



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

La gamificación como estrategia para el refuerzo escolar de las
instituciones educativas de Ate, 2024

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

AUTORA:

De La Cruz Sulca, Luz Victoria (orcid.org/0000-0002-0892-8415)

ASESOR:

Mg. Martin Vergara, Joseph Santiago (orcid.org/0000-0001-9565-9913)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes.

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO - PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mi familia por su amor y apoyo incondicional; por ser fuente de superación personal y profesional.

AGRADECIMIENTO

A la comunidad educativa, que fueron parte de este estudio.

A los docentes y asesores, quienes con su acompañamiento constante hicieron posible la culminación de estos estudios.



Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MARTIN VERGARA JOSEPH SANTIAGO, 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: "La gamificación como estrategia para el refuerzo escolar de la instituciones educativas de Ate, 2024.", cuyo autor es DE LA CRUZ SULCA LUZ VICTORIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, 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, 07 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MARTIN VERGARA JOSEPH SANTIAGO DNI: 18212863 ORCID: 0000-0001-9565-9913	Firmado electrónicamente por: MARTIN el 19-07- 2024 18:39:26

Código documento Trilce: TRI - 0801471



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, DE LA CRUZ SULCA LUZ VICTORIA 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: "La gamificación como estrategia para el refuerzo escolar de la instituciones educativas de Ate, 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 VICTORIA DE LA CRUZ SULCA DNI: 09367042 ORCID: 0000-0002-0892-8415	Firmado electrónicamente por: LLASU31 el 07-07-2024 14:10:11

Código documento Trilce: TRI - 0801468

ÍNDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR.....	v
ÍNDICE.....	vi
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODO	10
3.1 Tipo de diseño de investigación	10
3.2 Variables y operacionalización.....	10
3.3 Población, muestra y muestreo	11
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	12
3.5 Procedimientos.....	12
3.6 Método de análisis de datos	12
3.7 Aspectos éticos	12
IV. RESULTADOS.....	14
V. DISCUSIÓN	18
VI. CONCLUSIONES.....	20
VII. RECOMENDACIONES	21
REFERENCIAS	22
ANEXOS.....	40

Índice de Tablas

Tabla 1 Dinámica de la gamificación Dimensión 1.....	14
Tabla 2 Mecánica de la gamificación / Dimensión 2.....	15
Tabla 3 Componentes de la gamificación/ Dimensión 3.....	16
Tabla 4 Gamificación/ Variable 1.....	17

RESUMEN

El propósito de realizar este trabajo académico es poder demostrar de manera científica y confirma con teorías e investigaciones realizadas en una amplia gama de áreas de uso de la tecnología en la educación, que los juegos considerados de manera pedagógica han ayudado a lograr. Se debe de explorar como se pueden considerar los juegos (gamificación) en todas las áreas de la educación de una manera amigable, con un concepto aliado de la educación y capacitación desde la perspectiva educativa. Se propone su implementación a gran escala para cumplir con las competencias que nos demanda el Currículo Nacional y así cumplir con atender las necesidades e intereses del ciudadano que se forma en las instituciones educativas. Este estudio se realizó con 120 estudiantes de primaria de diferentes escuelas donde los tutores utilizaron la gamificación como estrategia para fortalecer la formación del niño o niñas, asimismo el estadístico nos evidencia que el nivel de uso de la gamificación como estrategia para el refuerzo escolar, es alto, por lo que este modelo se tendría que considerar como un modelo de aprendizaje integral y así lograr aprendizajes de calidad.

Palabras clave: Gamificación, refuerzo escolar, estrategia.

ABSTRACT

The purpose of carrying out this academic work is to be able to scientifically demonstrate and confirm with theories and research carried out in a wide range of areas of use of technology in education, what games considered in a pedagogical way have helped to achieve. It should be explored how games (gamification) can be considered in all areas of education in a friendly way, with an allied concept of education and training from an educational perspective. Its large-scale implementation is proposed to comply with the competencies that the National Curriculum demands of us and thus meet the needs and interests of the citizen who is trained in educational institutions. This study was carried out with 120 primary school students from different schools where the tutors used gamification as a strategy to strengthen the training of the boy or girls. Likewise, the statistician shows us that the level of use of gamification as a strategy for school reinforcement is high, so this model would have to be considered as a comprehensive learning model and thus achieve quality learning.

Keywords: Gamification, school reinforcement, strate

I. INTRODUCCIÓN

Los estudiantes de esta generación son ciudadanos nacidos bajo la influencia de fuerte progreso de la tecnología, por lo tanto, son los denominados nativos digitales, esto implica que sean ciudadanos altamente motivados, influenciados y/o expuestos a la tecnología; esto se puede evidenciar con los diferentes estudios que, en un gran porcentaje de hogares, por lo menos cuentan con un celular; y si a esto le agregamos que muchos padres de familia exponen a los menores a temprana edad a un dispositivo, para tenerlos entretenidos y/o tranquilos a fin que ello les permita desarrollar sus actividades mientras que los menores emplean el dispositivo. Por otro lado, las pruebas internacionales PISA y nacionales ECE realizadas en diferentes ámbitos geográfico, permite que interpretemos que cada vez más el interés del estudiante por los aprendizajes, es bajo poco interés y motivación.

Ante esta situación y la evolución de la tecnología, es necesario que en las aulas se implemente de manera eficiente y eficaz un sistema que motive a los estudiantes a construir aprendizajes de manera autónoma, que los motive y para ello debemos considerar necesariamente emplear, siendo uno de estos el juego como herramienta pedagógica o recursos educativos, estos recursos serán los aliados para generar el interés; y así direccionar todo ese bagaje de conocimiento tecnológico u otro hacia un campo de formación y construcción de aprendizajes que desarrollen en el educando las competencias que se requiere para enfrentar los retos que la vida va demandar, sin embargo, es necesario tener en consideración las competencias tecnológicas digitales con las que cuenta el docente.

Considerando el aspecto formativo académico de construir competencias, es necesario brindarle un espacio importante a las metodologías que vienen empleando los docentes para lograr sus objetivos considerando los tiempos actuales. Al considerar la evolución de la tecnología el uso y efecto de estos, en la vida, como escuela no podemos ser indiferentes al contrario debemos de direccionar las estrategias, metodologías que agilicen, faciliten en la construcción del aprendizaje de calidad.

Considerando los intereses y necesidades de los estudiantes, los avances de la tecnología y la inclusión de metodologías totalmente activas, es necesario

referirnos a la gamificación, y su empleo de ésta como estrategia metodológica en las aulas, especialmente en los de educación básica regular. Para hacer el estudio se planteó la siguiente pregunta, ¿Cuál es el nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica para el refuerzo escolar de la IE del nivel primaria de Ate?, además de plantear los objetivos correspondientes, Objetivo general, el cual indica, determinar el nivel del uso de la gamificación como estrategia metodológica para el refuerzo escolar de la IE de nivel primaria de Ate, y los objetivos específicos; OE1. Identificar el nivel de uso de la dinámica de la gamificación, el OE2. Identificar el nivel de uso de la mecánica de la gamificación y el OE3. Identificar el nivel de uso de los componentes de la gamificación como estrategia metodológica para el refuerzo escolar de la IE de nivel primaria de Ate.

El principal interés de este trabajo académico es determinar e identificar como la gamificación como método mejora la escolaridad el interés y del desempeño de los estudiantes, fundamentalmente un aprendizaje de alta calidad, entendida la gamificación como una estrategia y/o enfoque como una de las estrategias innovadoras en las escuelas. Otro aspecto que debemos considerar es el uso de juegos para estimular la motivación y el interés de los estudiantes por el aprendizaje autónomo, ya que la gamificación tiene en cuenta la educación lúdica, ya que utiliza los juegos, creados y los que se inventan, en todo momento, siempre que tengan una finalidad didáctica y se relacionen con contenidos en un ámbito educativo. Para profundizar en el problema se pretende establecer si el empleo de la gamificación como metodología en el refuerzo escolar tiene relevancia en el campo educativo, si su empleo revierte de manera positiva aquellas debilidades o dificultades que se pudieran presentar en el estudiante. El uso de la gamificación como metodología y/o estrategia, en gran medida involucra y describe e identifica el nivel con el que cuentan los docentes con referencia a sus competencias digitales y desarrollando en el ámbito tecnológico y la importancia y necesidad que el agente educador sea capaz de incorporar dentro de sus competencias la digitalización. Ante esta situación, nos planteamos preguntas como ¿la gamificación empleado como metodología de aprendizaje en el refuerzo escolar, es positiva? ¿Cómo se emplea la dinámica al emplear la gamificación en el aula? ¿Qué debe considerar en el aspecto de la mecánica, la gamificación como metodología y/o estrategia en el aula? ¿Qué debemos considerar en el empleo de los componentes, como

estrategia para que la gamificación sea exitosa en nuestro proceso educativo?
¿Qué elementos conocidos debemos considerar si pretendemos enriquecer la gamificación en el aula? ¿Qué principios psicológicos debemos considerar al aplicar y/o emplear la gamificación en el aula?

II. MARCO TEÓRICO

Síntesis de los antecedentes nacional e internacional; a fin de dar el soporte a la investigación se ha procedido a analizar algunos antecedentes, de donde se desprende que Alarcón (2020) realiza una investigación en la universidad ecuatoriana, en la cual su población fueron docentes y su enfoque se consideraron tres aspectos fundamentales: la investigación – acción, participativa y colaborativa, con este estudio demostró que es posible que mediante la estrategia de la gamificación mejore sus aprendizajes, en México, Del Valle, Tolentino y Garduño (2020) comprobaron que con referencia a la gamificación Lumosity es muy útil para aplicarla en el aula, además concluyen manifestando que los juegos electrónicos de índole didácticos no son distractores, al contrario bien direccionados son el complemento ideal de logro de aprendizajes, seguidamente, tenemos a Heredia Pérez, Cocón y Zavaleta (2020) realizaron un estudio con enfoque cualitativo con referencia a la gamificación en estudiantes universitarios y describen los beneficios de emplear el software Quizizz, tanto al docente como al estudiante, de igual manera Oliva (2019) realiza el estudio en una universidad del San Salvador, sobre la gamificación en el contexto universitario en la cual concluye, que se busca justificar el aporte académico de los elementos del juego implementados con propósito pedagógicos y formativos, también Zapata (2019) presenta un estudio en las cuales las estrategias gamificadas ofrecen aprendizajes mejorados por lo que el rendimiento estudiantil se ve reforzado, proponiendo implementar esta estrategia en las aulas de manera masiva, finalmente Legaki, Hamarib, Karpouzisa y Assimakopoulos (2019) identificaron que la gamificación tiene un gran impacto, si su aplicación se basa en retos y para ello realizan una cantidad de experimentos con 365 estudiantes, de nivel superior.

Dentro de los antecedentes nacionales, tenemos a Alba (2021) realizó un estudio sobre el nivel de la implementación de la gamificación como estrategia, en las aulas de estudiantes de secundaria de una IE de Casma, en la cual su población fueron estudiantes y concluyo que el nivel de uso de esta estrategia es de nivel regular.

Anicama (2020) bajo un enfoque cuantitativo y cuasi experimental concluye que la estrategia de la gamificación beneficia en rendimiento académico de los

estudiantes, ellos comparan los promedios de un pre –test y un pos-test, enfatizando en los beneficios de esta estrategia tanto de la labor del docente como de los estudiantes; Chang (2020) con una muestra de 38 estudiantes, concluye que las metodologías innovadoras como la gamificación, hacen posible que las experiencias de aprendizaje tengan mejores resultados, fue un estudio cuantitativo. Por otro lado, Pacci (2019) en un trabajo con diseño experimental, comprueba empleando la gamificación en unas apps, llamada Pintor (2019) llega a la conclusión que esta estrategia influye positivamente en el pensamiento matemático, fueron consultados 41 estudiantes. En una población de 116 estudiantes, García (2020) realiza un estudio cuantitativo descriptivo de donde concluye que es importante y significativo el considerar a la gamificación y sus dimensiones: dinámica, mecánica; López, Sánchez y Villalobos (2019) hicieron un estudio sobre las herramientas de ofimática y la gamificación dentro del campo educativo empleándola como estrategia de aprendizaje, con estudiantes universitarios de 1er ciclo empleo el tipo de investigación cuantitativo.

La gamificación

En el año 2008, por primera vez se tiene conocimiento de la palabra gamificación, posteriormente este término se aplica al campo tecnológico y/o digital. Dentro del campo educativo existen diversas formas de definir el término gamificación, sin embargo, todas son referencias y concluyen que es emplear estrategias, elementos y componentes lúdicos con la finalidad de generar interés y motivación a fin de lograr propósitos y metas.

Kim (2011) interpreta como una técnica del juego que genera que las actividades sean altamente motivadoras e interesantes. Zichermann (2010) este autor define a la gamificación como un proceso en la cual se unen el pensamiento y la mecánica del juego, para dar solución a situaciones problemáticas.

Ramírez (2014) y Contreras (2016) , consideran que la gamificación es considerar pensamientos y mecánicas del juegos, con fines no lúdicos, como estrategias a fin de que las personas incorporen ciertas conductas. Marín y Hierro (2013) consideran a la gamificación como una técnica, un método y una estrategia a fin de lograr que los usuarios se identifiquen en ellos y así motivar un cambio de conducta o transmitir un contenido.

La gamificación en el aula

Al definir la gamificación en el aula, se debe considerar que no se refiere únicamente referirse a una situación en la cual el estudiante realiza un juego empleando los video juegos, sin embargo, el autor Arnold (2014) en considerar colocar al estudiante como centro del proceso educativo y la gamificación propone esto, asimismo brindarle estrategias que logre no solo construir aprendizajes, sino estar interesada de transmitir los conocimientos los contenidos empoderando al individuo a través de técnicas del juego, siempre considerando una intención no lúdica, sino la de formación personal.

Para considerar las ventajas de implementar la gamificación en las aulas, se ha revisado lo considerado por Kay (2009):

- a. La interacción entre compañeros dentro del espacio educativo, deben de abordar, discrepar y opinar sobre todas las posibles alternativas de solución, en ese momento se identifica una acción de mejora muy importante en el proceso de aprendizaje.
- b. Si el estudiante participa activamente y observa la participación de sus pares, aumenta su atención, se concentra más, se siente parte de una competencia, todo esto genera un mejor ambiente en el aula.
- c. Estos mecanismos del juego hacen posible que la retroalimentación sea de manera inmediata o feedback sobre la mejoría del nivel de aprendizaje y con esto también la calidad de la enseñanza del profesor.

En conclusión: la gamificación en el aula, hace posible y asegura que el estudiante se considere un agente activo interesado, motivado durante el proceso de aprendizaje desde el inicio de la experiencia.

La gamificación concebida como juego integra dentro de sus características la recompensa, desafíos o retos, competencias y niveles. La gamificación como estrategia metodológica optimiza el aprendizaje, ya que involucra en su desarrollo elementos del juego en entornos educativos que muchas veces pueden ser digitales. con esto la propuesta es la de aprender de manera divertida y dinámica. Sin embargo, no podemos de mencionar que es necesario sensibilizar a los docentes que son ellos los llamados a manejar herramientas digitales o alfabetizarse digitalmente para que pueda incorporar en su práctica docente la gamificación en entornos virtuales.

Con la evolución de la tecnología y su implicancia de ésta, en todos los aspectos de la sociedad, es imprescindible que los docentes asuman un rol activo frente al empleo de las herramientas que se ponen a disposición en el campo educativo. La educación como disciplina social no está exenta, si la sociedad avanza al ritmo de la tecnología, la educación no puede deslindarse de ella (Sánchez et al., 2019).

Si bien es cierto que la generación del uso de la tecnología tiene varias décadas, es necesario considerar que la pandemia por el Covid 19, expuso a todos sectores, la necesidad de incorporar en los colaboradores las competencias digitales a fin de agilizar la comunicación con los usuarios de manera eficiente. Uno de los propósitos de incorporar la gamificación al espacio educativo es hacer un cambio radical y convertir las clases sin o con poca motivación, en potenciales sesiones de aprendizaje, este tipo de clases se viene convirtiendo es sesiones gamificadoras¹¹ con alto poder de aprendizajes.

Elementos básicos de la gamificación

Werbach y Hunter, (2012, p 10), señalan que es necesario comprender cada elemento para determinar qué actividad u objetivo quieres lograr con un sistema de masificación, ya que estos elementos se consideran esenciales para desarrollar cualquiera actividad que quieras gamificar y enfócate en tus objetivos.

En ese aspecto se tiene a tres grandes categorías, que definitivamente deben de tenerse en cuenta: mecánicas, dinámicas y componentes es necesario que estas categorías tengan una interacción para poder considerar una actividad gamificada.

Dinámica

Esta categoría incluye las necesidades y motivaciones personales del estudiante, que son las que se buscan satisfacer. Además, su estructura se orienta hacia una serie de acciones y compromisos en el sistema gamificado, como definir límites normativos o limitaciones de los procesos realizados, narrativas que permitan a los usuarios navegar generativamente en ellos, lo que se manifiesta como felicidad o decepción: el progreso es reflejado en el progreso continuo en diversas actividades y el reconocimiento a su arduo trabajo. (Robson et al. 2015, p.86)

La dinámica se refiere a las emociones, narración, progresión, restricciones, relaciones.

Mecánica

Estas mecánicas forman parte de los elementos de la gamificación y están directamente orientadas a las reglas establecidas, es decir, son las reglas de funcionamiento configuradas por el diseñador para las acciones del sistema de juego, utilizando las herramientas previstas para tal fin, para brindar desafíos, mejoras, éxito, mecanismos como cooperación, competencias, misiones, retroalimentación, adquisición de recursos, medallas, premios, intercambios, etc. Estas mecánicas te ayudan a comprender como ganas o pierdes, como los jugadores suben o bajan a lo largo de la campaña y dónde y cuándo se desarrolla la experiencia. Estos aspectos narrativos relevantes no son suficientes para desarrollar la experiencia de juego y aumentar la motivación necesaria para configurar un buen diseño de juego.

Como parte de la mecánica de la gamificación se consideró a la Colaboración, Competición, desafíos, recompensa, retroalimentación, suerte, transacciones turnos

Componentes

Estos componentes representan elementos específicos del sistema de juego para coincidir con lo definido en las mecánicas y dinámicas. Estos componentes están representados por logros, avatares, noticias, insignias, desbloqueo de contenido, colecciones, juegos, huevo de pascua, desbloqueos de contenido, reglas, tablas de clasificación, límites de tiempo, puntos, tareas, horarios sociales, equipos y tutoriales. (Robson et al.2015, p.86)

Como parte de los componentes de la gamificación tenemos: avatar colecciones, combates, desbloqueo de contenidos, equipos gráficos sociales, huevos de pascua, insignias, límites de tiempo, misiones, niveles

Herramientas para gamificar

Muntanè (2017) propuso varias herramientas que pueden facilitar a los docentes el desarrollo de sistemas de juego en el proceso de aprendizaje.

Socrative, Kahoot, Plickers, Open Badges:Credy, Makebadger y Online, BagdeMaker:, ClassDojo, Captain Up, Genialy:, Educaplay, Educalim, Quizziz, Classcraft, Rezzly, Quizlet, Flippity, Voki y Macrojuegos, Wordwall,Edmodo.

III. MÉTODO

3.1 Tipo de diseño de investigación

Este estudio es considerado de tipo descriptiva y básica, debido a que se describió un problema y buscó explicar cómo la gamificación, puede mejorar la calidad de los aprendizajes de los estudiantes durante el refuerzo escolar.

3.1.1. Tipo de investigación

Es una investigación descriptiva, no experimental, transaccional y longitudinal, debido a que se identifican las características que más resaltan de la población.

3.1.2. Diseño de investigación

Es un diseño no experimental, descriptivo, porque recogió los datos de la variable de estudio.

3.2 Variables y operacionalización

- Variable 1: Gamificación

Definición conceptual:

Es un proceso activo y dinámico inherente al diseño del juego aplicado, que estimula y hace más atractiva la interacción de los estudiantes con el proceso de aprendizaje para lograr resultados determinados en consecuencia. (Fernández, I (2015)

Definición operacional:

La variable gamificación se define como el punto de partida a partir del cual será medida mediante un instrumento de recolección de datos enfocado en dimensiones dinámicas, mecánicas y componentes y está compuesto por 26 ítems mediante escala Likert.

Las dimensiones de estas variables, que se han considerado son:

- Dimensión Dinámica
- Dimensión Mecánica
- Dimensión Componentes

Indicadores

Restricciones, competición, emociones, recompensa, retos, cooperación, niveles, logros, puntos, aváteres, ranking, liderazgo, equipos.

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población:

Hernández, Fernández y Baptista (2010) definen a la población como “Una colección de todas las instancias que cumplen un conjunto de especificaciones”

Son 120 estudiantes de la Institución educativa del V CICLO del nivel primaria.

- Criterios de inclusión:

Los estudiantes de 5to y 6to grado que vienen llevando las clases de refuerzo escolar, más de dos periodos lectivos.

- Criterios de exclusión:

Estudiantes que recién hayan sido ingresantes a la Institución Educativa.

3.3.2. muestra

Carrasco (2009) afirmó que cuando se refiere a técnicas de muestreo intencional (un componente del muestreo no probalístico), este método es elegido por el investigador con base en su propio criterio sin utilizar reglas. Según Hernández et al. (2018), una muestra es un pequeño subconjunto de ítems extraídos de una población más grande que se utiliza como parte de los resultados de un estudio o como unidad de análisis porque responden a ciertas características de modo que la muestra puede usarse para representar un proceso.

3.3.3. muestreo

La muestra está compuesta por 15 estudiantes de las IIEE del distrito de Ate.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Al respecto, Carrasco (2009) afirmó que las encuestas son realizadas por investigadores que hacen preguntas y las personas que participan en la encuesta envían respuestas.

Esta encuesta tuvo un total de 26 ítems (preguntas) y se basaron en la respuesta indica la información de respuestas, lo que el investigador realmente necesita son los pensamientos, actitudes, intereses, motivaciones, metas, deseos o comportamientos personales del encuestados. Se aplicó una herramienta con 26 ítems de la variable gamificación.

Técnica: La Encuesta

Instrumentos: cuestionario

3.5 Procedimientos

Los cuestionarios fueron aplicados en las aulas de los estudiantes de 5to y 6to grado educación primaria.

3.6 Método de análisis de datos

El análisis se realizó, el análisis estadístico básico.

3.7 Aspectos éticos

La investigación tendrá en cuenta que ningún participante de la investigación resultará perjudicado, se mantendrá la confidencialidad, se lograra el consentimiento informado, todos los encuestados serán tratados por igual y se seguirán las pautas éticas de la universidad.

El estudio tendrá en consideración elemental no causar perjuicio a ningún participante de la encuesta, se mantendrá la confidencialidad, esto se hará a partir de la entrega de un consentimiento informado donde se tratara con igualdad a todos los encuestados, cumplirá con

los códigos de ética de la universidad, se pondrá énfasis en los temas referentes al estudio que se viene realizando, este además de ser autentico validado por el sistema de revisión por juicio de expertos y también se pedirá permiso para realizar la investigación con el fin de llevarla a cabo.

IV. RESULTADOS

Se aplicó un instrumento, cuestionario para la variable gamificación

- a. Objetivo específico 1: Nivel de uso de la dinámica como estrategia metodológica para el refuerzo escolar de la IE a de Ate.

Tabla 1

Nivel de uso de la dinámica de la gamificación

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	0.90
Medio	2	1.6
Alto	117	97.5
Total	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada

La tabla N°1, nos muestra los resultados obtenidos a través del estudio realizado y la encuesta aplicada a los estudiantes de la IE de Ate, en ella podemos observar que la dimensión dinámica, tiene un alto nivel de uso, con un 97.5%, en el nivel medio tenemos a 2 estudiantes que representa al 1,6 %, finalmente en el nivel bajo se tiene a 1 estudiantes que en porcentaje significa al 0,90%.

Con estos resultados se valida la información que se tiene un alto nivel de uso de dinámica de la gamificación.

- b. Objetivo específico: 2: Nivel de uso de la mecánica como estrategia metodológica para el refuerzo escolar de la IE de Ate.

Tabla 2

Nivel de uso de la mecánica de la gamificación

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	0.9
Medio	3	2.5
Alto	116	96.6
Total	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada

La tabla 2, nos brinda la información, en la cual se representa el nivel de uso de la mecánica de la gamificación, en los estudiantes de la IE de Ate, de estos datos se precisa que el nivel alto se tiene a un 96.6% que representa a 116 estudiantes, mientras que 3 estudiantes que representan al 2.5%, consideran que es un nivel medio y en el nivel bajo 01 estudiante contesto que el nivel de uso de esta dimensión es bajo.

- c. Objetivo específico: N° 3: El nivel de uso de los componentes como estrategia metodológica para el refuerzo escolar de la IE. de Ate.

Tabla 3

Nivel de uso de los componentes de la gamificación

COMPONENTES		
	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	1	0.9
Medio	2	1.6
Alto	117	97.5
Total	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada

INTERPRETACIÓN:

La tabla 3, se observan resultados que los encuestados respondieron, en la cual se aprecia que el 97.5% consideran que el nivel de uso de la dimensión componentes de la gamificación es alto, en el nivel medio son 1.6% que son 2 estudiantes y 01 que representa al 0.9% considera que es nivel bajo.

- d. Objetivo general: Nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica para el refuerzo escolar de la IE de Ate.

Tabla 4

Nivel de uso de la gamificación como estrategia en el refuerzo escolar

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	2.5
Medio	7	5.8
Alto	110	91.7
Total	120	100%

Fuente: Encuesta aplicada

INTERPRETACIÓN:

La tabla 4, muestran los resultados, en la cual la variable gamificación, obtiene un 91.7%, que representa a 110 estudiantes quienes consideran que el nivel de uso de la gamificación como estrategia en el refuerzo escolar es alto; asimismo 7 estudiantes dijeron que el nivel de uso es medio y 3 estudiantes que son el 2.5% manifiestan que es bajo.

Al tener este resultado se puede precisar que el uso de la gamificación como estrategia del refuerzo escolar es alto en la I.E de Ate.

V. DISCUSIÓN

Una vez presentado los resultados, se procedió a realizar la discusión con los datos obtenidos:

La tabla 1, nos muestra los resultados obtenidos a través del estudio realizado y la encuesta aplicada a los estudiantes de la IE de Ate, en ella podemos observar que la dimensión dinámica, tiene un alto nivel de uso, con un 97.5%, en el nivel medio tenemos a 2 estudiantes que representa al 1,6 %, finalmente en el nivel bajo se tiene a 1 estudiantes que en porcentaje significa al 0,90%.

Con estos resultados se valida la información que se tiene un alto nivel de uso de dinámica de la gamificación como parte de la estrategia de la gamificación, para fortalecer el refuerzo escolar, si se realiza la contrastación con las investigaciones referidas en los antecedentes tomamos a Lara (2020) quien en Ecuador en su estudio había demostrado que la estrategia de la gamificación mejoró los aprendizajes, en tal sentido, si la dinámica de la gamificación, se fortalece dentro de las aulas, el refuerzo escolar tendría mejores resultados.

La tabla 2, nos brinda la información, en la cual se representa el nivel de uso de la mecánica de la gamificación, en los estudiantes de la IE de Ate, de estos datos se precisa que el nivel alto se tiene a un 96.6% que representa a 116 estudiantes, mientras que 3 estudiantes que representan al 2.5%, consideran que es un nivel medio y en el nivel bajo 01 estudiante contesto que el nivel de uso de esta dimensión es bajo, si tenemos en cuenta a Alba (2021) quien en su estudio sobre el nivel de la implementación de la gamificación como estrategia en las aulas de una institución educativa, concluye que el nivel de implementación es regular y Anicama (2020) concluyó que la estrategia de la gamificación beneficia el rendimiento académico de los estudiantes. Considerando todos específicamente en esta tabla los datos obtenidos con referencia a la mecánica de la estrategia.

La tabla 3, se observan resultados que los encuestados respondieron, en la cual se aprecia que el 97.5% consideran que el nivel de uso de la dimensión componentes de la gamificación es alto, en el nivel medio son 1.6% que son 2 estudiantes y 01 que representa al 0.9% considera que es nivel bajo. Así

tenemos los estudios realizados por del Valle, Tolentino y Garduño (2020) concluyen que la gamificación es muy útil para aplicarlo en el aula, y que los juegos electrónicos bien aplicados en el campo educativo son de mucho provecho para lograr aprendizajes, entonces se puede decir que es necesario que la gamificación, en especial el aspecto de los componentes, se deben de considerar implementarlo en las instituciones educativas. La tabla 4, muestran los resultados, en la cual la variable gamificación, obtiene un 91.7%, que representa a 110 estudiantes quienes consideran que el nivel de uso de la gamificación como estrategia en el refuerzo escolar es alto; asimismo 7 estudiantes dijeron que el nivel de uso es medio y 3 estudiantes que son el 2.5% manifiestan que es bajo. Oliva (2019) en su estudio en San Salvador, sobre la gamificación concluye que el juego como aporte académico con propósito pedagógico y formativo; también Zapata (2019) propone implementar la estrategia en las aulas de manera masiva, puesto que esto hace que el rendimiento estudiantil se vea reforzado, asimismo, Chang (2020) concluye que las metodologías innovadoras como la gamificación, hacen posible que las experiencias de aprendizaje tengan mejores resultados. Como nos muestra las tablas y los estudios realizados por los mencionados, la gamificación como estrategia del refuerzo escolar, bien implementada, es decir, que implique la integración de todos los elementos para que el juego se convierta en un entorno educativo, siendo así, un aliado para lograr aprendizajes de calidad dentro de las aulas, por otro lado, los gráficos nos muestran que esta estrategia bien implementada tendría un impacto en la educación; en tal sentido se valida que el juego en el entorno educativo es un potencial, para fomentar el interés, la motivación en los estudiantes de todos los niveles, haciendo que el estudiar, el hecho de aprender sea una experiencia, en la cual el proceso sea divertido para los estudiantes

VI. CONCLUSIONES

Dentro de las conclusiones podemos precisar:

El nivel de uso de la gamificación como estrategia metodológica para el refuerzo escolar en las instituciones educativas es alto, por lo que es necesario masificar esta estrategia a fin de modernizar e innovar la metodología que generen aprendizajes de calidad en las aulas educativas.

El juego como elemento educativo, debe contener elementos que interactúen con la única finalidad de lograr satisfacer necesidades de aprendizajes destacando conseguir logros, recompensas, cooperación y competencia.

Una clase que emplea la estrategia del juego con el enfoque educativo sostiene argumentos que destaca al juego como experiencia de aprendizaje que deberán ser sistematizados de tal manera que las actividades pedagógicas respondan a retos por superar.

La gamificación, se debería introducir al campo educativo de manera masiva, ya que se está demostrando que cumple un rol motivador como herramienta educativa, con esto se logrará despertar el interés y motivación del agente educativo; siendo este en beneficio del propio estudiante.

La gamificación, como estrategia, hace que los agentes educativos conozcan de manera objetiva, como se va progresando en los propósitos y retos, ¿cuál es el nivel de logro?, considerando así, como base de la evaluación formativa, que demanda del proceso educativa el Currículo Nacional.

VII. RECOMENDACIONES

1. Implementar la estrategia de la gamificación en todas las instituciones educativas, empoderando a los docentes y estudiantes sobre el uso y bondades del juego dentro del proceso educativo, para esto un punto a considerar es planificar el mayor porcentaje de actividades pedagógicas que emplee la gamificación como punto de partida, para despertar el interés y motivación de los actores educativos., asimismo organizar la planificación y ejecución curricular, considerando a la gamificación como agente de cambio y punto de interés a la motivación, el interés y los retos de aprendizaje.
2. La gamificación se ha introducido en el ámbito educativo desde hace más de una década, sin embargo, es necesario masificar su implementación en todas las escuelas, de manera colegiadas, siempre fomentando el trabajo en equipo de todos los actores educativos. Para poder masificar esta estrategia es necesario, elaborar una guía y/o directorio de experiencias exitosas con esta estrategia, a fin de conocer su uso y formas de trabajo y generar espacios de creación de estrategias que involucren la gamificación de manera eficiente y correcta.
3. Los actores educativos deben de asumir un rol activo, comprometiéndose a desarrollar estrategias gamificadoras, en cada acción educativa.

REFERENCIAS

- Alarcón, M., Alarcón, H., Rodríguez, L. y Alcas, N. (2020). Intervención educativa basada en la gamificación: experiencia en el contexto universitario. *Revista Eleuthera*. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-45322020000200117
- Arnold, B.J. (2014). Gamification in education. *ASBBS Proceedings*, 21(1), 32
- Anicama J. (2020) Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad autónoma del Perú. semestre 2019-I. Repositorio académico USMP. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/6637>
- Cabero J. y Fernández, B. (2018) *Emerging digital technologies come into the University: AR and VR RIED (Las tecnologías digitales emergentes entran en la Universidad: RA y RV)*. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* (2018). <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/20094/18097>
- Colomo, E., Sánchez, E., Ruiz J. y Sánchez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información tecnológica*, 31(4), 233-242. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642020000400233>
- Corchuelo, C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927/pdf>
- Chang, S. (2020). Metodologías Innovadoras para mejorar el Aprendizaje de los estudiantes de 3° de Secundaria de la I.E. "Abel Alva" de Contumaz. Año 2020. URI. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/48979>
- Chávez, Y. (2018). Programa de gamificación auto constructiva en el aprendizaje de adición y sustracción del primer grado de primaria del Callao, 2018. (Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo. Lima)
- Díaz, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. Artículo de la revista *Mediterránea de Comunicación*. 2018, Universidad de Alicante. Grupo de Investigación Comunicación y Públicos Específicos (COMPUBES). <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/76608>

- Dyer, N. (2021). Estrategias de Gamificación y Aprendizaje Virtual en Estudiantes de la Facultad de Educación de una Universidad Privada de Trujillo, 2021. Repositorio Universidad Cesar Vallejo Lima – Perú. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69822/Dyer NNMSD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69822/Dyer%20NNMSD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Espinar, E. y Viguera, J. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. Revista Cubana de Educación Superior. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012&lng=es&tlng=es.
- Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y Dinamizadora de las clases en el nivel superior. Vol. 27 Núm. 1 pp. 33-40. Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación. <http://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361>
- García, D. (2020). Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019. URI. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41937>
- Garrigós y Simon, F. (2019). Gamification and Education: Una Revisión Bibliométrica. DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/INN2019.2019.10943>
- Heredia-Sánchez, B., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. y Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 9(2), 49-58. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. Metodología de la investigación. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wpcontent/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sextaedicion.compressed.pdf>
- ISTE Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación (2020). Los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU y los Estándares ISTE. <https://www.iste.org/es/iste-standards>
- Iquise, E. y Rivera, G. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Tesis de pregrado). Lima: Universidad San Ignacio de Loyola Lima Perú. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf

- Kim, A. J. (2011). Gamificación 101: Diseño del viaje del jugador. Google Tech Talk. Recuperado de <http://youtu.be/B0H3ASbnZmc>
- Kokkalia et al. (2017). El uso de juegos serios en la educación preescolar. Revista internacional de tecnologías emergentes en el aprendizaje. https://www.researchgate.net/publication/321106183_The_Use_of_Serious_Games_in_Preschool_Education
- Marín, I. y Hierro, E. (2013). Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes. Empresa Activa
- Noriega, A. Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante Instituto Superior de Educación Abierta.
- OCDE (2020). Making the Most of Technology for Learning and Training in Latin America (Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina). https://www.oecd.org/skills/centreforskills/Aprovechar_al_m%C3%A1ximo_la_tecnolog%C3%ADa_para_el_aprendizaje_y_la_formaci%C3%B3n_en_Am%C3%A9rica_Latina.pdf.
- Ortiz A., Colón, J. & Agredal, M. (2017). Gamification in education: an overview on the state of the art (Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión). Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Pacci, L. (2019). La gamificación por Apps como estrategia fortalecedora del pensamiento lógico matemático en estudiantes de cuarto grado, San Martín de Porres, 2019. URI. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/36268>
- Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. Revista de Investigación Educativa [file:///C:/Users/Vilma%20Pelaes%20Chac%C3%B3n/Downloads/419481_Texto%20del%20art%C3%ADculo-1581391-1-10-20210102%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Vilma%20Pelaes%20Chac%C3%B3n/Downloads/419481_Texto%20del%20art%C3%ADculo-1581391-1-10-20210102%20(3).pdf)
- Rafiqah K., et al. Gamified-Learning to Ramírez, J. (2014). Gamificación, mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional. Madrid: Ed. SC Libro. Teach ESL Grammar Students perspective. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, ISSN-e 2477-9083, Vol. 4, N°. Extra 18, págs. 181-186. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8274143>

- Rincón, E. (2019). Gamificación en la educación superior. Revista Innovando La Educación en Tecnología. Actas del II Congreso Internacional de Ingeniería de Sistemas Tecnológico de Monterrey, México. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11150/Gamificacion_Rincon-Flores.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez Hoyos C., Gomes M. Videogames and education: an overview of international research (Videojuegos y educación: una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional). Revista de curriculum y formación del profesorado, ISSN-e 1138-414X, Vol. 17, Nº 228
- Patton, Q. (2001). Qualitative research & evaluation methods. 3 ed. Thousand Oaks: Sage; p. 549-98. 2013, págs. 479-494. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4415355>
- Pintor, E., Gargantilla, P., Herreros, B. y López, M. (2015). Kahoot en docencia: una alternativa práctica a los clickers. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11268/3603>. Consultado el 02.01.2017.
- Paccotacya, R., Hinojosa, E., Rucano, H., Iquira, D., Apaza, R., Pancca, I., Sanchez, R. & Diaz, C. (2019). Una aplicación para dispositivos móviles basada en la gamificación para la educación en la preparación de desastres naturales. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, PERU. Recuperado de <http://ceur-ws.org/Vol-2302/paper6.pdf>
- Santana, R., & García, L. (2018). La gamificación en la educación superior. Tecnologías emergentes que motivan al estudio y aumentan el rendimiento. Editor Corporación Cimed. Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Werbach, K. y Hunter, D. (2015). El kit de herramientas de gamificación: dinámica, mecánica y componentes para la victoria. WhartonSchoolPress. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=RDAMCAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT9&dq=werbach+gamification&ots=Aq5ncGT1Wt&sig=D4frRVyKvDRzRbpko5znK85YxUY#v=onepage&q=werbach%20gamification&f=false>
- Zichermann, G. (2010). La diversión es el futuro: dominar la gamificación. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=6O1gNVeaE4g>

ANEXOS

ANEXO 01

Tabla de operacionalización de variables

Variable de Estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
V1. Gamificación	Es el proceso de aplicar actividades y dinámicas propias del diseño de juegos que estimulan y hacen más atractivas la interacción del estudiante con el proceso de aprendizaje, con el objetivo de adquirir de forma adecuada determinados resultados. Fernández, I (2015)	La gamificación es una estrategia de enseñanza aprendizaje que ayuda a dinamizar las clases. A partir de ello se va medir dicha variable bajo un instrumento de recolección de datos que está orientado a las dimensiones dinámica, mecánica y componentes y consta de 26 ítems usando escala de Likert.	Dinámica Mecánica Componentes	<ul style="list-style-type: none"> • Restricciones • Competición • Emociones • Recompensa • Retos • Cooperación • Niveles • Logros • Puntos • Avatares • Ranking • Liderazgo • equipos 	Bajo : [26 - 52] Regular: [53 - 65] Alto : [66 - 78]

ANEXO 02:
INSTRUMENTO 1

Variable: GAMIFICACIÓN

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS CERRADAS

Estimado estudiante, el presente cuestionario busca recoger información respecto a la forma como se está desarrollando la gamificación durante las sesiones de refuerzo escolar en nuestra I.E. Por lo que se te solicita, puedas leer todos los ítems y marcar con una "X" la alternativa que creas conveniente. La información que proporcionas solo tiene fines académicos y de sugerencias para el buen desarrollo de las sesiones virtuales.

¡GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!

N°	ÍTEMS O REACTIVOS	ESCALA DE MEDICION		
		Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
	D1: DINAMICA			
1	El docente plasma como estrategias de enseñanza los juegos interactivos en la sesión de clase.			
2	El docente establece reglas claras en el desarrollo de las actividades relacionadas a los juegos interactivos.			
3	Utilizo herramientas tecnológicas como apoyo para resolver las dificultades de la actividad relacionada al juego.			
4	Trato de acabar primero y culminar el juego que brinda el docente como actividad.			
5	El docente establece como actividad juegos que despiertan mi interés.			
6	Me siento a gusto con el desarrollo de las clases brindadas por el docente.			
7	El docente incentivo con puntos a favor para los que terminan la actividad indicada.			
8	El premio es una buena manera de motivar mi esfuerzo			
	ITEMS O REACTIVOS	ESCALA DE MEDICION		
	D2: MECÁNICA			
9	El docente crea un ambiente competitivo apropiado para el desarrollo de las actividades (juegos interactivos).			
10	Me gusta asumir los retos plasmados en los juegos interactivos brindados por el docente			
11	Socializo conocimientos para resolver las dificultades que presentan los juegos interactivos con mis compañeros			
12	Disfruto de las actividades grupales relacionadas a los juegos interactivos que brinda el docente			
13	Estás de acuerdo con el nivel de dificultad que el docente propone en cada actividad			
14	Las actividades que brinda el docente tienen varios niveles de dificultad. (fácil, intermedio, difícil)			

N°	ITEMS O REACTIVOS	ESCALA DE MEDICION		
	D3: COMPONENTES	Siempre (3)	A veces (2)	Nunc a (1)
15	El docente define el logro que deben alcanzar los estudiantes.			
16	El sistema de evaluación que establece el docente refleja el nivel de logro de los estudiantes.			
17	Estás de acuerdo con tu nivel de logro, indicado por el docente.			
18	Realizas las actividades indicadas por tu docente para obtener puntos.			
19	Los avatares indicados por tu docente motivan a realizar las actividades.			
20	Muestras interés por elegir los avatares (identidad virtual)			
21	Te sientes satisfecho al evidenciar tu progreso.			
22	Mi ubicación en las competencias, reflejan mi esfuerzo.			
23	Mantengo liderazgo frente a los demás.			
24	Lidero un equipo para enfrentar competencias amistosas.			
25	Consideras que el docente es equitativo al formar los equipos.			
26	Me gusta formar parte de un equipo de trabajo para lograr cumplir con el objetivo establecido.			

ANEXO 03:
FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO 1

Nombre de instrumento	Cuestionario de preguntas cerradas
Variable a medir:	Gamificación
Autor:	Ana Graciela Alba Saona
Tipo de respuestas	Escala de Likert: Nunca: 1 A veces: 2 Siempre: 3
Número de ítems:	26
Nivel de medición:	Bajo: [26 - 52] Regular: [53 - 65] Alto: [66 - 78]
Dimensiones de la variable y su número de ítems	Dinámica: 8 Mecánica: 6 componentes:12
Validación	Dos expertos: <ul style="list-style-type: none"> • Experto externo: Mg. Luis Olivos Jiménez • Docente del TAET: Dr. Nicolás Álvarez Carrillo
Confiabilidad	Prueba Alfa de Crombach $\alpha_{\text{Crombach}} = 0,855$ De confiabilidad de muy bueno a perfecto.
Análisis de datos	Estadística descriptiva

ANEXO 04
MATRIZ DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO DEL TRABAJO ACADÉMICO: La gamificación con estrategia metodológica como refuerzo escolar

INSTRUMENTO: Instrumento de preguntas cerradas, para medir el nivel en gamificación en los estudiantes

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Opción de Respuesta		Criterios de Evaluación								Observaciones y/o Recomendaciones				
						Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y los ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta						
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
GAMIFICACIÓN	Dinámica	Restricciones	26. El docente plasma como estrategias de enseñanza los juegos interactivos en la sesión de clase									X		X				
			2. El docente establece reglas claras en el desarrollo de las actividades relacionadas a los juegos interactivos.											X		X		
		Competición	26. Utilizo herramientas tecnológicas como apoyo para resolver las dificultades de la actividad relacionada al juego.											X		X		
			26. Trato de acabar primero y culminar el juego que brinda el docente como actividad.					X						X		X		
		Emociones	26. El docente establece como actividad juegos que despierten mi interés.											X		X		
			6. Me siento a gusto con el desarrollo de las clases brindadas por el docente.											X		X		
		Recompensa	7. La docente incentiva con puntos a favor para los que terminan la actividad indicada.											X		X		
			8. El premio es una buena manera de motivar mi esfuerzo											X		X		
	Mecánica	Retos	9. El docente crea un ambiente competitivo apropiado para el desarrollo de las actividades (juegos interactivos).											X		X		
			10. Me gusta asumir los retos plasmados en los juegos interactivos brindados por el docente					X						X		X		

Componentes	Cooperación	11. Socializo conocimientos para resolver las dificultades que presentan los juegos interactivos con mis compañeros								X			X			
		12. Disfruto de las actividades grupales relacionadas a los juegos interactivos que brinda el docente								X						
		Niveles	13. Estás de acuerdo con el nivel de dificultad que el docente propone en cada actividad								X					
			14. Las actividades que brinda el docente tienen varios niveles de dificultad. (fácil, intermedio, difícil)								X			X		
	Logros	15. El docente define el logro que deben alcanzar los estudiantes								X			X			
		16. El sistema de evaluación que establece el docente refleja el nivel de logro de los estudiantes.								X			X			
	Puntos	17. Estás de acuerdo con tu nivel de logro, indicado por el docente.								X			X			
		18. Realizas las actividades indicadas por tu docente para obtener puntos.								X			X			
	Avatares	19. Los avatares indicados por tu docente motivan a realizar las actividades.								X			X			
		20. Muestras interés por elegir los avatares (identidad virtual)								X			X			
	Ranking	21. Te sientes satisfecho al evidenciar tu progreso.								X			X			
		22. Mi ubicación en las competencias, reflejan mi esfuerzo.								X			X			
	Liderazgo	23. Mantengo liderazgo frente a los demás.								X			X			
		24. Lidero un equipo para enfrentar competencias amistosas.								X			X			
	Equipos	25. Consideras que el docente es equitativo al formar los equipos.								X			X			
		26. Me gusta formar parte de un equipo de trabajo para lograr cumplir con el objetivo establecido.								X			X			



Dr. Nicolás Álvarez Carrillo
DNI: 32736800

ANEXO: 05

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Instrumento de preguntas cerradas, para medir el nivel en gamificación en los estudiantes

OBJETIVO: Obtener información válida y confiable sobre el nivel en gamificación en los estudiantes de nivel secundario de la I.E. "María Reiche Newmann" Casma, 2021

DIRIGIDO A: Estudiantes de nivel secundario de la I.E. "María Reiche Newmann" Casma, 2021

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
			X	

Apellidos y Nombres del Evaluador : NICOLÁS ÁLVAREZ CARRILLO

Grado Académico del Evaluador : DOCTOR EN EDUCACIÓN



Dr. Nicolás Álvarez Carrillo

DNI: 32736800

Componentes	Cooperación	11. Socializo conocimientos para resolver las dificultades que presentan los juegos interactivos con mis compañeros								X			X		
		12. Disfruto de las actividades grupales relacionadas a los juegos interactivos que brinda el docente									X				
	Niveles	13. Estás de acuerdo con el nivel de dificultad que el docente propone en cada actividad									X				
		14. Las actividades que brinda el docente tienen varios niveles de dificultad. (fácil, intermedio, difícil)									X		X		
	Logros	15. El docente define el logro que deben alcanzar los estudiantes									X		X		
		16. El sistema de evaluación que establece el docente refleja el nivel de logro de los estudiantes.									X		X		
	Puntos	17. Estás de acuerdo con tu nivel de logro, indicado por el docente.									X		X		
		18. Realizas las actividades indicadas por tu docente para obtener puntos.									X		X		
	Avatares	19. Los avatares indicados por tu docente motivan a realizar las actividades.									X		X		
		20. Muestras interés por elegir los avatares (identidad virtual)									X		X		
	Ranking	21. Te sientes satisfecho al evidenciar tu progreso.									X		X		
		22. Mi ubicación en las competencias, reflejan mi esfuerzo.									X		X		
	Liderazgo	23. Mantengo liderazgo frente a los demás.									X		X		
		24. Lidero un equipo para enfrentar competencias amistosas.									X		X		
	Equipos	25. Consideras que el docente es equitativo al formar los equipos.									X		X		
		26. Me gusta formar parte de un equipo de trabajo para lograr cumplir con el objetivo establecido.									X		X		


 Mg. Luis Marcelo Olivos Jiménez
 DNI: 41769054

ANEXO 07

RESULTADO DE LA VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Instrumento de preguntas cerradas, para medir el nivel en gamificación en los estudiantes

OBJETIVO: Obtener información válida y confiable sobre el nivel en gamificación en los estudiantes de nivel secundario de la

I.E. "María Reiche Newmann" Casma, 2021

DIRIGIDO A: Estudiantes de nivel secundario de la I.E. "María Reiche Newmann" Casma, 2021

VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente
			X	

Apellidos y Nombres del Evaluador : LUIS MARCELO OLIVOS JIMÉNEZ
Grado Académico del Evaluador : MAGISTER EN PSICOLO



Mg. Luis Marcelo Olivos Jiménez
DNI: 41769054