiantes de una Institución Educativa Técnica de Huancayo 2024", cuyo autor es SOTO ESPINOZA LUZ MARIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 10%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II 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.

TRUJILLO, 02 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ZATA PUPUCHE PEDRO ENRIQUE <b>DNI:</b> 70027648 <b>ORCID:</b> 0000-0002-2433-7703	Firmado electrónicamente por: PEZATAPU el 09-07- 2024 23:26:05

Código documento Trilce: TRI - 0789480



**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, SOTO ESPINOZA LUZ MARIA estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Impacto de la Gamificación en los estudiantes de una Institución Educativa Técnica de Huancayo 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado 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 publicado, ni presentado 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
LUZ MARIA SOTO ESPINOZA <b>DNI:</b> 08138192 <b>ORCID:</b> 0009-0005-6732-3896	Firmado electrónicamente por: LMSOTOS el 02-07- 2024 14:23:14

Código documento Trilce: TRI - 0789481

## ÍNDICE

<b>CARÁTULA</b> .....	i
<b>DEDICATORIA</b> .....	ii
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	iii
<b>DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR</b> .....	iv
<b>DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR</b> .....	v
<b>ÍNDICE</b> .....	vi
<b>RESUMEN</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>4</b>
<b>III. METODOLOGÍA</b> .....	<b>10</b>
3.1 Tipo y diseño de investigación:.....	10
3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización .....	11
3.3 Escenario de estudio .....	12
3.4 Participantes .....	12
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	12
3.6 Procedimiento de recolección de datos .....	13
3.7 Rigor científico.....	13
3.8 Método de análisis de datos .....	13
3.9 Aspectos éticos .....	14
<b>IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	<b>15</b>
<b>V. CONCLUSIONES</b> .....	<b>25</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES</b> .....	<b>26</b>
<b>REFERENCIAS</b> .....	<b>27</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>33</b>

## RESUMEN

El objetivo de este estudio fue investigar el impacto de la gamificación en la motivación, el rendimiento académico y la autoeficacia de los estudiantes de secundaria en una institución educativa en Huancayo Perú. La investigación se fundamenta en teorías de la motivación, así como en los principios de la gamificación en el aprendizaje. Se adoptó un enfoque cualitativo, utilizando entrevistas semi-estructuradas para recopilar datos de docentes y estudiantes. La población del estudio incluyó a estudiantes de secundaria y docentes de una institución educativa de Huancayo. La muestra se seleccionó intencionalmente, consistiendo en 1 docente y 4 estudiantes que participaron en actividades gamificadas. Los instrumentos utilizados fueron guías de entrevistas diseñadas para explorar las percepciones y experiencias de los participantes respecto a la gamificación. Los principales resultados revelaron que la gamificación tiene un impacto positivo significativo en la motivación de los estudiantes, fomentando un mayor interés y participación en las actividades educativas. Además, se observó un incremento en la autoeficacia de los estudiantes, quienes mostraron mayor confianza en sus habilidades para aprender y mejorar. Los docentes también destacaron una mejora en la colaboración y socialización entre los estudiantes, facilitada por las actividades gamificadas. En conclusión, la gamificación se presenta como una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el rendimiento académico en el contexto educativo. Se recomienda la implementación de prácticas gamificadas y la capacitación docente en su uso para maximizar estos beneficios.

**Palabras clave:** gamificación, motivación, rendimiento académico, autoeficacia, colaboración.

## ABSTRACT

The objective of this study was to investigate the impact of gamification on the motivation, academic performance, and self-efficacy of high school students in an educational institution in Huancayo, Peru. The research is based on theories of motivation, as well as on the principles of gamification in learning. A qualitative approach was adopted, using semi-structured interviews to collect data from teachers and students. The study population included high school students and teachers from an educational institution in Huancayo. The sample was intentionally selected, consisting of 1 teacher and 4 students who participated in gamified activities. The instruments used were interview guides designed to explore the perceptions and experiences of the participants regarding gamification. The main results revealed that gamification has a significant positive impact on student motivation, encouraging greater interest and participation in educational activities. In addition, an increase in the self-efficacy of the students was observed, who showed greater confidence in their abilities to learn and improve. Teachers also highlighted an improvement in collaboration and socialization among students, facilitated by gamified activities. In conclusion, gamification is presented as an effective strategy to improve motivation and academic performance in the educational context. The implementation of gamified practices and teacher training in their use is recommended to maximize these benefits.

**Keywords:** gamification, motivation, academic performance, self-efficacy, collaboration.

## I. INTRODUCCIÓN

La generación actual está inmersa en la virtualidad. El uso de medios digitales es esencial en su vida diaria, lo que ha transformado la forma en que interactúan con el mundo. La educación también se ha visto revolucionada por este cambio; la integración de herramientas virtuales en el aprendizaje es fundamental para dar forma a las experiencias académicas de los estudiantes y prepararlos para los desafíos de un mundo cada vez más interconectado.

Según Sheppard et al. (2021), se ilustra que los cierres de escuelas durante la pandemia afectaron a los niños de manera desigual, ya que no todos tuvieron las mismas oportunidades para continuar su educación. De acuerdo con Singer (2023) menciona las herramientas de educación en línea ayudaron a personalizar el aprendizaje durante la pandemia.

De acuerdo con diversas investigaciones el Perú aún sigue recuperándose de las consecuencias que trajo la pandemia y uno de los sectores que aún no ha podido recuperarse es el sector de la educación, como mencionó el Minedu (2022) como consecuencias de la pandemia del COVID 19, 124533 estudiantes se vieron obligados a hacer una pausa en sus estudios en 2021. Según otro artículo del MINEDU (2022) menciona que uno de los motivos de la deserción escolar o interrupción de los estudios esta las barreras de los jóvenes en el aprendizaje y participación ya sean estas debido a condiciones de discapacidad, estado de salud o problemas en el aprendizaje, este último siendo el punto de interés en nuestra investigación.

Debido a esto, se requiere de medios para solucionar este problema, por lo cual dentro de los puntos que aborda Miranda (2023) menciona que la formación docente debe abarcar las habilidades esenciales definidas por el Plan de Estudios Nacional, habilidades que se espera que inculquen a sus estudiantes, así como una amplia gama de metodologías de enseñanza para emplear en el aula. Además, es imperativo que los docentes reciban capacitación en la utilización efectiva de tecnologías modernas que puedan facilitar el logro de sus objetivos educativos, los

docentes con una mayor preparación se desenvuelven con una mejor flexibilidad y adaptabilidad de los servicios educativos que realizan.

Según diversas investigaciones como Putz et al. (2020) El estudiante de hoy aprende mejor con técnicas de aprendizaje activo. El panorama educativo está en constante evolución para involucrar a los estudiantes. Blanco et al. (2023) mencionan que los educadores buscan mejorar las metodologías de enseñanza para una transferencia eficiente de conocimientos, la participación de los estudiantes y las formas de resolución de conflictos.

A medida que los métodos de enseñanza tradicionales enfrentan el desafío de cautivar a la generación nativa digital, se buscan enfoques innovadores para cerrar la brecha entre la pedagogía y adaptarse a las demandas evolutivas de los estudiantes. Una de esas es la gamificación, que de acuerdo con Putz et al. (2020) la definen como el uso de principios de diseño de juegos en entornos no lúdicos para mejorar la participación, la motivación, el procesamiento de información y el logro de objetivos además reconoce que la gamificación tiene el potencial de crear experiencias de aprendizaje más efectivas y agradables para los estudiantes.

En la I. E. T. de Huancayo, si bien el desempeño académico de las estudiantes es regular, se observa una baja motivación hacia los cursos. Para enfrentar esta cuestión, se propone incorporar la gamificación como herramienta de enseñanza. A pesar de que solo un curso utiliza actualmente esta estrategia, se ha observado un mayor interés y predisposición al estudio por parte de las estudiantes.

En tal sentido, se plantea las siguientes interrogantes de investigación:  
¿Cuál es el impacto de la implementación de la gamificación en los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo 2024? de igual manera se planteó los problemas específicos ¿Cuál es la percepción de las estudiantes con respecto a las herramientas de la gamificación en la I. E. T. de Huancayo? ¿Qué herramienta de gamificación tiene mayor impacto en los estudiantes en el contexto de la una I. E. T. de Huancayo? ¿Cómo la aplicación de la gamificación a influido en el desarrollo académico de las estudiantes de una I. E. T. de Huancayo?

El estudio se *justifica teóricamente* por su contribución a la literatura existente y por la posibilidad de confirmar y complementar las teorías estudiadas. En su *justificación práctica*, se busca brindar soluciones para incrementar la motivación de las estudiantes utilizando las nuevas tecnologías. La *justificación metodológica* del estudio utiliza métodos de recolección de datos cualitativos para conocer el impacto de la gamificación. La *social* busca promover el aprendizaje como una experiencia atractiva y significativa.

El propósito primordial consistió en evaluar el efecto de la incorporación de la gamificación en los estudiantes de una Institución Educativa Tecnológica en Huancayo. Como metas concretas, se buscó discernir la opinión de los estudiantes respecto al impacto de la gamificación en dicha institución. Identificar la herramienta que tiene mayor Impacto de la gamificación en los estudiantes en el contexto de una I. E. T. de Huancayo. Analizar como el Impacto de la gamificación a influido en el desarrollo académico de las estudiantes de una I. E. T. de Huancayo.

## II. MARCO TEÓRICO

Nivela-Cornejo et al. (2021) contextualizado en Guayaquil, en su investigación realizada con el propósito de analizar los efectos y ventajas de implementar la gamificación en el ámbito educativo, realizando una investigación cuantitativa, concluyo que la aplicación de la gamificación es ventajoso y funcional porque establece una estructura amplia para organizar, ejecutar y supervisar. Los resultados de esta investigación son positivos un 90% de los estudiantes consideran útil la estrategia de gamificación, el 80% la encuentra motivadora y el 64% valoran las recompensas, las recomendaciones para mejorar incluyen ampliar las opciones para el intercambio de calificaciones, eliminar el examen parcial final y brindar más apoyo para los proyectos del aula. El estudio concluye que la gamificación, con un diseño adecuado y mejoras continuas basadas en las aportaciones de los estudiantes, puede ser una herramienta valiosa para mejorar la educación superior. Además, eliminar los exámenes finales convencionales podría ser una estrategia efectiva para crear un viaje de aprendizaje más significativo.

Corchuelo Rodriguez (2018) realizó su investigación en una universidad de Colombia, con el objetivo de incentivar a los estudiantes y volver dinámico las clases. El estudio, de tipo cuantitativo descriptivo, encontró que la gamificación como factor motivador que apoya el aprendizaje y la comprensión en el aula. Este trabajo concluye en que la gamificación es un activo valioso en la educación superior, ya que sirve como vehículo de desarrollo en los contenidos de plataforma en las que el estudiante interactúa, el éxito está estrechamente relacionado con el modelo de Werbach y Hunter, pero se puede realizar mejoras como la reevaluación de premios y métodos diversificados de adquisición de puntos pueden mejorar su impacto. La evaluación del estudio indica una aprobación generalizada (89%), con distintas preferencias entre géneros en cuanto a la mecánica del juego y las recompensas.

Sevilla-Sanchez et al. (2023) en su estudio cuantitativo, quasi-experimental realizado con el fin de analizar los efectos del desarrollo de la gamificación en una unidad didáctica a diferencia de otra que no, sobre el grado de motivación y

aprendizaje en el área de deporte por parte de los estudiantes, en el cual los datos que arrojaron evidencia un control de la gamificación que es potencial como instrumento para que los docentes del curso mejoren el aprendizaje en los módulos de introducción al deporte. Además, los resultados muestran mejoras significativas en el aprendizaje tanto motor como cognitivo para el grupo gamificado sin afectar los niveles de motivación. Esto sugiere que implementar dicho motor de gamificación en las clases de actividades deportivas puede mejorar el aprendizaje motor en la iniciación deportiva, potencialmente al alentar a los estudiantes a practicar fuera del aula.

Morón et al. (2022) en su investigación sobre las consecuencias de la gamificación en una educación híbrida en estudiantes de una universidad de Ica, para este estudio se determinó uno de tipo cuantitativo, las evidencias obtenidas de esta investigación mostraron que el uso de la gamificación en la educación híbrida condujo a mejoras significativas en los resultados de las pruebas posteriores, con un aumento notable en el rendimiento general. Además, hubo cambios positivos en los niveles de autonomía de aprendizaje, uso de plataformas y participación en las redes sociales.

Solís-Castillo & Marquina-Lujan, (2022) en la ciudad de Lima, realizó el estudio de investigación con el objetivo de analizar la forma de contribución de la gamificación en la educación superior, a través de un estudio cualitativo, Sus descubrimientos evidenciaron que la gamificación no solo se restringe a potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el curso, sino que también fortalece las interacciones entre compañeros y promueve una participación activa en los debates en clase. Asimismo, genera un ambiente positivo al fomentar un sentido de camaradería y solidaridad entre los estudiantes

Anicama (2020) en su investigación estudia cómo influye la gamificación en el rendimiento académico en una universidad de los estudiantes del curso de psicoterapia, a través de un estudio cuantitativo. En este apartado y estudio de Anicama, da valor e interés a la demostración del aprendizaje según sea el avance de desarrollo de la gamificación. Además, se concluye que la gamificación mejora este rendimiento en la asignatura.

Rojas (2022) en su estudio realizado con el propósito de lograr reconocer “el efecto del desarrollo de la gamificación en el aprendizaje del curso de matemática en un colegio de Huancayo en el nivel de secundaria”, a través de un estudio cuantitativo, se encontró una interrelación reveladora entre la variable independiente y el área curricular de matemáticas mostrando así un aumento notable en sus puntajes en el pretest pos-test. Se llegó a la conclusión de que se estableció una relación positiva significativa entre la gamificación y los resultados de aprendizaje de matemáticas de los estudiantes. Además, se subraya la eficacia de la gamificación para elevar los resultados del aprendizaje de matemáticas, guiando a los estudiantes desde diversos niveles iniciales hasta niveles de logro esperado y sobresaliente.

Dávila et al. (2023) contextualizada en la ciudad de Huancayo en su investigación realizada con el objetivo de investigar la interrelación entre gamificación y aprendizaje en estudiantes universitarios de ingeniería industrial, en los resultados se observa que los coeficientes de correlación entre 0,475 y 0,563, lo que sugiere que aumentar los niveles de gamificación se asocia con un mejor rendimiento en estas dimensiones. Concluye que el estudio encontró una relación positiva significativa entre la gamificación y diversas dimensiones del aprendizaje en estudiantes. Además, recomiendan el uso de la gamificación como una estrategia pedagógica para mejorar las experiencias de aprendizaje.

Behl, et. al (2023) menciona que la gamificación integra elementos de juegos en escenarios reales para motivar a los empleados y mejorar el desempeño organizacional. De la misma forma Coker, et al (2021) menciona que la gamificación utiliza componentes de diseño de juegos en contextos no tradicionales (educación) para facilitar el aprendizaje. Sin embargo, Rutledge, et al. (2018) menciona que es importante diferenciar entre un juego y la gamificación, ya que esta se implementa en actividades existentes para lograr objetivos, mientras que los juegos serios se diseñan específicamente para lograr objetivos propios del juego.

Los efectos de la gamificación dentro de diversos contextos tienen en común que los resultados después de su aplicación estas han mejorado por ejemplo en el contexto de la educación Lee (2023) se puede observar que la gamificación en la

educación influyó positivamente en el desarrollo de habilidades, motivación y entorno general de los estudiantes. La incorporación de elementos lúdicos mejora las percepciones y experiencias de los estudiantes en el contexto educativo. En el contexto de los negocios Sharma, et al (2024) menciona que la gamificación se posicionó como una estrategia clave para las organizaciones que buscan impactar el compromiso, la experiencia general, la satisfacción y la lealtad. Empresas como Amazon, Flipkart y SBI en India, han integrado la gamificación en sus estrategias de marketing para mejorar la participación y fidelizar los clientes.

De acuerdo con Werbach y Hunter (2012, citado en Barrientos, 2016) mencionan que la gamificación presenta 3 categorías las cuales son las dinámicas, mecánicas y componentes. Las cuales se explicarán en el orden mencionado, la primera categoría se menciona que incorpora componentes que no están directamente entrelazados en el juego, lo que la distingue de las características explícitas que se encuentran en las otras dos categorías. La segunda categoría son mecanismos fundamentales que guían el comportamiento del usuario, conduciendo al cultivo de su dedicación y lealtad. Y por último la tercera categoría en la cual los elementos se perfilan en formatos particulares que se ajustan a las características de las dos categorías anteriores.

De la misma forma de acuerdo con Rojas (2021) mencionan que a través de su investigación se identificaron 3 categorías de la gamificación las cuales pueden prevalecer su valor y conocerse como impacto de gamificación dinámica, mecánicas y de componentes. También menciona que con respecto a la categoría dinámica los indicadores para esta son las restricciones, emociones y progresión; con respecto a la categoría mecánicas son los desafíos, competencias, recompensas y estado de ganadores y finalmente en la última categoría son los logros, gráficos, niveles y puntos.

Zuloaga, et. al (2022) menciona y afirma que “los entornos de innovación educativa son considerados como formas de administración de la enseñanza-aprendizaje” (p.320). Según la directiva del MINEDU (2004) menciona que el "Aula de Innovación" es un entorno de aprendizaje designado específicamente para la utilización tecnológica de actividades didácticas que en muchos lugares se conocen

como CRT, centro de recurso tecnológico. Esta aula está destinada a ser utilizada por todos los estudiantes dentro de la institución educativa, necesitando un horario de clases flexible que se adapte a las necesidades e intereses de los estudiantes, así como a los recursos disponibles en la institución. Así mismo en otro documento del MINEDU (2022) se menciona sobre las funciones de los profesores de innovación tecnológica como que el rol implica desarrollar y gestionar una estrategia digital alineada con los procesos pedagógicos, optimizando la gestión educativa a través de la integración de las TIC.

Hurtado-Palomino, et. al (2021) mencionan que las estrategias de enseñanza docente se caracterizan por ser enfoques decididos, contemplativos y adaptables empleados por los educadores para apoyar el aprendizaje significativo entre los estudiantes. Además, enfatizan que el término "estrategia de enseñanza" abarca una variedad de métodos utilizados por los maestros, brindando diversas posibilidades para establecer entornos de enseñanza ideales, aprovechar el potencial único de los estudiantes individuales y mejorar el proceso de enseñanza en general.

Abdelrahman & Wang (2023) enfatizan que un profesor competente desempeña un papel crucial a la hora de perfeccionar una estrategia de enseñanza personalizado para cada estudiante para ayudarlo a alcanzar sus objetivos de aprendizaje, esto implica elegir y estructurar cuidadosamente materiales de aprendizaje, ejercicios y métodos de resolución de problemas. El maestro es responsable de supervisar y evaluar el avance del estudiante en la comprensión de los conceptos fundamentales del aprendizaje. Además, el docente tiene la flexibilidad de ajustar y mejorar la estrategia de enseñanza de acuerdo con el distinto nivel de desempeño y comprensión de cada estudiante.

De acuerdo con Cueva, et al. (2019) el conectivismo es un enfoque pedagógico metódico que incorpora consistentemente la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando excelentes resultados. Defiende el principio de que los estudiantes toman la iniciativa, y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) sirven como herramientas y recursos facilitadores para mejorar el acceso al conocimiento. Así mismo López y Escobedo (2021) mencionan que en

la perspectiva conectivista, el conocimiento se ve como una red de conexiones dentro de marcos tecnológicos y sociales, que abarca elementos tanto internos como externos.

Costa, et al (2019) destaca las ventajas del conectivismo de la siguiente forma: Continuidad del conocimiento reformulando el conocimiento existente en lugar de romper con él. Adaptación a las nuevas tecnologías donde se alinea con las tendencias actuales en educación. Atractivo para los "Nativos Digitales" en la que sus principios resuenan con las nuevas generaciones. Interdisciplinariedad fomentándose la armonía entre diversas ciencias y campos de estudio. Comprensión del panorama educativo actual en la que se reconoce una sociedad en constante cambio con conocimientos en expansión.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación:**

##### **3.1.1 Tipo de investigación**

La presente investigación es del tipo básica y tiene el enfoque cualitativo de acuerdo con Urbina (2020) la investigación cualitativa se enfoca en generar datos descriptivos, principalmente a través de la recolección y análisis de palabras, habladas o escritas, y de las expresiones de los individuos. Este tipo de investigación enfatiza la comprensión de experiencias, actitudes y comportamientos subjetivos, a menudo utilizando preguntas abiertas y explorando la riqueza de la comunicación humana.

##### **3.1.2 Diseño de investigación**

El diseño utilizado es el diseño fenomenológico es una metodología empleada en la investigación cualitativa, situada dentro de un marco de investigación más amplio y arraigada en la fenomenología, una filosofía y un enfoque centrados en la investigación de las experiencias humanas a través de la lente de los individuos que las han encontrado directamente (Fuster, 2019).

La fenomenología, introducida por Edmund Husserl como una postura filosófica, se ha convertido en una metodología de investigación utilizada tanto en las ciencias sociales como, más recientemente, en el ámbito de la educación para investigar fenómenos específicos considerando las perspectivas de los participantes. A diferencia del diseño narrativo, que sigue una secuencia cronológica de acontecimientos, la fenomenología pretende descubrir la esencia de las experiencias humanas que rodean un fenómeno basándose en las descripciones de los participantes. Esta metodología tiene un amplio alcance, permitiendo el estudio de diversas emociones, experiencias, razonamientos o percepciones, abarcando tanto fenómenos ordinarios como excepcionales.

En pocas palabras, el proceso metodológico comienza con la identificación del fenómeno de interés, seguido de la recopilación de datos de personas que lo

han experimentado y concluye con el desarrollo de una descripción compartida de la experiencia para todos los participantes.

De modo específico, a continuación, se muestra un esquema propio que agrupa las primordiales acciones a realizar en un diseño fenomenológico.



### **3.2 Categorías, subcategorías y matriz de categorización**

En línea con el marco delineado por Werbach y Hunter (2012, citado en Barrientos, 2016), la gamificación se estructura en torno a tres categorías generales: dinámica, mecánica y componentes. La dinámica abarca los elementos fundamentales que constituyen un sistema gamificado, proporcionando la estructura general y el marco dentro del cual se desarrolla la experiencia gamificada. Situada entre la dinámica y los componentes, la mecánica sirve como proceso fundamental que impulsa la participación y la interacción del usuario, actuando como el motor que impulsa a los usuarios hacia adelante y fomenta la lealtad al sistema. En el nivel fundamental están los componentes, que representan los elementos tangibles específicos derivados de la dinámica y la mecánica, que sirven como bloques de construcción que dan forma a la experiencia gamificada.

Al profundizar en estas categorías, Barrientos (2016) identifica varias subcategorías que aclaran aún más los matices dentro de cada categoría general. Dentro de la categoría dinámica, las subcategorías incluyen emociones, progresión, limitaciones y regresión, cada una de las cuales desempeña un papel distinto en la configuración de la experiencia y el recorrido general del usuario. En la categoría de mecánicas, se destacan subcategorías como cooperación, recompensas, transacciones, competencia y retroalimentación, que representan mecanismos clave a través de los cuales se cultiva la participación y la motivación del usuario. Por último, dentro de la categoría de componentes, se identifican subcategorías como logros, avatares, insignias y desafíos, cada uno de los cuales contribuye a

los elementos tangibles con los que los usuarios interactúan y aspiran a lograr dentro del entorno gamificado.

Al delinear estas categorías y subcategorías, los investigadores y profesionales obtienen una comprensión integral de la naturaleza multifacética de la gamificación, lo que permite un análisis matizado de su impacto y efectividad en diversos contextos. Además, este marco de categorización proporciona un enfoque estructurado para diseñar e implementar sistemas gamificados, lo que permite a los profesionales adaptar sus estrategias para satisfacer las necesidades y preferencias específicas de su público objetivo.

### **3.3 Escenario de estudio**

El escenario de la presente investigación es la Institución Educativa Virgen de Fátima, que se encuentra ubicada en la ciudad de Huancayo del departamento de Junín. En este centro educativo se cuenta con un total 40 de docentes y 160 estudiantes por grado.

### **3.4 Participantes**

Los participantes del trabajo de investigación fueron la única docente que aplica la gamificación en las clases de C y T cuya edad oscila entre 45 y 50 años además de 4 de sus alumnas del nivel secundario del VII ciclo, los que se desempeñan en una I.E.T. El proceso de selección de los participantes estuvo impulsado por su disponibilidad y voluntad de participar en el estudio tras su acuerdo de participación, se programaron las entrevistas semi estructuradas.

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

La metodología empleada en esta investigación se basa en la técnica de entrevistas en formato de grupo focal, tal como lo describe Hernández-Sampieri (2018) p.403. Para este estudio se utilizó la técnica de entrevistas en formato de focus group, empleando una guía de entrevista semi estructurada como herramienta de recolección de datos con 15 preguntas.

### **3.6 Procedimiento de recolección de datos**

El procedimiento de recopilación de datos comenzó con una planificación y comunicación con la maestra que aplica la gamificación y 4 estudiantes luego se organizó una reunión preliminar para presentar los objetivos de la investigación, delinear el proceso de recopilación de datos y abordar cualquier consulta o inquietud planteada por los participantes. Durante esta reunión se proporcionó información clara y completa sobre el propósito del estudio, así como detalles sobre la fecha, hora y lugar de las entrevistas. El día acordado, las entrevistas se realizaron de acuerdo con una guía de entrevista, durante todo el proceso de la entrevista, el investigador permaneció atento y receptivo a la dinámica de la discusión, finalmente se hizo una transcripción de la entrevista teniendo en cuenta las respuestas de los participantes, luego se realizó la codificación en categorías, subcategorías e indicadores, se transcribieron y contrastaron la información obtenida del análisis documental, finalmente se terminó con la triangulación de toda la información para esto se utilizó la técnica manual para la codificación de la información.

### **3.7 Rigor científico**

De acuerdo con Espinoza (2020) nos indica que “el rigor científico se refleja esencialmente en el manejo preciso de la información con situaciones de simulación que planifique, recopile procesamiento y análisis. Este apartado fue crucial y vital para asegurar la calidad, representatividad, confiabilidad y validez de los datos.

### **3.8 Método de análisis de datos**

En esta investigación, se recopilaron los datos a través de las respuestas obtenidas en las entrevistas con la maestra y los estudiantes, mediante la revisión y organización de los mismos. Estos datos permitieron clarificar y generar un sentido de entendimiento, tal como lo menciona Hernández-Sampieri (2018, p. 515). El análisis se llevó a cabo de manera manual mediante la elaboración de un cuadro de codificación, en el que se establecieron conexiones entre categorías,

subcategorías y extractos de las entrevistas. Este proceso garantizó un enfoque sistemático y riguroso.

### **3.9 Aspectos éticos**

Las consideraciones éticas son consideradas y aplicadas como la forma correcta y primordial en una investigación para el actuar con responsabilidad, sirviendo como brújula moral que guía la realización de las investigaciones y el tratamiento de los individuos que forman parte de la población de estudio, en ese sentido todo ha sido validado con los implementos dados y emitidos en la RVC de Investigación N°62-2023-VI-UCV. Los lineamientos trazados, sirven como marco fundacional para una conducta ética.

**Consentimiento informado:** Los estudiantes tienen la libertad y el conocimiento dado de que pueden desligarse sin responsabilidad ni beneficio del estudio en el que forman parte.

**Confidencialidad y privacidad:** Se protegió la identidad de los participantes y se mantuvo la confidencialidad de la información proporcionada.

**Propiedad intelectual:** Se citó de manera adecuada las fuentes de información de referencia.

**Estilo APA 7ma edición:** e utilizó una redacción académica eficaz y se proporcionó a los autores una expresión de ideas bien definida.

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se presenta los resultados obtenidos del análisis de las entrevistas aplicadas, las cuales para su análisis se organizaron de la siguiente manera:

<b>CATEGORIZACION</b>			
<b>CATEGORIA</b>	<b>CODIGO</b>	<b>N°</b>	<b>PREGUNTA</b>
<b>DINAMICA</b>	D2	2	¿Qué aspectos de la gamificación considera que generan mayor motivación e interés en el aprendizaje de los estudiantes?
<b>DINAMICA</b>	D3	3	¿En qué medida ha observado que la gamificación influye en la actitud de los estudiantes hacia las actividades académicas?
<b>DINAMICA</b>	D4	4	¿De qué manera percibe que la gamificación impacta en la percepción del aprendizaje y el compromiso de los estudiantes con el mismo?
<b>DINAMICA</b>	D5	5	¿Cómo cree que la gamificación contribuye al desarrollo personal y emocional de los estudiantes en el contexto del aprendizaje?
<b>DINAMICA</b>	D7	7	¿De qué manera ha observado que la gamificación impulsa a los estudiantes a participar activamente en las actividades académicas?
<b>DINAMICA</b>	D8	8	¿Cómo percibe que la gamificación influye en el deseo de los estudiantes de alcanzar sus objetivos de aprendizaje?
<b>DINAMICA</b>	D9	9	¿Cómo cree que la gamificación ayuda a los estudiantes a querer aprender más por sí mismos?
<b>DINAMICA</b>	D13	13	¿Cómo cree que la gamificación contribuye a la sensación de logro y satisfacción de los estudiantes en el aprendizaje?
<b>DINAMICA</b>	D15	15	¿Cómo percibe que la gamificación ha impactado en la confianza y autoeficacia de los estudiantes en el aprendizaje?
<b>MECÁNICAS</b>	M1	1	¿Qué tipos de juegos o aplicaciones con elementos de puntajes, premios, utiliza con frecuencia en sus clases para motivar el aprendizaje de los estudiantes?
<b>MECÁNICAS</b>	M6	6	¿Qué herramientas de gamificación considera más motivadoras para el aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?
<b>MECÁNICAS</b>	M10	10	¿Cuál es la herramienta de gamificación que ha tenido mayor impacto en el aprendizaje de sus estudiantes? ¿Por qué?
<b>MECÁNICAS</b>	M12	12	¿De qué manera la gamificación le ha permitido a usted como docente establecer metas claras y alcanzables en el aprendizaje de sus estudiantes?
<b>COMPONENTES</b>	C11	11	¿Cómo siente que mejora el aprendizaje de los estudiantes cuando utiliza juegos o herramientas divertidas en clase?

<b>COMPONENTES</b>	C14	14	¿Cómo ha observado que los juegos ayudan a los estudiantes a descubrir en qué son buenos y en qué necesitan mejorar en sus estudios?
--------------------	-----	----	--

Estas dieron origen a los siguientes hallazgos:

En primer lugar, se analizó la categoría Dinámica en ella se evidenciaron cinco subtemas, la motivación e interés (D2, D3,D7), el Desarrollo Personal y Emocional(D5, D13), La actitud y percepción (D4, D8), el Deseo de Superación(D9) y la Influencia en la Colaboración y la Socialización (D15), para analizar el impacto de la gamificación dinámica en el aprendizaje de los estudiantes, se examinó las respuestas proporcionadas por los docentes y los alumnos. Aquí se destacan los puntos clave de cada subcategoría relevante:

### **Motivación e Interés (Preguntas D2, D3, D7)**

El subtema ‘Motivación e Interés’ reveló puntos de convergencia entre las percepciones de docentes y alumnos. La docente destacó que:

*“Los colores, la melodía, los cupones, los resultados previos donde muestran quienes van obteniendo los mejores puntajes y a final el pódium donde se muestran los 3 primeros puestos.” (D-2), “Las estudiantes solicitan sus pruebas con juegos, y cada vez que aciertan lo viven con gritos, se emocionan y eso las motiva y piden nuevas oportunidades y es ahí que se aprovecha para que repasen nuevamente para un nuevo juego” (D-3), “Cuando las mismas alumnas solicitan que las evaluaciones sean en quizziz u otra aplicación” (D-7),*

lo cual es apoyado por los alumnos quienes afirmaron: *“Que sea divertido y entretenido” (E1-2), “Me interesa más en un tema y era así, más fácil el aprendizaje” (E4-3), “La gamificación es una forma más divertida porque nos enseña de manera interesante los contenidos y así podemos prestar más atención.” (E4-7).*

Ambos grupos, docentes y alumnos, coinciden en que la gamificación no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo y divertido, sino que también mejora la comprensión y retención del conocimiento el cual está en línea con la investigación de Putz, L.-M. (2020) ya que apoya el hallazgo de que la gamificación hace que el aprendizaje sea más atractivo y divertido, y mejora la comprensión y retención del conocimiento, destacando la importancia de la percepción positiva de ambos grupos, docentes y alumnos, y la necesidad de una implementación contextualizada y adaptativa.

### **Actitud y Percepción (Preguntas D4, D8)**

Los resultados de esta subcategoría reflejaron aspectos relevantes, la docente manifestó:

*“La percepción de la estudiante es positiva, se dan cuenta que con juegos también es posible aprender” (D-4), “Como los resultados son al momento, las estudiantes no esperan a una siguiente clase y pierden el entusiasmo, esta característica de resultados inmediatos, unidos a los colores, el sonido, los cupones estimula a las estudiantes a querer obtener un mejor resultado” (D-8)*

y lo ratifican los alumnos en sus comentarios: *“Que la manera de aprendizaje sea entretenida y no de la manera normal y le ayuda a que quieras aprender a entender.” (E1-4), “Que como nos explican y sabemos de manera divertida y conocemos los resultados para ver qué manera mejoramos y cuánto hemos aprendido.” (E1-8).*

Los resultados indican que la gamificación puede mejorar la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje al hacerlo más atractivo y relevante. Además, aumenta la participación y la motivación intrínseca. Estos hallazgos están en consonancia con lo planteado por Putz, L.-M. (2020) en su estudio longitudinal sobre: Can gamification help to improve education?

### **Desarrollo Personal y Emocional (Preguntas D5, D13)**

Esta subcategoría destacó que la atención y repaso necesario para buenos resultados en actividades gamificadas ayudan a los estudiantes a obtener y desarrollar hábitos positivos de estudio y motivación personal. Esto se refleja en la expresión de la docente:

*“En cuanto a desarrollo personal, las estudiantes se dan cuenta que si prestan atención tienen más posibilidades de obtener un mejor resultado, así como también se dan cuenta que se debe repasar para obtener un buen puntaje; ello les permite motivarse para una siguiente oportunidad. En lo emocional, al festejar un buen resultado con gritos o frases como si lo hice, les permite liberarse del stress y relajarse con el juego, y si les fue mal, aprenden a manejar sus emociones y solicitar nuevas oportunidades.” (D-5), “La sensación de logro y la satisfacción se relaciona con lo emocional, y al festejar un buen resultado con gritos o frases de entusiasmo genera en ellas adrenalina y las mantiene atentas y les permite liberarse del stress y relajarse con el juego, y si les fue mal, aprenden a manejar sus emociones y solicitar nuevas oportunidades.” (D-13)*

estos comentarios son corroborados por los estudiantes en sus acotaciones: *“Ya no me sentía mal si en el examen no sacaba una buena nota. Ya que si en el juegos ganaba me hacía sentir mejor.”* (E3-5), *“Sentía que era más inteligente, pues cada vez mis resultados aumentaban.”* (E3-13).

Estos comentarios de los estudiantes respaldan la idea de que la gamificación no solo mejora los hábitos de estudio y la motivación personal, sino que también contribuye al bienestar emocional, los cuales están en concordancia con Sirlupu R. (2021),. Morales & Flores (2021), Dichev & Dicheva (2017). La investigación de Nivelá-Cornejo et al. (2021) proporciona evidencia adicional y valida la importancia de considerar el Desarrollo Personal y Emocional en el contexto de la gamificación.

### **Deseo de Superación (Pregunta D9)**

Esta sub categoría impacta significativamente el deseo de superación de los estudiantes, fomentando un ambiente en el que la motivación, la curiosidad y la percepción de progreso juegan un papel crucial. Al estar expuestos a elementos atractivos y desafiantes, los estudiantes se sienten más inclinados a profundizar en los temas y aprender más. Así lo afirman:

*“Los elementos visuales como imágenes, los colores, los cupones, elementos auditivos: como, la melodía son aspectos que captan la atención de los estudiantes, así como los resultados de sus desempeños. Generan motivación en ellas.”* (D-9)

y lo corroboran las estudiantes en sus al afirmar:

*“Me ha ayudado porque al completar un tema me da curiosidad por aprender más de que el por qué es posible que se pueda profundizar el tema a la siguiente clase”* (E4-9).

En concordancia con el artículo de Solís-Castillo y Marquina-Lujan (2022) apoya y complementa el hallazgo sobre el "Deseo de Superación" al demostrar que la gamificación no solo mejora la motivación y el compromiso, sino que también fomenta un entorno donde la curiosidad y la percepción de progreso impulsan a los estudiantes a buscar un aprendizaje más profundo y significativo.

### **Confianza autoeficacia (Pregunta D15)**

Esta subcategoría impacta positivamente en la confianza y autoeficacia de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más efectivo y dinámico. Así lo manifiesta la docente:

*“Tiene un gran impacto positivo ya que el ver los resultados de inmediato y si lo hicieron bien aumenta su confianza y eso les permite recordar con mayor facilidad.” (D-15)*

y lo corrobora la estudiante *“Que ya no me sentía mal o preocupada porque sabía que si estudiaba un poco más o prestaba atención en clases iba a ganar en la próxima.” (E3-15)*

En este sentido el artículo de Morón, Romaní y Macedo (2022) apoya y complementa el hallazgo sobre "Confianza y Autoeficacia" al demostrar que la gamificación en la educación híbrida no solo mejora el rendimiento académico y la retención del conocimiento, sino que también incrementa la confianza y autoeficacia de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más efectivo y dinámico.

En conclusión, la gamificación dinámica tiene un impacto significativo y positivo en varios aspectos del aprendizaje, aumentando la motivación, mejorando la comprensión del contenido y fomentando el desarrollo personal y emocional de los estudiantes. Del mismo modo, Rojas (2022) y Sailer & Homner (2020) destacan que la gamificación no solo motiva a los estudiantes y mejora su actitud hacia el aprendizaje, sino que también contribuye positivamente a su desarrollo emocional, autoeficacia y deseos de superación. Estos hallazgos refuerzan la importancia de implementar estrategias innovadoras como la gamificación en el aula para mejorar la experiencia educativa y los resultados académicos de los estudiantes.

En segundo lugar, se analizó la categoría mecánica, en esta se evidenciaron tres subcategorías El Uso de Juegos y Aplicaciones (Pregunta M1), las Herramientas Motivadoras y de mayor impacto (Pregunta M6 - M10) y las Metas Claras y Alcanzables (Pregunta M12) para ello examinemos las respuestas proporcionadas por los docentes y los alumnos en la tabla. Aquí se destacan los puntos clave de cada subcategoría selecta:

### **Uso de Juegos y Aplicaciones (Pregunta M1)**

La investigación encontró que la docente y estudiantes valoran el uso de juegos y aplicaciones con elementos de puntajes y premios para motivar el aprendizaje. La docente menciona con frecuencia el uso de juegos educativos

interactivos como “Quizziz Kahoot Google formulario Socrative Simuladores Phet, laboratorio virtual” (D-1)

y los estudiantes resaltan “Quizzis y Kahoot.” (E4-1)

Los hallazgos de esta investigación son consistentes con los de Corchuelo Rodríguez (2018) y de Aguiar-Castillo et al. (2021) al destacar el uso de técnicas de gamificación como puntos, niveles, recompensas y desafíos para estimular la participación activa de los estudiantes.

### **Herramientas Motivadoras y de mayor impacto (Pregunta M6-M10)**

La investigación reveló que las estrategias de motivación más efectivas incluyen actividades variadas, interacción social, retroalimentación rápida y personalización al estudiante. Los juegos educativos interactivos destacan por impulsar la participación, evaluación y aprendizaje activo. Así lo manifestó la docente:

*“Para la evaluación Quizziz, kahoot” (D-6) y la herramienta de mayor impacto “Para la evaluación Quizziz, kahoot, simuladores Phet, laboratorio virtual, para Trabajo colaborativo: canva, drive, classroomm,y miro” (D-10)*

y lo refrendan los comentarios de las estudiantes *“Las herramientas que sean divertidas con juegos, preguntas, concursos, competencias y que el último te lo de tu nota.” (E1-6)* y la herramienta que más le impacta *“Kahoot. Porque me motiva mientras compito y quiero ser la mejor.” (E1-10)*

estas afirmaciones concuerdan con la investigación de Paitan Gutierrez, K. R. (2022) en la que destaca que la gamificación es una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el compromiso de los docentes, al igual que los hallazgos de la investigación que identifican a Quizziz y Kahoot como herramientas de evaluación de gran impacto. Ambas plataformas gamificadas no solo facilitan la evaluación, sino que también aumentan la participación activa y el entusiasmo tanto de los docentes como de los estudiantes.

### **Metas Claras y Alcanzables (Pregunta M12)**

La investigación mostro que la gamificación ayuda a establecer metas claras y alcanzables, promoviendo la autonomía y compromiso de los estudiantes, esto se demuestra en los comentarios de la docente:

*“Facilita el trabajo, en cuanto a evaluaciones, se pueden diseñar instrumentos como rubricas y hacerlos conocer a las estudiantes, por la naturaleza del área es necesario siempre usar imágenes, video, para una mejor comprensión del tema. Procuero desarrollar la competencia 28” (D-12)*

y lo reafirma la estudiante: *“Me ha ayudado en que quisiéramos superarnos más y ganar en las competencias” (E3-12)*

Este resultado concuerda con el estudio de Anicama (2020) quien muestra en su investigación que la gamificación puede ayudar a los estudiantes a establecer metas claras y alcanzables.

En resumen, las mecánicas de gamificación tienen un impacto significativo en hacer el aprendizaje más atractivo y divertido, manteniendo el interés y la motivación de los estudiantes. Además, facilitan la organización y colaboración en trabajos grupales, y ayudan a establecer y alcanzar metas claras, promoviendo un ambiente de aprendizaje efectivo y comprometido. De la misma manera Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020) y Torres-Toukoumidis & Romero-Rodriguez (2018) concluyen en sus investigaciones que la competencia y los retos pueden ser utilizados para motivar a los estudiantes, ya que la competencia puede generar una sensación de progreso y superación, y los retos pueden ser diseñados para ser desafiantes y emocionantes.

En tercer lugar, se analizó la categoría mecánica la que se compuso por dos sub categorías la Mejora del Aprendizaje con Juegos y Herramientas Divertidas (Pregunta C11) y el descubrimiento de Fortalezas y Áreas de Mejora (Pregunta C14) para ello se examinó las respuestas proporcionadas por los docentes y los alumnos, aquí se destacan los puntos clave de cada categoría selecta:

### **Mejora del Aprendizaje con Juegos y Herramientas Divertidas (Pregunta C11)**

La subcategoría Mejora del Aprendizaje con Juegos y Herramientas Divertidas destaca la importancia de la interactividad en el proceso educativo.

Según el docente, la utilización de juegos en clase:

*“motiva a los estudiantes a buscar más información y a leer, evitando que se limiten a copiar y pegar” (D11).*

Esta observación es corroborada por las estudiantes, quienes coinciden en que : *“Me siento divertida, feliz al explorar, experimentar y descubrir nuevos conceptos de forma interactiva”* (E2-11).

Estos hallazgos están en línea con la investigación de Anicama (2020), Huamaní Quispe & Vega Vilca (2023) y Gaspar Huamaní (2021) que evidencian los beneficios de la gamificación en términos de motivación, interactividad y rendimiento académico. Este enfoque dinámico y participativo no solo hace el aprendizaje más agradable, sino que también incrementa la implicación estudiantil y mejora los resultados académicos.

### **Descubrimiento de Fortalezas y Áreas de Mejora (Pregunta C14)**

Esta subcategoría resalta cómo los juegos pueden ser una herramienta valiosa para la autoevaluación estudiantil. El docente observó que:

*“solo a través de los resultados que obtienen, las estudiantes solicitan en su gran mayoría una nueva oportunidad, dándose cuenta de que pueden lograrlo”* (D14).

Esta percepción es compartida por las estudiantes, quienes afirman que: *“Me ayudaba descubrir en qué soy buena, si respondo correctamente a las preguntas en la plataforma y sin problema alguno, sé que he aprendido sobre un tema o si es el caso contrario, no dudaré en investigar mi error y consultar a la docente.”* (E4-14).

Este enfoque es respaldado por la literatura, como sugiere Rojas (2021) y Kapp, K. M. (2020), quienes destacan la importancia de elementos como la puntuación y la retroalimentación en la gamificación. Estos componentes no solo fomentan una autoevaluación efectiva, sino que también potencian el aprendizaje al proporcionar un feedback continuo y motivador.

En resumen, la categoría Mecánica a través de la utilización de juegos y herramientas interactivas, no solo mejora la motivación y el rendimiento académico, sino que también facilita la autoevaluación y el descubrimiento de fortalezas y áreas de mejora. Estos elementos son fundamentales para diseñar estrategias educativas que maximicen el impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes así lo afirma también Quintanal Pérez (2019) y Flup. (2023).

En relación al objetivo específico determinar la percepción de los estudiantes con respecto al IG en una I. E. T de Huancayo se articularon las preguntas: M1, D2, D3, D4, D5. Los estudiantes de la I.E.T. de Huancayo perciben que la

gamificación tiene un impacto significativo y positivo en su aprendizaje, motivación, y desarrollo personal y emocional. Este hallazgo se alinea con los estudios de Putz et al. (2020), quienes destacaron que la gamificación mejora la participación, la motivación y el procesamiento de información. Además, Blanco et al. (2023) Casaus et al. (2020) y Dicheva et al. (2021), mencionan que los educadores buscan mejorar las metodologías de enseñanza para una transferencia eficiente de conocimientos y una mayor participación de los estudiantes, lo cual coincide con las percepciones de los estudiantes sobre los beneficios de las herramientas gamificadas como Quizziz y Kahoot.

Respecto al segundo objetivo específico identificar la herramienta que tiene mayor IG en los estudiantes de la I. E. T. de Huancayo se interrelacionaron las preguntas: M6, D7, D8, D9, M10. Los estudiantes valoran especialmente herramientas como Quizziz y Kahoot, considerándolas divertidas y motivadoras. Esto confirma los hallazgos de Sevilla-Sanchez et al. (2023), quienes observaron mejoras significativas en la motivación y el aprendizaje mediante la gamificación en un contexto educativo deportivo. Asimismo, Corchuelo Rodriguez (2018) encontró que la gamificación sirve como un factor motivador clave en el aula, apoyando la comprensión y el aprendizaje. La docente de la I.E.T. de Huancayo menciona el uso frecuente de estas herramientas, corroborando que su implementación es efectiva y valorada por los estudiantes.

Finalmente, frente al tercer objetivo de analizar cómo el IG ha influido el desarrollo académico de los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo se integraron las preguntas: C11, M12, D13, C14, D15. La gamificación ha tenido un impacto significativo en el desarrollo académico de los estudiantes de la I.E.T. de Huancayo, mejorando la comprensión y retención del conocimiento, y ayudándolos a desarrollar hábitos positivos de estudio y motivación personal. Estos resultados son consistentes con los estudios de Nivelá-Cornejo et al. (2021), Gómez-Paladines & Ávila-Mediavilla (2021), Ortiz-Colón et al. (2018) y Jaramillo-Mediavilla et al. (2024) encontraron que la gamificación puede mejorar significativamente la motivación y la retención del conocimiento Anicama (2020) también concluyó que la gamificación mejora el rendimiento académico en estudiantes universitarios, y

Rojas (2022) observó que la gamificación influye positivamente en los resultados de aprendizaje en matemáticas.

## V. CONCLUSIONES

**Percepción Positiva de la Gamificación:** Aunque la gamificación está en una etapa inicial de implementación en la I.E.T. de Huancayo, se ha observado que los estudiantes que participan en el único curso que utiliza esta estrategia muestran una actitud más motivada y predispuesta hacia el estudio. Esto sugiere que la gamificación tiene el potencial de transformar el entorno educativo y aumentar el interés y la participación de los estudiantes.

**Eficacia de las Herramientas Gamificadas:** Las herramientas como Kahoot y Quizizz han demostrado ser particularmente efectivas en motivar a los estudiantes y mantener su interés. La interactividad y los elementos visuales y auditivos de estas aplicaciones hacen que el aprendizaje sea más atractivo y comprensible, lo que se refleja en una mayor motivación y compromiso.

**Mejora en el Desarrollo Académico:** La gamificación ha tenido un impacto positivo en el desarrollo académico de los estudiantes, incluso en su uso limitado. Los estudiantes no solo muestran mejoras en su rendimiento académico, sino también en su autoevaluación y confianza. Esto sugiere que una implementación más amplia de la gamificación podría llevar a mejoras significativas en el desempeño académico general.

Al comparar estos hallazgos con los antecedentes y el marco teórico, se observa una consistente confirmación de los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo. Los resultados de la I.E.T. de Huancayo están en línea con las conclusiones de estudios previos, mostrando que la gamificación puede mejorar significativamente la motivación, la retención del conocimiento y el rendimiento académico. Sin embargo, una discrepancia notable es la recomendación de Nivelado-Cornejo et al. (2021) sobre la eliminación de exámenes finales convencionales, lo cual no se ha abordado en la presente investigación, pero podría considerarse para futuras implementaciones.

## **VI. RECOMENDACIONES**

- Primera: A la administración y al cuerpo docente de la I.E.T. de Huancayo se le recomienda extender el uso de estrategias de gamificación a más cursos dentro de la institución para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en general, replicando el impacto positivo observado en el curso piloto.
- Segunda: A los docentes de la I.E.T. de Huancayo se le recomienda proveer formación continua en el uso de herramientas de gamificación para permitir a los docentes utilizar estas herramientas de manera efectiva, maximizando su impacto positivo en el aprendizaje y alineándose con las disposiciones gubernamentales sobre el uso de nuevas tecnologías en la educación.
- Tercera: A los administradores y docentes encargados del aula de innovación de la I.E.T. de Huancayo se le recomienda aprovechar el aula de innovación equipada con internet y computadoras actualizadas para implementar estrategias de gamificación para facilitar un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo, utilizando plenamente los recursos disponibles.
- Cuarta: A los docentes y coordinadores académicos de la I.E.T. de Huancayo se le recomienda implementar sistemas de evaluación que integren elementos de gamificación para proporcionar feedback inmediato y continuo a los estudiantes para ayudar a los estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora, y fomentar una cultura de mejora constante y autoevaluación.

## REFERENCIAS

- Aguiar-Castillo, L., Guerra Yáñez, V., & Pérez-Jiménez, R. (2021). La gamificación y su efecto sobre el aprendizaje profundo: el ciclo del hábito. Servicio de Publicaciones y Difusión Científica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC). <http://hdl.handle.net/10553/114382>
- Alejaldre Biel, L., & García Jiménez, A. M. (2016). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. En *La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI: actas del I Congreso Internacional de la AEPE (Asociación Europea de Profesores de Español)* (pp. 65-83). Burgos: Asociación Europea de Profesores de Español (AEPE).
- Anicama, J. (2020). INFLUENCIA DE LA GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE PSICOLOGIA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ. *ACTA PSICOLOGICA PERUANA*, 5(2), 230–247. <https://orcid.org/0000-0002-0267-4311>
- Barrientos, M. (2016). Gamification Mechanism in Tve Apps. *Opción*, 32, 178–195.
- Blanco, R., Trinidad, M., Suárez-Cabal, M. J., Calderón, A., Ruiz, M., & Tuya, J. (2023). Can gamification help in software testing education? Findings from an empirical study. *Journal of Systems and Software*, 200. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2023.111647>
- Casaus, F. G., Muñoz, J. F. C., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24. <http://file:///D:/DOCUM/HOME/Downloads/Dialnet-LaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-7643607.pdf>
- Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec*.

- Dávila Roberto, Vivanco Omar, & Calderón Paúl. (2023). Gamificación y Aprendizaje basado en problemas en estudiantes universitarios. *Revista Conrado*, 19(93), 212–222.  
[https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:ieWiCY79WCgJ:scholar.google.com/+gamificaci%C3%B3n+en+educaci%C3%B3n+huancayo&hl=es&as\\_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:ieWiCY79WCgJ:scholar.google.com/+gamificaci%C3%B3n+en+educaci%C3%B3n+huancayo&hl=es&as_sdt=0,5)
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-36.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-109X2022000200301](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2022000200301)
- Dicheva, D., Irwin, K., Dichev, C., & Talasila, G. (2021). The effects of gamification on learning: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 129-167. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-09970-5>
- Espinoza, E. (2020). LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA, UNA HERRAMIENTA ÉTICA EN EL ÁMBITO PEDAGÓGICO. *Revista Conrado*, 16(75), 103–110.
- Feria, H., Mantecón, S., & Matilla, M. (2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA? *Didáctica y Educación*, 62–79.
- Flup. (2023). La importancia de la motivación de los estudiantes.  
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821587003/3821587003.pdf>
- Fuster Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201.  
<https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- Gaspar Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior: gamification as a motivational and

dynamic strategy for higher education. *Educación*, 27(1), 33-40.  
[https://www.researchgate.net/publication/360389013\\_The\\_Effects\\_of\\_Co-Teaching\\_and\\_Related\\_Collaborative\\_Models\\_of\\_Instruction\\_on\\_Student\\_Achievement\\_A\\_Systematic\\_Review\\_and\\_Meta-Analysis](https://www.researchgate.net/publication/360389013_The_Effects_of_Co-Teaching_and_Related_Collaborative_Models_of_Instruction_on_Student_Achievement_A_Systematic_Review_and_Meta-Analysis)

Gómez-Paladines, L. J., & Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-340.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8019920.pdf>

Huamaní Quispe, M. del C., & Vega Vilca, C. S. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 7(29), 1399–1410.  
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>

Iquise Aroni, M. E., & Rivera Rojas, L. G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación). Universidad San Ignacio de Loyola (USIL).

Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639.  
<https://doi.org/10.3390/educsci14060639>

Kapp, K. M. (2020). Gamification in education: A systematic review of the literature. In *Handbook of research on innovative pedagogies and technologies for online learning in higher education* (pp. 90-105). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-1622-0.ch005>

MINEDU. (2022). *Reinserción y continuidad educativa 2022*.

Minedu. (2022, May 17). 124,533 estudiantes interrumpieron su educación en el 2021 debido a la pandemia. *Minedu*, 1–2.

- Miranda, P. (2023, February 28). Educación en el Perú\_ breves apuntes sobre cómo garantizar una educación de calidad - IDEHPUCP PUCP. *IDEHPUCP*. <https://idehpucp.pucp.edu.pe/notas-informativas/educacion-en-el-peru-breves-apuntes-sobre-como-garantizar-una-educacion-de-calidad/>
- Morales Escareño, C. A., & Flores Alanís, I. M. (2021). La gamificación como propuesta didáctica para el desarrollo de competencias socioemocionales en adolescentes. *RISEI Academic Journal*, 2(1), 1-12. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7755893/>
- Morón, J., Romaní, G., & Macedo, K. (2022). Efecto de la gamificación como estrategia para la educación híbrida en estudiantes universitarios. *Desafíos*, 13(2), 110–114. <https://doi.org/10.37711/desafios.2022.13.2.380>
- Nivela-Cornejo, M. A., Otero- Agreda, O. E., & Morales-Caguana, E. F. (2021). Gamificación en la educación superior. *Revista Publicando*, 8(31), 165–176. <https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2242>
- Ordóñez Gutiérrez, M. A. (2022). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en sexto de básica de la escuela Juan José Flores (Tesis de Maestría en Innovación en Educación). Universidad Politécnica Salesiana.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Putz, L. M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 110. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>
- Quintanal Pérez, F. (2019). Efectos de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Perú. *Revista Iberoamericana de Educación*, 80(1), 41-56. <https://doi.org/10.35362/rie8013426>

- Rojas, J. (2022). *La gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje de matemática en alumnos de secundaria de una I.E. de Huancayo 2020* [Tesis]. Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The effects of gamification on motivation and engagement: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 106, 106147. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106147>
- Sevilla-Sanchez, M., Dopico, X., Morales, J., Iglesias-Soler, E., Fariñas, J., & Carballera, E. (2023). La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Retos*, 47, 87–95. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.94686>
- Sheppard, B., Ha, H. J., Martínez, E., & Human Rights Watch (Organization). (2021). *“Years don’t wait for them”: increased inequalities in children’s right to education due to the Covid-19 pandemic*.
- Singer, N. (2023, July 6). Dependence on Tech Caused ‘Staggering’ Education Inequality, U.N. Agency Says. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2023/09/06/technology/unesco-report-remote-learning-inequity.html>  
<https://www.nytimes.com/2023/09/06/technology/unesco-report-remote-learning-inequity.html>
- Sirlupu Reyes, F. M. (2021). Tendencias de la gamificación en el ámbito educativo: potencialidades y riesgos (Unpublished bachelor's thesis, Pontificia Universidad Católica del Perú).
- Solís-Castillo, J. C., & Marquina-Lujan, R. J. (2022). Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior. *Revista ConCiencia EPG*, 7(1), 66–83. <https://doi.org/10.32654/concienciaepg.7-1.5>
- Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L. M. (Eds.). (2018). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación*. Universidad Politécnica Salesiana; Editorial Abya-Yala.
- Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solórzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., & Moreira Rivera, J. M. (2023). La gamificación

como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 4(5), 1375-1386.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0012821X10007703>

Urbina, E. (2020). INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. *Applied Sciences in Dentistry*, 1.

Werbach, Kevin y Dan Hunter.(2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Harrisburg: Wharton Digital Press.

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de categorización

Problema General	Problema Específico	Objetivo General	Objetivos Específicos	Categorías de estudio	Definición conceptual	Subcategorías	Códigos
¿Cuál es el impacto de la gamificación (IG) en los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo?	¿Cuál es la percepción de los estudiantes con respecto al IG en la I. E. T. de Huancayo?	Determinar el IG en los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo	• Determinar la percepción de los estudiantes con respecto al IG en una I. E. T. de Huancayo.	Impacto	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dinámicas: Las dinámicas en la gamificación se refieren a los aspectos generales del juego que afectan a los jugadores a nivel emocional y motivacional. Incluyen elementos como la narrativa, la progresión, los desafíos y la colaboración (Werbach y Hunter, 2012, citado en Barrientos, 2016).</li> </ul>	Impacto Gamificación Dinámica	IGD
	¿Qué herramientas tiene mayor IG en los estudiantes de la I. E. T. de Huancayo?		• Identificar la herramienta que tiene mayor IG en los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo.	Gamificación		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mecánicas: Las mecánicas son las reglas y procedimientos que guían las acciones y proporcionan estructura a las experiencias de juego. Incluyen puntos, niveles, misiones, retos y recompensas (Werbach y Hunter, 2012, citado en Barrientos, 2016).</li> </ul>	
	¿Cómo el IG ha influido el desarrollo académico de los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo?		• Analizar cómo el IG ha influido el desarrollo académico de los estudiantes en una I. E. T. de Huancayo.	Componentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Componentes: Los componentes son las partes específicas y tangibles del sistema de juego, como insignias, tablas de líderes, avatares, puntos y premios (Werbach y Hunter, 2012, citado en Barrientos, 2016).</li> </ul>		Impacto Gamificación Componentes.

## Anexo 2: Consolidado de entrevista estudiantes entrevistados

Cat.	COD	N°	Pregunta	Estudiante 1 (E1)	Estudiante 2 (E2)	Estudiante 3 (E3)	Estudiante 4 (E4)	Puntos claves de la categoría SUB TEMAS	Síntesis integral
C	C11	11	¿Cómo sientes que mejoras en el aprendizaje cuando usas juegos o herramientas divertidas en clase?	Que son divertidas y entretenidas.	<b>Me siento divertida, feliz al explorar, experimentar y descubrir nuevos conceptos de forma interactiva.</b>	En mi caso mejoró mucho, ya que recuerdo todo con más facilidad.	Siento que mejoró al conseguir una mejor puntuación. Cada vez me ayuda a saber cómo he mejorado en mi aprendizaje.	Mejora del Aprendizaje con Juegos y Herramientas Divertidas	Las estudiantes coinciden en que la gamificación, a través de elementos divertidos y entretenidos, les permite explorar, experimentar y descubrir nuevos conceptos de forma interactiva, lo que facilita la retención del conocimiento y mejora su desempeño académico.
C	C14	14	¿Cómo te han ayudado los juegos a descubrir en qué eres buena y en qué necesitas mejorar en tus estudios?	Que me dan el conteo de los puntos que tengo.	Mejorando mis capacidades para planificar, organizar, llevarme bien con los demás y regular mis emociones.	En que había ocasiones donde sacaba un mal puntaje y era constante, entonces sabía en qué debería mejorar.	<b>Me ayudaba descubrir en qué soy buena, si respondo correctamente a las preguntas en la plataforma y sin problema alguno, sé que he aprendido sobre un tema o si es el caso contrario, no dudará en investigar mi error y consultar a la docente.</b>	Descubrimiento de Fortalezas y Áreas de Mejora	Las estudiantes coinciden en que la gamificación, a través de elementos como la puntuación, la retroalimentación y el desafío, les permite identificar áreas en las que necesitan mejorar y desarrollar nuevas habilidades.
D	D2	2	¿Qué aspectos de la gamificación generan mayor motivación y ganas de aprender?	<b>Que sea divertido y entretenido.</b>	Aumenta la implicación. Del alumno. Demostrando que el juegos aumenta a los niveles de dopamina, que a su vez provoca un incremento de la tensión y la motivación de forma natural.	Las competencias, ya que muchas somos competitivas, pero las dinámicas lo hacen más interesante.	Que el usuario aprende de manera creativa y divertida lo que logra que este aspecto mejore su interés en el tema.	Motivación e Interés	Las estudiantes coinciden en que la gamificación, a través de elementos divertidos y entretenidos, promueve una mayor implicación y motivación, lo que se traduce en un mejor aprendizaje.
D	D3	3	¿En qué medida la gamificación ha influido en la actitud hacia las actividades académicas?	Que sean más divertida y entretenida para el aprendizaje. Además, que aprendamos de manera distinta.	Brinda los aportes necesarios para la participación activa en los estudiantes, generando una motivación al aspecto académico.	Me ayuda más a comprender las clases, las clases ya no eran aburridas.	<b>Me interesa más en un tema. Y era así, más fácil el aprendizaje.</b>	Motivación e Interés	Las estudiantes coinciden en que la gamificación, a través de elementos como la diversión, el entretenimiento y el aprendizaje innovador, ha generado un mayor interés en las materias, ha mejorado la comprensión de los contenidos y ha despertado una motivación intrínseca por el aprendizaje.
D	D4	4	¿De qué manera la gamificación ha impactado en su percepción del aprendizaje y su compromiso con el mismo?	<b>Que la manera de aprendizaje sea entretenida y no de la manera normal y le ayuda a que quieras aprender a entender.</b>	Al incorporar elementos de juegos como puntos, niveles y recompensas, los alumnos se implican más en su experiencia de aprendizaje y es más probable que se mantengan motivados.	Me hacía recordar más fácil las clases y me gustaba jugar mucho, ya que me parecía divertido.	Sentía que mi aprendizaje era más fácil y divertido. Porque podía resolverlos y esto hacía que me interesara mucho más en el aprendizaje.	Actitud y Percepción	Las estudiantes coinciden en que la gamificación, a través de elementos como la diversión, el entretenimiento, la motivación y la retroalimentación, ha transformado su visión del aprendizaje, haciéndolo más accesible, emocionante y relevante para sus vidas, lo que ha impulsado su compromiso activo y su deseo de aprender.
D	D5	5	¿Cómo la gamificación ha contribuido a su desarrollo personal y emocional en el contexto?	Que el aprendizaje no sea estresante y que sea una manera diferente de aprender y que ayude al estudiante a generar su propia voluntad de aprender más.	Consigue motivar a los alumnos desarrollando un mayor compromiso de las personas e incentivando el ánimo de superación.	<b>Ya no me sentía mal si en el examen no sacaba una buena nota. Ya que si en el juegos ganaba me hacía sentir mejor.</b>	Me ha ayudado a sentirme más feliz al realizar un buen puntaje y se podría decir que por lo personal me ayuda a interesarme más en un tema.	Desarrollo Personal y Emocional	Las estudiantes coinciden en que la gamificación, a través de elementos como la motivación, el compromiso, el ánimo de superación y la retroalimentación positiva, ha impactado en su autoestima, confianza en sí mismas y gestión emocional, fomentando un ambiente de aprendizaje más positivo y agradable.
D	D7	7	¿De qué manera la gamificación las ha impulsado a participar activamente en las actividades académicas?	Porque son evaluaciones que tomamos para saber cuánto hemos aprendido al respecto de un tema.	Absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna actividad o bien recompensas, acciones concretas, entre otros muchos objetivos.	En qué era más fácil que un examen y por las competencias entre nosotras de querer ganar más	<b>La gamificación es una forma más divertida porque nos enseña de manera interesante los contenidos y así podemos prestar más atención.</b>	Motivación e Interés	Las estudiantes coinciden en que la gamificación, a través de elementos como la competencia, la motivación, la retroalimentación y el aprendizaje significativo, ha generado un mayor interés en las actividades académicas, ha mejorado la atención y ha fomentado la colaboración entre ellas.

D	D8	8	¿Cómo la gamificación ha influido en su deseo de alcanzar sus objetivos de aprendizaje?	<b>Que como nos explican y sabemos de manera divertida y conocemos los resultados para ver qué manera mejoramos y cuánto hemos aprendido.</b>	Genera mayores niveles de motivación en los estudiantes, permitiéndoles un mayor nivel de involucramiento en las actividades claves o conductas objetivas que llevarán a la consecución del logro del aprendizaje.	En las competencias, ya que si tú estudiabas tenías mayor posibilidad de ganar	Ha influido porque así cada vez quería mejorar más y más.	Actitud y Percepción	Las estudiantes coinciden en que la gamificación, a través de elementos como la motivación, el compromiso, la retroalimentación y el reconocimiento, ha fortalecido su deseo de superarse, su perseverancia y su confianza en sus capacidades para alcanzar sus metas de aprendizaje.
D	D9	9	¿Cómo te ha ayudado la gamificación a querer aprender más por ti misma?	De que no me parece común y aburrida porque las clases a veces no son entretenidas y sí me parece divertida.	Se transforma en proceso de enseñanza para atemperarse a los Nuevos tiempos y se reinventan sus metodologías, técnicas y estrategias.	En que estudiaba más para que en el juegos tenga más posibilidad de hacerlo rápido y ganar.	<b>Me ha ayudado porque al completar un tema me da curiosidad por aprender más de que el por qué es posible que se pueda profundizar el tema a la siguiente clase.</b>	Deseo de Superación	Las estudiantes coinciden en que la gamificación, a través de elementos como la novedad, el desafío, la curiosidad y la progresión, ha despertado su interés por aprender más allá de lo requerido en clase, fomentando la investigación y la exploración autónoma del conocimiento.
D	D13	13	¿Cómo la gamificación ha contribuido a su sensación de logro y satisfacción en el aprendizaje?	Que si es de manera divertida y me da ganas de aprender más.	Fomentando la motivación intrínseca y proporcionar a los alumnos autonomía, competencia y relación.	<b>Sentía que era más inteligente, pues cada vez mis resultados aumentaban.</b>	Me ayuda a sentirme mejor. Y me observe algunas dudas sobre mis capacidades para así poder entender mejor a mis profesores.	Desarrollo Personal y Emocional	La gamificación contribuye significativamente a la sensación de logro y satisfacción de los estudiantes al hacer que se sientan más competentes e inteligentes a medida que sus resultados mejoran.
D	D15	15	¿Cómo la gamificación ha impactado en su confianza y autoeficacia en el aprendizaje?	De que me parece divertida y emocionante.	Me permite generar un aprendizaje significativo en mi felicitándome por entender los contenidos y aumentando mi motivación y participación.	<b>Que ya no me sentía mal o preocupada porque sabía que si estudiaba un poco más o prestaba atención en clases iba a ganar en la próxima.</b>	Ha impactado porque al saber que mi respuesta es correcta, puedo participar con más fluidez.	Confianza y autoeficacia	El impacto de la gamificación se traduce en un aumento significativo de la autoeficacia. Los estudiantes sienten que pueden aprender y mejorar con un poco más de esfuerzo y atención, lo que les permite participar con más seguridad y fluidez en las actividades educativas.
M	M1	1	¿Qué tipo de juegos o aplicaciones con elementos de puntajes, premios, utilizas con frecuencia como diversión y en tus aprendizajes?	Utilizo juegos como Kahoot. Links. Play. Vai Zombie. Me gusta porque genera más personajes con las respuestas correctas. Gotcha club. Acertijos matemáticos. Criminalística, club.	Juegos matemáticos o de secuencias numéricas. Juegos de comprensión lectora, etc. No me gusta otros juegos porque me aburro.	Creo que más utilizo Kahoot. Ya que no me gusta mucho jugar juegos, prefiero leer en mis tiempos libres.	<b>Quizzis y Kahoot.</b>	Uso de Juegos y Aplicaciones	Las respuestas indican una preferencia común por juegos educativos interactivos que utilizan elementos de puntajes y premios para hacer el aprendizaje más atractivo y divertido. Entre los juegos más mencionados se encuentran Kahoot, juegos matemáticos y juegos de competencia.
M	M6	6	¿Qué herramientas de gamificación consideran más motivadores para su aprendizaje? ¿por qué?	<b>Las herramientas que sean divertidas con juegos, preguntas, concursos, competencias y que el último te lo de tu nota.</b>	Las alumnas consideran que su aprendizaje es mayor cuando utilizan herramientas de gamificación como soporte electrónico.	La recompensa, ya que eso nos ayuda a seguir jugando porque nos dan un premio si respondemos bien las preguntas.	He utilizado socrative porque ahí las preguntas son más complicadas, pero a la vez son divertidas de resolver. También utilicé Kahoot porque al generar puntos me hace sentir que he aprendido algo. También Minecraft. Porque no es un juego solo de preguntas, sino que 1 interactúa con el jugador.	Herramientas Motivadoras	Las recompensas, como puntajes y premios, no solo mantienen el interés de los estudiantes, sino que también les proporcionan un sentido de logro y progreso. Además, la interactividad de estas herramientas hace que el aprendizaje sea más atractivo.
M	M10	10	¿Cuál es la herramienta de gamificación que le ha impactado en su aprendizaje? ¿por qué?	<b>Kahoot. Porque me Motiva. Mientras compito. Y quiero ser la mejor.</b>	Trello. Hace que el trabajo de su equipo sea más fácil.	Trello. Ya que era más fácil de organizar las tareas y supervisar si todo era correcto.	Me ha impactado más Kahoot porque es el que más se usa en clases e incluso fuera de estas solo por diversión.	Herramienta con Mayor Impacto	El uso de Kahoot impacta el aprendizaje al motivar a los estudiantes mediante la competencia y el deseo de ser el mejor. Este tipo de motivación competitiva mantiene a los estudiantes comprometidos y participativos. Por otro lado, Trello impacta el aprendizaje al facilitar la organización de tareas y la supervisión del trabajo en equipo, lo que mejora la eficiencia y la colaboración entre equipos.
M	M12	12	¿De qué manera la gamificación les ha permitido establecer metas claras y alcanzables en su aprendizaje?	Que al momento de concursar. Te ayude a hacer una de las 3 primeras en el concurso.	Promoviendo la autonomía, la motivación, el compromiso y la interacción social entre los estudiantes, permitiendo a su vez la progresión y el dominio de los temas abordados en cada reto propuesto.	<b>Me ha ayudado en que quisiéramos superarnos más y ganar en las competencias</b>	La forma como aprendemos con una gama fijación es muy agradable y fácil de aprender. Y además, puede manejarse más rápido.	Metas Claras y Alcanzables	La tendencia común es que la gamificación promueve la autonomía, la motivación y el compromiso de los estudiantes. Las herramientas gamificadas proporcionan un marco claro para la progresión y el dominio de los temas, lo que facilita el establecimiento y logro de metas específicas.

### Anexo 3: Consolidado de entrevista docente entrevistado

Cat.	Cod	N°	Preguntas	Docente	palabra clave
C	C11	11	¿Cómo siente que mejora el aprendizaje de los estudiantes cuando utiliza juegos o herramientas divertidas en clase?	Las motiva a buscar más información, a leer parafrasean pequeños textos, no se limitan a copiar y pegar.	Mejora del Aprendizaje con Juegos y Herramientas Divertidas
C	C14	14	¿Cómo ha observado que los juegos ayudan a los estudiantes a descubrir en qué son buenos y en qué necesitan mejorar en sus estudios?	Solo a través de los resultados que obtienen las estudiantes no son todas, solicitan en su gran mayoría una nueva oportunidad, ellas se dan cuenta que si pueden lograrlo	Descubrimiento de Fortalezas y Áreas de Mejora
D	D2	2	¿Qué aspectos de la gamificación considera que generan mayor motivación e interés en el aprendizaje de los estudiantes?	Los colores, la melodía, los cupones, los resultados previos donde muestran quienes van obteniendo los mejores puntajes y a final el pódium donde se muestran los 3 primeros puestos.	Motivación e Interés
D	D3	3	¿En qué medida ha observado que la gamificación influye en la actitud de los estudiantes hacia las actividades académicas?	Las estudiantes solicitan sus pruebas con juegos, y cada vez que aciertan lo viven con gritos, se emocionan y eso las motiva y piden nuevas oportunidades y es ahí que se aprovecha para que repasen nuevamente para un nuevo juego.	Motivación e Interés
D	D4	4	¿De qué manera percibe que la gamificación impacta en la percepción del aprendizaje y el compromiso de los estudiantes con el mismo?	La percepción de la estudiante es positiva, se dan cuenta que con juegos también es posible aprender o fijar un conocimiento.	Actitud y Percepción
D	D5	5	¿Cómo cree que la gamificación contribuye al desarrollo personal y emocional de los estudiantes en el contexto del aprendizaje?	En cuanto a desarrollo personal, las estudiantes se dan cuenta que si prestan atención tienes más posibilidades de obtener un mejor resultado, así como también se dan cuenta que se debe repasar para obtener un buen puntaje; ello les permite motivarse para una siguiente oportunidad. En lo emocional, al festejar un buen resultado con gritos o frases como si lo hice, les permite liberarse del stress y relajarse con el juego, y si les fue mal, aprenden a manejar sus emociones y solicitar nuevas oportunidades.	Desarrollo Personal y Emocional
D	D7	7	¿De qué manera ha observado que la gamificación impulsa a los estudiantes a participar activamente en las actividades académicas?	Cuando las mismas alumnas solicitan que las evaluaciones sean en quizziz u otra aplicación	Motivación e Interés
D	D8	8	¿Cómo percibe que la gamificación influye en el deseo de los estudiantes de alcanzar sus objetivos de aprendizaje?	Como los resultados son al momento, las estudiantes no esperan a una siguiente clase y pierden el entusiasmo, esta característica de resultados inmediatos, unidos a los colores, el sonido, los cupones estimula a las estudiantes a querer obtener un mejor resultado	Actitud y Percepción
D	D9	9	¿Cómo cree que la gamificación ayuda a los estudiantes a querer aprender más por sí mismos?	Los elementos visuales como imágenes, los colores, los cupones, elementos auditivos: como, la melodía son aspectos que captan la atención de los estudiantes, así como los resultados de sus desempeños. Generan motivación en ellas.	Deseo de Superación
D	D13	13	¿Cómo cree que la gamificación contribuye a la sensación de logro y satisfacción de los estudiantes en el aprendizaje?	La sensación de logro y la satisfacción se relaciona con lo emocional, y al festejar un buen resultado con gritos o frases de entusiasmo genera en ellas adrenalina y las mantiene atentas y les permite liberarse del stress y relajarse con el juego, y si les fue mal, aprenden a manejar sus emociones y solicitar nuevas oportunidades.	Desarrollo Personal y Emocional
D	D15	15	¿Cómo percibe que la gamificación ha impactado en la confianza y autoeficacia de los estudiantes en el aprendizaje?	Tiene un gran impacto positivo ya que el ver los resultados de inmediato y lo hicieron bien aumenta su confianza y eso les permite recordar con mayor facilidad.	Influencia en la Colaboración y la Socialización
M	M1	1	¿Qué tipos de juegos o aplicaciones con elementos de puntajes, premios, utiliza con frecuencia en sus clases para motivar el aprendizaje de los estudiantes?	Quizziz Kahoot Google formulario Socrative Simuladores Phet, laboratorio virtual	Uso de Juegos y Aplicaciones
M	M6	6	¿Qué herramientas de gamificación considera más motivadoras para el aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?	Para la evaluación Quizziz, kahoot,	Herramientas Motivadoras
M	M10	10	¿Cuál es la herramienta de gamificación que ha tenido mayor impacto en el aprendizaje de sus estudiantes? ¿Por qué?	Para la evaluación Quizziz, kahoot, simuladores Phet, laboratorio virtual, Para Trabajo colaborativo: canva, drive, classroomm, miro	Herramienta con Mayor Impacto
M	M12	12	¿De qué manera la gamificación le ha permitido a usted como docente establecer metas claras y alcanzables en el aprendizaje de sus estudiantes?	Facilita el trabajo, en cuanto a evaluaciones, se pueden diseñar instrumentos como rubricas y hacerlos conocer a las estudiantes, por la naturaleza del área es necesario siempre usar imágenes, video, para una mejor comprensión del tema. Procuo desarrollar la competencia 28	Metas Claras y Alcanzables

## **Anexo 4: Instrumentos**

### **GUÍA DE ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA**

Título del estudio: **Impacto de la gamificación en los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo**

Tipo de investigación: Cualitativa

Enfoque: Fenomenológico

Objetivo general:

Determinar el impacto de la gamificación en los estudiantes de la I. E. T. de Huancayo.

Objetivos específicos:

- Determinar la percepción de las estudiantes con respecto a las herramientas de la gamificación en una I. E. T. de Huancayo.
- Identificar la herramienta de gamificación que tiene mayor impacto en los estudiantes en el contexto de una I. E. T. de Huancayo.
- Analizar cómo la aplicación de la gamificación ha influido en el desarrollo académico de las estudiantes de una I. E. T. de Huancayo.

Participantes:

- 1 profesor
- 4 estudiantes de la I. E. T. de Huancayo

Instrumento de recolección de datos: Entrevista semi-estructurada

### **Guía de entrevista**

Saludo:

Buen día, (nombre del participante). Soy (nombre del entrevistador) y estoy aquí para realizar una entrevista sobre el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo.

Objetivo:

Comprender mejor cómo la gamificación está impactando en el aprendizaje de los estudiantes.

Explicación del estudio:

Esta entrevista es parte de un estudio de investigación que tiene como objetivo determinar el impacto de la gamificación en los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo.

Asegurar la confidencialidad:

Le quiero asegurar que toda la información que usted proporcione en esta entrevista será confidencial. Sus respuestas no serán compartidas con nadie más y solo se utilizarán con fines de investigación.

Obtener el consentimiento informado:

Antes de comenzar la entrevista, necesito obtener su consentimiento informado. Esto significa que usted comprende el propósito de la entrevista, está de acuerdo en participar y está consciente de que puede retirarse en cualquier momento.

Si el participante acepta participar:

Firma el consentimiento y se le agradece. Ahora, podemos comenzar la entrevista.

Sección 1: Información general

- ¿Podría presentarse brevemente?
- ¿En qué grado cursa sus estudios?
- ¿Cuánto tiempo lleva estudiando en la I. E. T.?

**Sección 2: Percepción sobre la gamificación**

1. ¿Qué tipo de juegos o aplicaciones con elementos de puntajes, premios, utilizas con frecuencia como diversión y **en tus aprendizajes**?
2. ¿Qué aspectos de la gamificación generan mayor motivación y **ganas de aprender**?
3. ¿En qué medida la gamificación ha influido en la actitud hacia las actividades académicas?
4. ¿De qué manera la gamificación ha impactado en su percepción del aprendizaje y su compromiso con el mismo?
5. ¿Cómo la gamificación ha contribuido a su desarrollo personal y emocional en el contexto del aprendizaje?

**Sección 3: Impacto de la gamificación en la motivación**

6. ¿Qué herramientas de gamificación consideran más motivadores para su aprendizaje? ¿por qué?
7. ¿De qué manera la gamificación las ha impulsado a participar activamente en las actividades académicas?
8. ¿Cómo la gamificación ha influido en su deseo de alcanzar sus objetivos de aprendizaje?
9. **¿Cómo te ha ayudado la gamificación a querer aprender más por ti misma?**
10. ¿Cuál es la herramienta de gamificación que le ha impactado en su aprendizaje? ¿por qué?

**Sección 4: Impacto de la gamificación en el desarrollo académico**

11. **¿Cómo sientes que mejoras en el aprendizaje cuando usas juegos o herramientas divertidas en clase?**
12. ¿De qué manera la gamificación les ha permitido establecer metas claras y alcanzables en su aprendizaje?
13. ¿Cómo la gamificación ha contribuido a su sensación de logro y satisfacción en el aprendizaje?
14. **¿Cómo te han ayudado los juegos a descubrir en qué eres buena y en qué necesitas mejorar en tus estudios?**
15. ¿Cómo la gamificación ha impactado en su confianza y autoeficacia en el aprendizaje?

## Anexo 5: Certificado de validez por juicio de experto

### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Guía de entrevista sobre el Impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo." 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:	EPIFANIA ORDOÑEZ CORDOVA		
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor	( )
Área de formación académica:	Clínica ( ) Educativa (X)	Social ( ) Organizacional ( )	
Áreas de experiencia profesional:	Educación		
Institución donde labora:	I. E. VIRGEN DE FÁTIMA		
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 (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Guía de entrevista semi estructurada
Autora:	Luz María Soto Espinoza
Procedencia:	Propia
Administración:	Indirecta
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución educativa nivel secundaria urbana
Significación:	

#### 4. Soporte teórico (describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Categorías	Definición
Impacto de la implementación de la gamificación en la motivación de los estudiantes	Dinámicas	Las dinámicas en la gamificación son los aspectos que influyen en las emociones y la motivación de los jugadores. Son los elementos que hacen que un juego sea atractivo y enganche a los usuarios. Según Werbach y Hunter (2012), las dinámicas son los temas y fuerzas principales que impulsan el sistema de juego. En otras palabras, son la base sobre la que se construye la experiencia de juego.
	Mecánicas	Las mecánicas son las reglas y los procedimientos que guían las acciones y proporcionan estructura a las experiencias de juego. Incluyen elementos como puntos, niveles, misiones, retos y recompensas. Las mecánicas son responsables de crear el contexto para el comportamiento de los jugadores (Zichermann y Cunningham, 2011).
	Componentes	Los componentes son las partes específicas y tangibles del sistema de juego, como insignias, tablas de líderes, avatares, puntos y premios. Según Kapp (2012), los componentes son los elementos de diseño que los usuarios pueden ver e interactuar directamente en el entorno de gamificación.

#### 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento la guía de entrevista semi estructurada elaborado por Luz María Soto Espinoza el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> 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.
<b>COHERENCIA</b> 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.
<b>RELEVANCIA</b> 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 brinde sus observaciones que considere pertinente

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

**Dimensiones del instrumento:** •Dinámicas •Mecánicas •Componentes

- **Primera dimensión: (Dinámicas)**
- **Objetivos de la Dimensión:** Determinar la percepción de las estudiantes con respecto a las herramientas de la gamificación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
¿Qué tipo de juegos o aplicaciones con elementos de puntajes, premios, utilitas con frecuencia como diversión?	1	3	4	4	Considerar aquellos que utiliza en su aprendizaje.
¿Qué aspectos de la gamificación les generan mayor motivación e interés en el aprendizaje?	2	3	3	3	
¿En qué medida la gamificación ha influido en su actitud hacia las actividades académicas?	3	3	4	4	
¿De qué manera la gamificación ha impactado en su percepción del aprendizaje y su compromiso con el mismo?	4	4	4	4	-
¿Cómo la gamificación ha contribuido a su desarrollo personal y emocional en el contexto del aprendizaje?	5	3	4	4	

- **Segunda dimensión: Mecánica**
- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar la herramienta de gamificación tiene mayor impacto en los estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
¿Qué aspectos de la gamificación consideran más motivadores para su aprendizaje?	6	3	3	3	Que herramienta de la gamificación considera más motivadora, divertida y efectiva.
¿De qué manera la gamificación las ha impulsado a participar activamente en las actividades académicas?	7	4	4	3	
¿Cómo la gamificación ha influido en su deseo de alcanzar sus objetivos de aprendizaje?	8	4	4	4	
¿En qué medida la gamificación ha contribuido a su motivación intrínseca por el aprendizaje?	9	4	4	4	

¿Cómo la gamificación ha impactado en su percepción del esfuerzo y la perseverancia en el aprendizaje?	10	4	3	3	¿Cuál es la herramienta que ha impactado...
--	----	---	---	---	---

- **Tercera dimensión:** Componente
- **Objetivos de la Dimensión:** Analizar como la aplicación de la gamificación a afectado el desarrollo académico de las estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
¿Cómo describirían la progresión que experimentan en el aprendizaje al utilizar herramientas de gamificación?	11	4	3	3	
¿De qué manera la gamificación les ha permitido establecer metas claras y alcanzables en su aprendizaje?	12	4	4	4	-
¿Cómo la gamificación ha contribuido a su sensación de logro y satisfacción en el aprendizaje?	13	4	4	4	-
¿En qué medida la gamificación les ha permitido identificar sus áreas de mejora y fortalezas en el aprendizaje?	14	4	4	4	-
¿Cómo la gamificación ha impactado en su confianza y autoeficacia en el aprendizaje?	15	4	3	3	

  
 Firma del experto  
 DNI: 19938169

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Guía de entrevista sobre el Impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo." 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:	Marysol Matos Ascue	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ( )
Área de formación académica:	Clínica ( ) Educativa (x)	Social ( ) Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional:	Docente de Educación Secundaria	
Institución donde labora:	I.E "Virgen de Fatima"	
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 (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Guía de entrevista semi estructurada
Autora:	Luz María Soto Espinoza
Procedencia:	Propia
Administración:	Indirecta
Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Institución educativa nivel secundaria urbana
Significación:	

4. **Soporte teórico** (describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Categorías	Definición
Impacto de la implementación de la gamificación en la motivación de los estudiantes	Dinámicas	Las dinámicas en la gamificación son los aspectos que influyen en las emociones y la motivación de los jugadores. Son los elementos que hacen que un juego sea atractivo y enganche a los usuarios. Según Werbach y Hunter (2012), las dinámicas son los temas y fuerzas principales que impulsan el sistema de juego. En otras palabras, son la base sobre la que se construye la experiencia de juego.
	Mecánicas	Las mecánicas son las reglas y los procedimientos que guían las acciones y proporcionan estructura a las experiencias de juego. Incluyen elementos como puntos, niveles, misiones, retos y recompensas. Las mecánicas son responsables de crear el contexto para el comportamiento de los jugadores (Zichermann y Cunningham, 2011).
	Componentes	Los componentes son las partes específicas y tangibles del sistema de juego, como insignias, tablas de líderes, avatares, puntos y premios. Según Kapp (2012), los componentes son los elementos de diseño que los usuarios pueden ver e interactuar directamente en el entorno de gamificación.

5. **Presentación de instrucciones para el juez:**

A continuación, a usted le presento la guía de entrevista semi estructurada elaborado por Luz María Soto Espinoza el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> 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.
<b>COHERENCIA</b> 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.
<b>RELEVANCIA</b> 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 brinde sus observaciones que considere pertinente

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

Dimensiones del instrumento: •Dinámicas •Mecánicas •Componentes

- **Primera dimensión: (Dinámicas)**
- **Objetivos de la Dimensión:** Determinar la percepción de las estudiantes con respecto a las herramientas de la gamificación.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
¿Qué tipo de juegos o aplicaciones con elementos de puntajes, premios, utilitas con frecuencia como diversión?	1	4	4	3	
¿Qué aspectos de la gamificación les generan mayor motivación e interés en el aprendizaje?	2	4	4	4	
¿En qué medida la gamificación ha influido en su actitud hacia las actividades académicas?	3	4	3	4	
¿De qué manera la gamificación ha impactado en su percepción del aprendizaje y su compromiso con el mismo?	4	4	4	4	
¿Cómo la gamificación ha contribuido a su desarrollo personal y emocional en el contexto del aprendizaje?	5	3	4	4	

- **Segunda dimensión: Mecánica**
- **Objetivos de la Dimensión:** Identificar la herramienta de gamificación que tiene mayor impacto en los estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
¿Qué aspectos de la gamificación consideran más motivadores para su aprendizaje?	6	4	4	4	
¿De qué manera la gamificación las ha impulsado a participar activamente en las actividades académicas?	7	4	4	4	
¿Cómo la gamificación ha influido en su deseo de alcanzar sus objetivos de aprendizaje?	8	4	3	4	
¿En qué medida la gamificación ha contribuido a su motivación intrínseca por el aprendizaje?	9	3	4	3	Cambio de término motivación califica x un término más sencillo

faltaría una pregunta que diga que herramienta de gamificación le impacta más y por qué.

¿Cómo la gamificación ha impactado en su percepción del esfuerzo y la perseverancia en el aprendizaje?	10	3	4	4	
--	----	---	---	---	--

- **Tercera dimensión:** Componente
- **Objetivos de la Dimensión:** Analizar como la aplicación de la gamificación a afectado el desarrollo académico de las estudiantes.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
¿Cómo describirían la progresión que experimentan en el aprendizaje al utilizar herramientas de gamificación?	11	3	3	4	La pregunta no está clara.
¿De qué manera la gamificación les ha permitido establecer metas claras y alcanzables en su aprendizaje?	12	4	4	4	
¿Cómo la gamificación ha contribuido a su sensación de logro y satisfacción en el aprendizaje?	13	4	4	3	
¿En qué medida la gamificación les ha permitido identificar sus áreas de mejora y fortalezas en el aprendizaje?	14	4	4	4	
¿Cómo la gamificación ha impactado en su confianza y autoeficacia en el aprendizaje?	15	3	4	4	



**Marysol Matos Ascue**  
MAGISTER EN EDUCACIÓN  
ENSEÑANZA ESTRATÉGICA

Firma del experto  
DNI: 19930724

## Anexo 6: Consentimiento Informado

### Anexo 4

#### Consentimiento Informado del Apoderado\*\*

Título de la investigación: Impacto de la Gamificación en los estudiantes de una Institución Educativa Técnica de Huancayo 2024  
Investigador (a) (es): Luz María Soto Espinoza.

##### **Propósito del estudio**

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Impacto de la Gamificación en los estudiantes de una Institución Educativa Técnica de Huancayo 2024", cuyo objetivo es Determinar el impacto de la implementación de la gamificación en los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de la segunda especialidad en ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa "Virgen de Fátima".

Describir el impacto del problema de la investigación.

Esta investigación pretende describir el impacto de la implementación de la gamificación en los estudiantes y con los hallazgos de esta investigación podrían informar las prácticas educativas al proporcionar información sobre cómo la gamificación se puede utilizar de manera efectiva para mejorar la participación de los estudiantes y los resultados del aprendizaje.

##### **Procedimiento**

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Impacto de la Gamificación en los estudiantes de una Institución Educativa Técnica de Huancayo 2024".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula de innovación de la institución educativa técnica de Huancayo. Las respuestas a la guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

\* \* Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

### Consentimiento del padre 3

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

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

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

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

**Beneficios (principio de beneficencia):**

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

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo 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) Luz M. Soto Espinoza email: luz\_soto@ietvf.edu.pe

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Percy Elmer Gabriel Poma DNI 41659579

Fecha y hora: Lunes 27 de Mayo 11.30 am.



---

Firma

E1

**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

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

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

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

**Beneficios (principio de beneficencia):**

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

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo 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) Luz M. Soto Espinoza email: luz\_soto@ietvf.edu.pe

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Edgar Huillocstoma Quisca.....  
Fecha y hora: 10/5/2024 hora 3.....

*Edgar Huillocstoma Quisca*  
44055140

**Participación voluntaria (principio de autonomía):** E<sub>2</sub>

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

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

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

**Beneficios (principio de beneficencia):**

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

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo 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:**

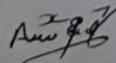
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) Luz M. Soto Espinoza email: luz\_soto@ietvf.edu.pe

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Jacielin Mamani Fanegas

Fecha y hora: .....



Myrte fanegas Gago

**Participación voluntaria (principio de autonomía):** E4

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:**

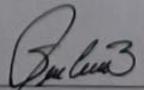
Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) Luz M. Soto Espinoza email: luz\_soto@ietvf.edu.pe

**Consentimiento**

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

Nombre y apellidos: Evelyn Apra Ruiz Coicca

Fecha y hora: .....

  
Nombre Sara Coicca Benavides

---

## Anexo 3

### **Consentimiento Informado (\*)**

**Título de la investigación:** Impacto de la Gamificación en los estudiantes de una Institución Educativa Técnica de Huancayo 2024

Investigador (a) (es): Luz María Soto Espinoza

**Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Impacto de la Gamificación en los estudiantes de una Institución Educativa Técnica de Huancayo 2024", cuyo objetivo es Determinar el impacto de la implementación de la gamificación en los estudiantes de una I. E. T. de Huancayo. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de la segunda especialidad EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE, de la Universidad César Vallejo del campus Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa

Describir el impacto del problema de la investigación.

Esta investigación pretende describir el impacto de la implementación de la gamificación en los estudiantes y con los hallazgos de esta investigación podrían informar las prácticas educativas al proporcionar información sobre cómo la gamificación se puede utilizar de manera efectiva para mejorar la participación de los estudiantes y los resultados del aprendizaje.

**Procedimiento**

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

1. Se realizará una entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Impacto de la Gamificación en los estudiantes de una Institución Educativa Técnica de Huancayo 2024".
2. Esta entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del aula de innovación de la institución educativa de Huancayo, las respuestas de la 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) Luz M. Soto Espinoza email: luz\_soto@ietvf.edu.pe

**Consentimiento**

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

Nombre y apellidos : Mag. Liliana Edith Larico Durand  
DNI : 20040952  
Fecha : Huancayo, 03 de junio del 2024



---

Mag. Liliana Edith Larico Durand

## Anexo 7: Permiso de aplicación

### CARTA DE PRESENTACIÓN

Huancayo, 23 de mayo del 2024

Señor Director de la I.E.T. "Virgen de Fátima" – Huancayo, Carlos A. Melo  
Núñez.

**PRESENTE**

**ASUNTO** : ENTREVISTA A ESTUDIANTES DEL 2° DE SECUNDARIA  
Y DOCENTE DEL CURSO DE C y T.

Me es grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, solicitar su permiso para realizar una encuesta a los estudiantes de quinto de secundaria de su institución para desarrollar mi investigación.

El título de mi Trabajo de investigación es **Impacto de la Gamificación en los estudiantes de una Institución Educativa Técnica de Huancayo 2024**, siendo imprescindible aplicar mis instrumentos validados por tres expertos para desarrollar posteriormente los resultados.

Expresándole mi respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente:

  
Luz María Soto Espinoza

  
  
Carlos A. Melo Núñez  
DIRECTOR  
*Acceptado*

# Anexo 8: Turnitin

The screenshot displays the Turnitin Feedback Studio interface. The document being reviewed is titled "PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD" and "ESPECIALIDAD DE: ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE". The author is Luz María Soto Espinoza. The document is a thesis for a second specialty program in virtual learning environments. The similarity score is 10%. The matches list includes 11 items, with the highest similarity being 2% from "Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante".

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**  
**ESPECIALIDAD DE: ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE**

**TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO**  
**Impacto de la Gamificación en los estudiantes de una Institución Educativa Técnica de Huancayo 2024**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE**

**AUTOR(ES):**  
Solo Espinoza, Luz María (orcid.org/0009-0005-6732-3886)

**ASESOR(A)(ES):**  
Mg. Zafra Pupoche, Pedro Enrique (orcid.org/0000-0002-2433-7703)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**  
Educación y Calidad educativa

**TRUJILLO — PERÚ**  
2024

**Resumen de coincidencias**  
**10 %**

Se están viendo fuentes estándar  
Ver fuentes en inglés

Coincidencias	Porcentaje
1 Entregado a Universidad... Trabajo del estudiante	2 %
2 www.researchgate.net Fuente de internet	1 %
3 repositorio.ucv.edu.pe Fuente de internet	1 %
4 www.slicedshare.net Fuente de internet	1 %
5 hdl.handle.net Fuente de internet	<1 %
6 Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
7 Submitted to Trabajo del estudiante	<1 %
8 (Carinda Leite and Mg... Publicación	<1 %
9 "Educação e Intelligenci... Publicación	<1 %
10 www.coursehero.com Fuente de internet	<1 %
11 www.aced.e.org Fuente de internet	<1 %

Página: 1 de 26 Número de palabras: 7751 Versión solo texto del informe Alta resolución Activado 09:55 5/07/2024