

Gamification program and its impact on the academic performance of university students at a Peruvian university.

Johny Valdemar Castillo Silva, Msc¹, Rocío Marivel Rodríguez Moreno, Dr², Edward Alonso Rojas Ganoza, Msc², Daniela M. Anticona-Valderrama, Ph.D³

¹Universidad César Vallejo, Perú, jcastillosi@ucvvirtual.edu.pe

²Universidad Privada del Norte, Perú, marivel.rodriguez@upn.pe, edward.rojas@upn.edu.pe

³Universidad Tecnológica del Perú, Perú, C18620@utp.edu.pe

Abstract– The objective of the research was to establish the incidence of the gamification program and the academic performance in university students of the second academic cycle of the administration career of a private university of Trujillo. The methodology was quantitative since observation was used as a technique and the rubric as an instrument, whose purpose was to measure the effectiveness of the program based on gamification, likewise the technique used for the second variable was the survey, which had as an instrument the questionnaire to measure the academic performance of students, the method used was the inductive-deductive method, the approach was scientific research and logical reasoning, non-experimental design. The population consisted of 80 students, a census sampling was carried out, therefore the entire population was worked with. As for the results, an average pretest (experimental group 45.38 and a control group 42.98) and a posttest (experimental group 66.00 and control group 51.50) were obtained, with a t-value = 12.527 and a significance $p = 0.00$ ($p < 0.05$). Finally, it was concluded that the application of the gamification program has a significant and positive impact on academic performance.

Keywords– gamification program, academic performance, university students, educational innovation, pedagogical strategies.

Digital Object Identifier: (only for full papers, inserted by LEIRD).
ISSN, ISBN: (to be inserted by LEIRD).
DO NOT REMOVE

Programa de Gamificación y su incidencia en el rendimiento académico en estudiantes universitario de una Universidad del Perú

Johny Valdemar Castillo Silva, Msc¹, Rocío Marivel Rodríguez Moreno, Dr², Edward Alonso Rojas Ganoza, Msc², Daniela M. Anticona-Valderrama, Ph.D³

¹Universidad César Vallejo, Perú, jcastillosi@ucvvirtual.edu.pe

²Universidad Privada del Norte, Perú, marivel.rodriguez@upn.pe, edward.rojas@upn.edu.pe

³Universidad Tecnológica del Perú, Perú, C18620@utp.edu.pe

Resumen– La investigación tuvo como objetivo establecer la incidencia del programa de gamificación y el rendimiento académico en estudiantes universitarios del II ciclo académico de la carrera de administración de una universidad privada de Trujillo. La metodología fue de tipo cuantitativo ya que se utilizó como técnica la observación y de instrumento la rúbrica, cuya finalidad fue medir la eficacia del programa basado en la gamificación, así mismo la técnica utilizada para la segunda variable fue la encuesta, la cual tuvo como instrumento al cuestionario para medir el rendimiento académico de los estudiantes, el método utilizado fue el método inductivo- deductivo, el enfoque fue la investigación científica y el razonamiento lógico, diseño cuasiexperimental . La población estuvo conformada por 80 estudiantes, se realizó un muestreo censal, por ello se trabajó con toda la población. En cuanto a los resultados se obtuvo un promedio en el pretest (grupo experimental 45,38 y un grupo control 42,98) y un postest (grupo experimental 66,00 y grupo control 51,50), con un valor $t = 12,527$ y una significancia $p = 0,00$ ($p < 0,05$). Finalmente se concluyó que la aplicación del programa de gamificación incide significativa y positivamente en el rendimiento académico.

Keywords: programa de gamificación, rendimiento académico, estudiantes universitarios, innovación educativa, estrategias pedagógicas.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad en el ámbito educativo, los programas de gamificación han logrado ganar un espacio de gran importancia para el análisis y la reflexión. Cuando se utiliza la gamificación en la educación, se ofrecen diversos incentivos los cuales no necesariamente están relacionado con el juego, sino con la participación de los estudiantes, cuya finalidad es motivar al estudiantado en su proceso de aprendizaje [1]. En distintos cursos en la universidad, el rendimiento académico de los estudiantes muchas veces no suele ser el esperado, todo ello ha sido crucial para que los expertos lleguen a la conclusión que se necesitan nuevas técnicas de enseñanza, si se quiere lograr un cambio en los estudiantes, y que ellos puedan estar comprometidos y motivados con los cursos, evitando la deserción estudiantil, siendo la gamificación, el programa con mayor incidencia de logro, el cual permite fortalecer el aprendizaje de los estudiantes [2]. En el ámbito educativo, diversos estudios han demostrado que la

gamificación es un factor vital para aumentar la motivación, al decidir utilizar estas técnicas, se logra despertar la pasión y el entusiasmo de los estudiante y ello contribuye en sus capacidades y talentos [3].

La innovación en la enseñanza superior ha hecho, que los docentes sientan la necesidad de buscar estrategias innovadoras para generar un aprendizaje colaborativo y así mejorar el compromiso de los estudiantes en diversos contextos académicos, con la finalidad de satisfacer las necesidades en el proceso de enseñanza aprendizaje. El mundo avanza constantemente y con ello la educación, es así como la aplicación de diferentes tecnologías en el aprendizaje, brindan nuevas plataformas educativas eficaces, las cuales pueden ayudar a los docentes a alcanzar sus objetivos de aprendizaje y así mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes. El objetivo de implementar la gamificación en los cursos universitarios es con la finalidad de obtener una mejora en el rendimiento académico, conociendo que la gamificación es una arma poderosa la cual facilita y colabora significativamente en obtener un mejor rendimiento [4] [5].

En Arabia Saudita el Ministerio de Educación ha puesto en marcha el proyecto Future Gate Program, como una de las iniciativas para transformar la educación a través de la digitalización y programas de gamificación, obteniendo como resultados la mejora de la infraestructura del aprendizaje, el aumento de la participación de los estudiantes en plataformas digitales, así como una notable mejora de los resultados educativos, siendo este programa fundamental para la modernización del sistema educativo [6]. En Ecuador, las universidades, son responsables de crear un ambiente favorables para el aprendizaje, es así que el uso de implementación de juegos ha tenido como objetivo lograr motivar a los estudiantes a través de diversas experiencias de gamificación, las principales razones por las cuales se lleva a cabo las gamificaciones en las universidades son para mejorar las habilidades y el aprendizaje de los estudiantes, desarrollar su motivación y generar su participación [7].

En el Perú, se ha realizado diversas investigaciones, con la finalidad de involucrar en los procesos pedagógicos, las metodologías activas, las cuales motiven y generen

Digital Object Identifier: (only for full papers, inserted by LEIRD).

ISSN, ISBN: (to be inserted by LEIRD).

DO NOT REMOVE