



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

La gamificación y la calidad educativa en estudiantes de la Institución  
Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Administración de la Educación

**AUTORA:**

Br. Miranda Amasifuen, Magdiana Sidlia (ORCID: 0000-0002-3123-6468)

**ASESOR:**

Dr. Paca Pantigoso, Flabio Romeo (ORCID: 0000-0002-6921-4125)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Gestión y calidad educativa

LIMA — PERÚ

2021

## Dedicatoria

A mis hijos Vania y Diego por ser las motivaciones para alcanzar mis metas.

A mis padres por sus consejos para tomar buenas decisiones.

A mis hermanas Sidlia y Sandy por darme la fortaleza y entusiasmo para seguir adelante.

## Agradecimiento

A Dios por su protección y bendiciones.

A quienes me acompañaron, dieron aliento y brindaron las facilidades para el logro de este trabajo.

A mis maestros de la UCV por sus aportes, consejos, disposición y paciencia en todo momento para llegar a buen puerto.

A los estudiantes que son la razón de ser de la educación.

Simplymente a la vida que me da la oportunidad de ser mejor cada día.

## Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	10
III. METODOLOGÍA	20
3.1. Tipo y diseño de investigación	20
3.2. Variable y operacionalización	21
3.3. Población, muestra y muestreo	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	23
3.5. Procedimiento	24
3.6. Método de análisis de datos	24
3.7. Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	36
VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS	43
ANEXOS	52

## Índice de tablas

Tabla 1	Tabla población de estudiantes en el nivel primaria I. E. 6084	21
Tabla 2	Validez del instrumento cuestionario la gamificación y la calidad educativa	24
Tabla 3	Análisis de gamificación y calidad educativa	26
Tabla 4	Análisis de dinámicas y calidad educativa	28
Tabla 5	Análisis de mecánicas y calidad educativa	29
Tabla 6	Análisis de componentes y calidad educativa	30
Tabla 7	Correlación de gamificación y calidad educativa	32
Tabla 8	Correlación de dinámicas y calidad educativa	33
Tabla 9	Correlación de mecánicas y calidad educativa	34
Tabla 10	Correlación de gamificación y calidad educativa	35

## Índice de figuras

Figura 1	Resultados PISA 2018	2
Figura 2	Programa y Ejecución de Metas del OEI 1	5
Figura 3	Análisis de gamificación y calidad educativa	27
Figura 4	Análisis de dinámicas y calidad educativa	28
Figura 5	Análisis de mecánicas y calidad educativa	29
Figura 6	Análisis de componentes y calidad educativa	31

## Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre la gamificación y la calidad educativa de la Institución Educativa N° 6084 del distrito de Villa María del Triunfo, esto según la percepción de los estudiantes del nivel primaria. El enfoque de la investigación fue cuantitativa con metodología hipotético deductivo, cuyo diseño fue no experimental de corte transversal con nivel descriptivo correlacional de tipo aplicada. Con una muestra de 155 estudiantes del nivel primaria. La técnica empleada en la investigación para el recojo de información fue la encuesta, siendo el cuestionario el instrumento usado. La recolección de los datos fue adecuadamente validada por juicios de expertos; a partir de una muestra piloto se obtuvo una confiabilidad por medio del coeficiente alfa de Cronbach con un resultado de 0,970 para la variable gamificación y de 0.961 para la variable de calidad educativa. En la descripción de los resultados se obtuvo que el 69.7% de los estudiantes de la institución educativa 6084 perciben que la gamificación es alta. A partir de los resultados de la prueba de correlación de Spearman se concluye que el  $(\text{Sig.} = 0.000) < 0.05$ , para el Rho de Spearman que es igual a 0.623\*\*, por lo tanto, se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$ ; esto significa que si existe relación significativa entre gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la I.E 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

**Palabras clave:** Gamificación, calidad educativa, dinámicas, mecánicas componentes.

## Abstract

The present research work aimed to determine the relationship that exists between gamification and educational quality of the Educational Institution N ° 6084 of the Villa María del Triunfo district, this according to the perception of elementary school students. The research approach was quantitative with hypothetical deductive methodology, whose design was non-experimental, cross-sectional with a descriptive correlational level of the applied type. With a sample of 155 students at the primary level. The technique used in the research to collect information was the survey, the questionnaire being the instrument used. The data collection was adequately validated by expert judgments; From a pilot sample, reliability was obtained by means of Cronbach's alpha coefficient with a result of 0.970 for the gamification variable and 0.961 for the educational quality variable. In the description of the results, it was obtained that 69.7% of the students of the educational institution 6084 perceive that gamification is high. From the results of the Spearman correlation test, it is concluded that (Sig. = 0.000) <0.05, for the Spearman Rho which is equal to 0.623, therefore,  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted ; This means that if there is a significant relationship between gamification and educational quality in the students of I.E 6084 of Villa María del Triunfo, Lima, 2020.

**Keywords:** Gamification, educational quality, dynamic, mechanical, components.



## **I. INTRODUCCIÓN**

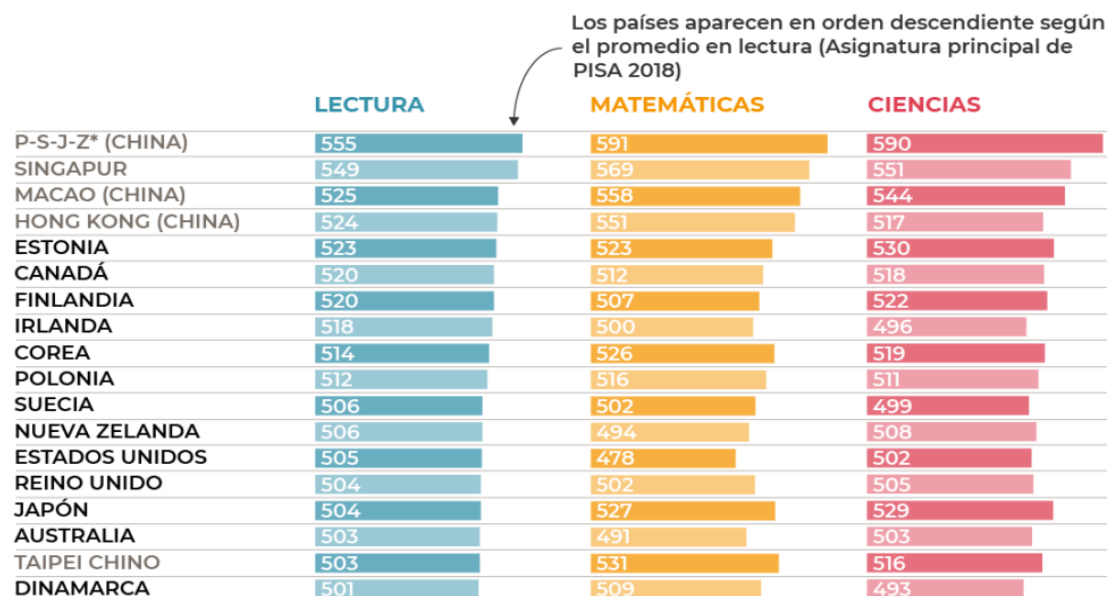
A nivel mundial la educación de calidad es una de las prioridades que se debe tener en cuenta dado que la educación es un factor primordial que determina la pobreza o desarrollo de las naciones, esta genera oportunidades, y promueve la prosperidad. Por lo tanto, la educación es responsabilidad compartida a nivel global según la UNESCO (2017). Todos los países quieren mejorar la calidad educativa, pero esta no se puede definir en un concepto único y tampoco hay uno que englobe todas sus dimensiones, esta refleja todas las posibilidades de lo que la educación debe ser y hacer, se percibe como un concepto filosófico ya que dependerá de la filosofía educativa que se adopte o crea, refleja la perspectiva del individuo y de la sociedad que lo define, es por ello que varía entre grupos e individuos. Para entender por calidad educativa se debe considerar el impacto de esta, producto de la interacción de varios aspectos que ayuden a explicarla, para eso se debe tener en cuenta modelos y sistemas educativos.

Los resultados dados por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), la evaluación PISA (2018) en el que participaron 79 países, en el informe presentado se menciona que sólo siete países han mejorado sus resultados de manera significativa, así mismo en el informe se evidencia que entre el ranking de los países que cuentan con la mejor calidad en la educación se encuentran China quien está a la cabeza en las tres áreas evaluadas, seguida por Singapur. Los países de manera general buscan ser los líderes en tener los mejores niveles educativos.

**Figura 1**

*Resultados PISA 2018*

Panorama del rendimiento en lectura, matemáticas y ciencias



*Nota:* OCDE, base de datos PISA 2018, donde aparecen los países en orden descendente según el promedio en lectura.

La calidad educativa debe avanzar en cuanto sean mejorados los instrumentos de medición porque estos deben considerar la pertinencia de lo enseñado al estudiante en su preparación para el futuro tanto en aspectos como la tecnología, la globalización y la industria. Según la UNESCO (2018) se debe promover la alfabetización de manera funcional a los usuarios de las nuevas tecnologías.

Dentro del objetivo 4 del desarrollo sostenible relativo a la educación en la agenda 2030, se tiene claro la crisis mundial del aprendizaje, es por ello que la UNESCO (2014) menciona que “la totalidad de niños merecen tener una educación de buena calidad”. Así mismo propone que la educación es un derecho para todas las clases sociales es por eso que se trabaja en conjunto para que la educación pueda ser accedido en todos los niveles y estratos sociales.

El conocimiento resulta importante dado que este es un medio para el desarrollo de las naciones, para el logro de una calidad educativa se debe tener

en cuenta tanto las condiciones sociales como las identidades colectivas con un trato igualitario, inclusivo y equitativo.

Para el Banco Mundial (2018) “la educación es primordial para suscitar el capital humano, porque consigue que las personas y los países progresen”. Por ende, es primordial que los países mejoren su sistema educativo esto se logrará con un trabajo conjunto.

En relación a la gamificación Vilamitjana (2014) afirma “Cada vez son más los que hablan de juego en un entorno no lúdico”, este término es tendencia en el sector empresarial a nivel mundial, pero en la actualidad también está siendo usado en el ámbito educativo con el objetivo de obtener resultados en cuanto a mejorar los conocimientos y habilidades en los estudiantes. Para Zichermann y Cunningham (2011) quien define a la gamificación en su obra *Gamification by Design* como “el procedimiento relacionado con el pensamiento del que juega y las técnicas de juego que atraen a los usuarios, así como a resolver problemas” (p.11). Karl. M. Kapp (2012) menciona en su escrito “*The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*”, que la gamificación es “la aplicación de mecanismos tanto la estética y el empleo del pensamiento, para atraer a las personas, estimular la acción, fomentar el aprendizaje, así como resolver problemas (p.9)”.

Son numerosos las aplicaciones que se dan a la gamificación en el ámbito educativo entre los que se pueden mencionar a I-Help que es una plataforma donde los estudiantes pueden realizar preguntas y otros estudiantes que conocen del tema las responden con la finalidad de obtener una recompensa. Usando esta metodología, muchas compañías importantes crearon sus propias plataformas muy parecidas a ésta como Yahoo con Yahoo Answers o Google con Google Answer o (Vassileva, 2012).

También la gamificación ha llevado a desarrollar habilidades de autocuidado en paciente con cáncer para esto se ha creado Re-Mission, quien usa un nanorobot llamado Roxxi donde los pacientes juegan presentando una mayor autoeficacia y conocimiento en relación con el tratamiento al cáncer. (Orji, Mandryk, Vassileva y Gerling, 2013).

Otro juego con forma de red social es Sistema Greenify donde el jugador adquiere conocimientos sobre el medioambiente también puede compartir artículos relacionados al tema, lo que le permite obtener puntos, lo que le puede avanzar en el ranking. Sistema Greenify también permite a los jugadores tener una mascota representada por un oso polar que muestra distintos estados de ánimo según como el jugador supera las misiones y al mismo tiempo aprende más sobre el cuidado del medioambiente. La principal finalidad del juego según los autores es la de crear diversas experiencias virtuales que serán útiles en la vida cotidiana (Lee, Ceyhan, Jordan-Cooley y Sung, 2013)

A nivel nacional la calidad educativa está percibida como un reto que se precisa superar para poder disminuir la pobreza y agilizar el desarrollo del Perú. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos realizados aún se puede evidenciar la enorme brecha que existe en este aspecto sobre todo en las zonas alejadas del país.

Según el Currículo Nacional (2016) el servicio educativo debe garantizar la calidad en los resultados de los aprendizajes. Por otro lado, el estudiante es la razón de ser de la educación, al cual se le debe potenciar en el desarrollo de sus competencias y capacidades para que logre ser un ciudadano que cumpla sus deberes y que pueda ejercer a plenitud todos sus derechos, por otro lado, con el completo respeto a la diversidad de las identidades ambientales y socioculturales. En tal caso es un derecho que todos puedan acceder a la educación de calidad tan deseada.

Uno de los encargados de medir la educación de calidad es el Sineace quien bajo rigurosos procesos de evaluación busca que las instituciones mejoren su servicio en beneficio de la educación. Según Sineace (2019) en su informe donde dan a conocer el plan estratégico institucional 2017-2019 mediante los resultados de la evaluación que corresponde al año 2018, sobre los aspectos más relevantes de dicha evaluación de resultados así como el cumplimiento de los objetivos establecidos en el PEI 2017-2019, exponen que el Sineace (Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa), durante el año 2018 para poder cumplir con las metas de sus 4 objetivos estratégicos institucionales realizó acciones, de los cuales: 3 tuvieron ejecución

menor a 100% y 1 superó el 100% de ejecución. En el indicador “Cantidad de certificaciones de personas” alcanzó el 130% respecto de la meta anual 2018. En cuanto a las acciones estratégicas del OEI 1, tenemos que 2 de ellas cumplieron con lo programado y superaron el 100%, y 2 restantes presentaron ejecución menor a 100%. Respecto de las acciones estratégicas del OEI 2, 2 de ellas superaron la meta establecida y 1 presentó ejecución menor a 100%. Respecto de las acciones estratégicas del OEI 3, no alcanzaron la meta establecida 2018. Respecto, en cuanto a las acciones estratégicas del OEI 4, todas superaron el 100% de las metas. En cuanto a las actividades transversales y de apoyo obtuvo el 92.1% de la meta representada por la ejecución presupuestal de la entidad.

Con respecto a los Objetivos Estratégicos Institucionales (OEI), el OEI 1, la Dirección de Evaluación y Acreditación de Educación Básica y Técnico-Productiva (DEA EBTP) evidenció algunos inconvenientes en su campo de acción, esto debido a factores recurrente en algunas decisiones del gobierno de ese momento. Entre lo evidenciado sobre la mejora de la calidad y lo referente a los servicios que brinda las instituciones educativas, en bienestar de los estudiantes, esto por medio de la acreditación.

## Figura 2

### Programa y Ejecución de Metas del OEI 1

Objetivo Estratégico Institucional	Indicador	Medición de metas				
		Meta 2018	Meta 2019	Ejecución 2018	Ejecutado 2018 (%)	Avance 2019 (%)
OEI 1. Mejorar la calidad y pertinencia de los servicios de las instituciones educativas, en beneficio de los estudiantes, a través de la acreditación.	Número de programas educativos acreditados que mejoran la calidad educativa para los estudiantes, en Educación Universitaria e Institutos.	170	505	76	45%	36%
	Número de instituciones de educación básica regular acreditadas que mejoran su calidad educativa.	30	90	0	0%	0%

*Nota:* DEA ESU presenta los porcentajes de la medición de metas relacionadas a los indicadores de la calidad educativa.

En cuanto a la gamificación a nivel nacional se puede evidenciar que muchas empresas no ligadas al sector educación, vienen usando este concepto para captar a sus clientes presentándoles un sistema de puntos, premiaciones e insignias lo que motiva a los clientes a regresar a sus establecimientos. Entre las compañías grandes que se encuentran en el país están Allstate, Xerox y Hyatt Hotels quienes emplean la gamificación en la enseñanza de sus empleados en temas de procedimientos y procesos, con la finalidad de perfeccionar la productividad, así como mejorar las ventas y lograr ganancias son algunos de sus objetivos.

En el ámbito de la educación este criterio también está siendo usado con el objetivo de crear ambientes de aprendizaje que sean atractivos para que los estudiantes desarrollen sus competencias y habilidades dentro de una era digital donde se puede evidenciar que los canales de educación tradicional están cambiando.

A nivel local la calidad educativa, también está siendo percibida dentro de sus objetivos, donde muchas instituciones buscan su acreditación lo que beneficia la educación de los estudiantes, pero la brecha aún se evidencia ya que se puede observar la desigualdad en cuanto a los accesos a la educación por parte de algunos estudiantes que hoy en día en el contexto que nos encontramos no cuentan con la conexión necesaria para acceder a la educación al cual tienen derecho. Según los resultados del INEI a nivel Lima Metropolitana, mencionan que la cobertura de la educación de los estudiantes entre 3 a 5 años es de 89.55%, mientras que para las edades de 6 a 11 años es de 98.6 %, esto nos indica que existe un buen porcentaje de estudiantes que se encuentran matriculados, con lo que se pretende garantizar la continuidad de la educación.

En cuanto a la gamificación al encontrarnos en un contexto de pandemia muchos estudiantes han optado por usar la tecnología siendo la gamificación uno de los pasatiempos al que dedican más tiempo. En el estudio realizado por Hidalgo donde demostró el uso de la gamificación a nivel Lima se ha incrementado según la plataforma Leadership Academy cuenta con la participación de más de 50.000

participantes menciona Cano, (2014) un aumento del 46,6% en la participación de usuarios que diariamente ingresan a la plataforma., así mismo se evidencia un incremento del 36,6% en la cantidad de usuarios que acceden a la plataforma semanalmente.

A nivel institucional se puede mencionar que se pretende mejorar la calidad educativa mediante estrategias que sean pertinentes y que son planificadas en conjunto tanto por la parte directiva y la plana docente, con el objetivo de lograr las competencias teniendo en cuenta el perfil de egreso que los estudiantes deben alcanzar, pero aún esta meta esta distante debido a que en el contexto de pandemia que nos encontramos no todos los estudiantes pueden acceder a la educación de calidad que se pretende por varios motivos entre ellos la falta de conectividad, el hecho que muchas familias comparten equipos, con el pasar del tiempo la conectividad fue mejorando, lo que reto a los docentes al uso de las tecnologías para poder motivar el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes.

Por lo expuesto anteriormente sería conveniente establecer relación entre la gamificación y la calidad educativa, este estudio ayudaría a la elaboración de un plan de mejora en beneficio de los estudiantes de la Institución Educativa 6084 del distrito de Villa María del Triunfo perteneciente a la UGEL 1.

Ante lo expuesto se propone la siguiente interrogante: ¿Qué relación existe entre la gamificación y la calidad educativa en estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020?; como problemas específicos (1) ¿Qué relación existe entre la dinámica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020?; (2) ¿Qué relación existe entre la mecánica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020?; (3) ¿Qué relación existe entre los componentes de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020?

La presente investigación tiene justificación: A nivel teórico ya que contribuye a obtener información actual de las variables en estudio, lo que

permitirá acceder a resultados que permitirán buscar las estrategias en relación a la gamificación que permitirá el desarrollo de aprendizajes en los estudiantes; a nivel metodológico el estudio permitirá los procesos de la investigación a través de la recolección de datos que se realizará por medio de la técnica de encuesta usando cuestionarios elaborados por la investigadora.; a nivel práctico se justifica porque servirá de referencia a los docentes lo que les permitirá buscar estrategias a través de la gamificación con el objetivo de lograr competencias digitales ,así como desarrollar aprendizajes significativos teniendo en cuenta las dimensiones en estudio. A nivel social, se justifica sabiendo que, a escala mundial, la educación es una de las prioridades ya que esta determina la pobreza o desarrollo de las naciones. Así mismo servirá en la institución para elaborar un plan de mejora con el objetivo de lograr a través de la gamificación, la calidad educativa deseada con la finalidad de beneficiar a los estudiantes y así lograr el perfil del egreso planteada en el Currículo Nacional.

Los objetivos de la investigación propuestos son los siguientes, como objetivo general: Determinar la relación entre la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020. Y los específicos: (1) Determinar la relación entre la dinámica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020; (2) Determinar la relación entre la mecánica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020; (3) Determinar la relación entre los componentes dinámica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

Por otro lado, es pertinente plantear las subsiguientes hipótesis: Existe relación entre gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020. Y las hipótesis específicas: (1) Existe relación entre la dinámica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020; (2) Existe relación entre la mecánica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa



María del Triunfo, Lima 2020; ( 3) Existe relación entre los componentes de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

## II. MARCO TEÓRICO

Entre los estudios previos, se muestran los antecedentes vinculados con la presente investigación sobre las variables la gamificación y calidad educativa, en el ámbito internacional y nacional.

Entre los antecedentes internacionales se ha considerado para la investigación desde España a Gil-Quintana (2020) quien en su estudio “La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaseos de centros educativos en España”, donde el objetivo fue es conocer el concepto que docentes y estudiantes tienen entorno a “la gamificación y su relación con el desarrollo de los procesos de aprendizaje”. El estudio se basó en método mixto usando estudio de casos múltiples. El estudio pretende asimismo la motivación y el compromiso de los investigados para la implementación de técnicas y metodologías que sean innovadoras por medio de la gamificación en el proceso educativo con lo que se incita el aprendizaje significativo según Ausubel; Basilotta y Herrada.

El estudio fue aplicado a estudiantes y docentes de cinco centros educativos de España. Este tuvo como resultados la comprobación que los docentes y estudiantes refirieron que la gamificación tuvo múltiples ventajas entre ellos una mayor interacción y participación en el aula. Lo que conllevó a vincular elementos didácticos como estándares de aprendizaje acordes al nivel curricular.

Desde España, Torres (2017), en su estudio “Análisis de la calidad educativa en Andalucía desde la perspectiva del profesorado de educación primaria”, planteó el análisis y evaluación de indicadores de la educación desde la opinión del profesor(a) que está comprometido en la labor educativa, generando proposiciones de avance que atenúen las actuales penurias de grandiosidad educativa. El estudio fue de tipo cuantitativo, descriptivo; aplicado en 379 sujetos. El estudio está sustentado en Mortimore quien define a la calidad como “lo que suscita el desarrollo intelectual, social, emocional y moral de estudiantes, considerando su nivel socioeconómico, su entorno familiar y sus saberes previos”.

Utilizó un modelo de encuesta adecuado para la realidad de su estudio, por lo cual concluyó que la investigación se centró en examinar proyectos, proposiciones, interpretaciones de los profesores con la finalidad de buscar y

encontrar soluciones directas y rápidas para acrecentar la calidad de la educación.

Desde Colombia, Rodríguez y Galeno (2015) en su estudio El uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés, cuyo objetivo fue valorar la repercusión que tienen los videojuegos educativos con y sin técnicas de gamificación en el proceso de obtención de vocabulario y pertenencia de los tiempos verbales en inglés en dos grupos de estudiantes de grado 5° de la institución Educativa Sicuani en la Ciudad Jardín Norte de dicho país.

En la investigación según Cortizo, el estudiante puede pasar de un simple receptor pasivo del conocimiento a uno más activo en los procesos enseñanza aprendizaje. El estudio usó tres modelos psicológicos para explicar sobre como la gamificación tiene implicancias en el comportamiento de los usuarios: Modelo de Fogg (behavior model) ( Fogg , 2009) , Teoría de la autodeterminación (Mittelmark, 2012), Teoría de Flow propuesta por (Csikszentmihalyi, 1997).

El estudio estuvo orientado por un modelo cuantitativo cuasi experimental teniendo a un grupo control y trabajado en un ambiente natural, aplicado en 74 estudiantes que tuvo como resultado a una prueba que fue diseñada en base al uso de la escala de Likert. El estudio tiene como conclusión el concepto de que los videojuegos potencian las habilidades motrices, visuales, espaciales y de lenguaje, entre otras.

Los estudios e investigaciones a nivel nacional nos permiten ver la similitud o pertinencia de la investigación entre la gamificación y la calidad educativa en sus diferentes dimensiones.

García C. (2020) realizó su estudio relacionado con la presente investigación titulado “Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019”. Cuyo objetivo fue establecer la relación entre las variables de estudio. El estudio, se desarrolló en una investigación con enfoque cuantitativo, de tipo básica, con un diseño no experimental. El estudio tuvo una población formada por 116 estudiantes de la I. E anteriormente mencionada, la investigadora empleó la modelo ofrecido por Arnal, del Rincón y Latorre, que consideran para cuantificar

las variables, a la población, nivel de confiabilidad y con un índice de error, se usó para cada variable, dos guías de observación, una de ellas que fue aprobada por medio de juicio de expertos que estableció su confiabilidad por medio del estadístico del coeficiente Alfa de Cronbach para ambos instrumentos.

La investigación se sustenta en Werbach & Hunter, quienes expresaron que: la gamificación da resultado debido al uso de elementos lúdicos que combinan técnicas con las que se pueda inducir un diseño de juegos en situaciones contextualizadas no lúdicas, con los que se puede mejorar las habilidades. La investigación tuvo como resultados que la relación es muy significativa estadísticamente hablando entre dimensiones de las mecánicas de gamificación y las competencias matemáticas, llegando a la conclusión que los profesores deben utilizar la gamificación como medio para integrar de competencias y educativo para alcanzar las competencias deseadas y desarrollo de estímulo en los estudiantes.

Saavedra M. (2019) en su investigación “Gamificación agrupada no digital para desarrollar procesos representativos de la numeración en el primer grado de primaria”, que fue aplicado a una muestra de 30 estudiantes pertenecientes al distrito de Comas. El objetivo de dicho estudio fue establecer las consecuencias de la gamificación agrupada no digital en el avance de procesos característico de la numeración en estudiantes del primer grado de primaria, la investigación usó el diseño experimental, de tipo pre experimental, cuyo enfoque fue cuantitativo.

El instrumento aplicado fue una prueba de matemática, donde se establecieron como resultados las divergencias significativas después de emplear el proyecto Gamimat (Mdn(pretest) cuyos resultados favorecieron las habilidades sobre las ideas de números y su representación.

La representación de manera simbólica mostró un alto nivel de progreso, por el contrario, la otra dimensión representada por representación pictórica obtuvo un efecto menor. La investigación tuvo como conclusión que existe diferencias importantes en la medición que se obtuvo en el pretest y postest, asimismo sugieren trabajar en un estudio con dos grupos control y experimental con la finalidad de tener un mayor control en la muestra del grupo experimental y

realizar la comparación de los resultados. Este trabajo tiene conexión con la investigación aquí planteada, por las repercusiones sobre las dimensiones que permite la gamificación.

Hilario L. (2019) en su investigación “Gamificación en las competencias del personal docente de la institución educativa particular Fray Pedro Urraca, del distrito de Puente Piedra, 2019”, Trabajo realizado para obtener la licenciatura en administración, cuyo objetivo fue determinar cómo influye la gamificación en las competencias del profesorado en la institución educativa particular “Fray Pedro Urraca”, en el distrito de Puente Piedra, 2019. Donde el método empleado fue de enfoque cuantitativo, cuyo nivel explicativo-causal, de tipo aplicada, y se empleó el diseño no experimental-transversal. La investigación tuvo como muestra 35 docentes de la institución educativa anteriormente mencionada. El instrumento aplicado en el estudio fue el cuestionario de tipo Likert y la técnica aplicada, la encuesta que estuvo constituido por 24 ítems.

La investigación tuvo como resultados la correlación positiva entre ambas variables estudiadas y en la prueba de hipótesis se alcanzó un nivel de significancia considerable. Después de la aplicación de los instrumentos se tuvo como conclusión que la gamificación influye en las competencias del profesorado de la institución educativa particular Fray Pedro Urraca del distrito de Puente Piedra por lo cual se admite la hipótesis general de dicha investigación. Este trabajo se relaciona con la investigación aquí planteada, por los alcances sobre la influencia de la gamificación.

Palomino E. (2019) en su estudio titulado “Calidad educativa de los docentes en dos instituciones educativas de la UGEL 2, 2018” el objetivo del estudio fue establecer las diferencias de la percepción de los docentes de dos instituciones educativas de la UGEL 2, 2018 sobre la calidad educativa. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo según Hernández, de nivel descriptivo, de tipo básico. Su diseño fue transversal no experimental. Tuvo como muestra a 105 profesores de dos instituciones educativas correspondientes a la UGEL 02 del distrito limeño de Los Olivos. En los resultados se usó una encuesta y el instrumento utilizado fue el cuestionario con escala de Likert empleando la recopilación de datos. Utilizó a juicio de expertos en la validez de los instrumentos y para la confiabilidad se usó

los instrumentos el alfa de Cronbach.

La investigación tuvo como resultado que los profesores de la institución educativa tienen la percepción que las dimensiones: entornos, contenidos y procesos es bajo a diferencia de los niveles medio y alto en las dimensiones: estudiantes y resultados, los cuales tienen menor predominancia. Y tuvo como conclusión que los profesores tienen diferencias en la percepción de la calidad educativa entre una institución educativa particular y una institución educativa pública.

Elliot A. (2017) en su investigación titulada “La gestión educativa estratégica y la calidad del servicio educativo en las Instituciones Educativas del nivel secundario de la Provincia Páucar del Sara Sara en el departamento de Ayacucho” que tuvo el objetivo de establecer conexión entre las variables de la investigación. El estudio se basó en un enfoque cuantitativo, diseño de relación de variables de tipo descriptivo correlacional, aplicado a una población comprendida por personal directivo, profesores y estudiantes.

El estudio está sustentado en Muñoz, quien afirma que una educación de calidad se logra al satisfacer los propósitos del conjunto de los grupos participantes de la sociedad a la que está destinada a alcanzar las metas que se quiere llegar.

Se aplicó una encuesta tanto a los docentes como a los padres de familia para obtener los resultados de la investigación. La investigación tuvo como conclusión donde el autor estableció la relación significativa entre el concepto de gestión educativa y la calidad educativa en la institución mencionada.

Rodriguez (2017) en su estudio para determinar la relación entre la gamificación y la adopción de nuevas tecnologías de información en empresas del Perú, cuyo diseño de investigación es cuantitativo, no experimental, de nivel correlacional donde describe la correlación entre las dos variables de estudio

Hidalgo, O (2018) en su investigación titulada utilización de la gamificación como herramienta para implementar estrategias de marketing interno que se basa en el nivel de valoración del centro de labores que otorgan los trabajadores, de ambos sexos, entre 18 y 25 años, que trabajan en instalaciones de comida rápida

en Lima Metropolitana”. Estudio que tuvo como objetivo identificar cómo es empleada la gamificación como herramienta para implementar estrategias de marketing interno basado en el nivel de valoración del centro de labores que dan los trabajadores, que laboren en instalaciones de comida rápida a nivel Lima Metropolitana, el tipo de investigación fue correlacional, con diseño no experimental, con una población de menos de 10,000 con una muestra 357 personas que fueron la encuesta.

Según la RAE la palabra gamificación es una adaptación que proviene de la palabra del inglés “game” que significa juego, que es usado en la actualidad por las empresas como una técnica para influenciar de una forma positiva en un determinado grupo haciendo uso de ciertas mecánicas que son propias de los juegos.

Ortiz, Kjordan y Agredal (2018) mencionan que la gamificación se fundamenta en el uso de componentes del diseño de videojuegos en contextos que no son juego para hacer que un servicio, producto o aplicación sea más motivador, divertido, y atractivo para el usuario, esto tomado de Werbach y Hunter (2012) quienes indican lo antes mencionado.

Para los autores desde hace varios años se han metido puntos de vista de juego en todos los ámbitos de la vida esto tomado de Escribano (2013) entre los sectores donde se usan la gamificación se encuentran el de educación, recursos humanos, empresas entre otros. Así también Kupper (2021) menciona que las empresas emplean en esta era tecnológica, la gamificación haciendo uso de juego digitales con propósito educativo, con la intención de motivar y retener a los empleados para mejorar su rendimiento.

Entre los elementos de la gamificación que tienen en consideración son la dinámica, la mecánica y los componentes esto según Werbach (2012). Las dinámicas son las estructuras tácitas del juego mientras que las mecánicas son el desenvolvimiento del juego y los componentes son los funcionamientos específicos entre las dos primeras dimensiones que son las dinámicas tanto como las mecánicas. Entre las mecánicas se tienen a las insignias, los rankings, los avatares, niveles, equipos, entre otros aspectos. Se genera la gamificación si

estos tres elementos se interrelacionan.

Rodríguez y Santiago (2015) mencionan que la gamificación es un paso por el cual se ejecutan mecanismos y estrategias de juegos, para incentivar al público en obtener los objetivos que se plantean, con esto se capta la atención de los estudiantes y se incentiva al trabajo en equipo para adquirir competencias al cual se asignan a un área de estudio. Para Godoy (2020) la gamificación es utilizar en contextos no lúdicos los recursos del juego, con la intención de cambiar mediante la motivación los comportamientos de los participantes. Para Oporto (2021) manifiesta que está facilita el rendimiento a diversas actividades como el desarrollo, la gestión de proyectos, así como la especificación de requisitos

Zichermann y Cunningham (2011) menciona que la gamificación es un proceso que se relaciona con el entendimiento de los jugadores y las técnicas de juego con la finalidad de captar usuarios y la resolución de problemas. Los elementos de la gamificación que Zichermann considera que la motivación es importante en el juego y da la posibilidad de aprender mientras se juega, así como las ganas de consumir. También considera a la implementación de normas en el juego, el feedback y la interactividad. Otro elemento son las mecánicas: que incorpora al juego diversos niveles, también insignias, que normalmente son premios que ganan las personas, con lo que se quiere fomentar las ganas de superarse a sí mismos al mismo tiempo que recibe información de los productos. Por otro lado, está la estética que usa imágenes que gratifican al jugador. Así mismo esta idea del juego como otro elemento que tiene como objetivo que se pretende conseguir con mecánicas de juego. Así el elemento de conexión busca comprometer al jugador con el juego. Padilla, Halley y Chantler (2011) en el libro *Improving Product Browsing Whilst Engaging Users* manifiestan que con ayuda de instrucciones o botones de juego el jugador debe hallar la facilidad.

Al confrontar las tres teorías y contrastar con la realidad problemática de la investigación donde se pretende relacionar la gamificación con la calidad educativa ya que esta puede ser usada también en el sector educativo. Por lo que para este trabajo se considerará la teoría empleada por Ortiz, Kjordan y Agredal, por ser la más pertinente. Para la dimensión dinámica se considera los indicadores: emociones, narración, progresión, relaciones y restricciones. Para la



dimensión mecánica los indicadores a considerar son: colaboración, recompensa, turnos. Para la dimensión componentes se ha considerado a los indicadores: colecciones, equipos, insignias, niveles, puntos.

Al hablar de calidad se hace referencia a las características que son propias de algo y a partir de ellas es posible calcular su valor. Cuando estas características son beneficiosas o positivas, se habla de buena calidad. Al tratar del término educativo, es aquello relacionado a la educación al proceso de enseñanza y aprendizaje que permite impartir conocimientos a personas.

Según la UNESCO, menciona que “quien impulsa un camino para una buena calidad educativa como derecho y que se apoya en un perspectiva basada en los derechos humanos en todas las actividades educativas” (Pigozzi, 2004). La calidad es materia de la educación, esta establece las inscripciones, la retención y culminación de un sistema educativo. Los factores que intervienen en la calidad educativa según Graells (2002, p. 14) son los recursos tanto materiales como humanos, la dirección, la gestión académica, la gestión administrativa de la institución, así como los aspectos pedagógicos, estas causas tienen como indicadores de los recursos materiales a las aulas , bibliotecas, patios , laboratorios, campos deportivos, recursos educativo, para los recursos humanos se tiene de variables a los docentes , a la capacidad de trabajar en equipo entre los servicios y actualizaciones lo que determina la calidad de toda la organización. En cuanto a la dirección y gestión administrativa se tiene la labor directiva, las relaciones humanas, la coordinación, en tanto a los aspectos pedagógicos tenemos al proyecto educativo institucional, evaluación de los estudiantes, adecuación y planificación de los objetivos, así como los recursos educativos.

La UNESCO menciona cinco dimensiones sobre las variables de la calidad educativa:

Características del educando: aquí se toma en cuenta las aptitudes, la perseverancia y la disposición para asistir a la escuela por parte del educando, también se considera sus conocimientos previos, los obstáculos para el logro aprendizajes, así como las variables de población.

Contexto: en esta dimensión se considera los recursos públicos destinados

a la educación, el soporte de los padres de familia, las políticas de estado, la demanda del mercado laboral, así como los factores religiosos y socioculturales, la influencia que tienen sus pares y el tiempo que disponen para realizar los deberes escolares.

Insumos capacitadores: se considera las instalaciones de la institución, la estructura física, tanto los materiales de enseñanza y aprendizaje y los recursos humanos.

Enseñanza y aprendizaje: aquí se incluye los métodos pedagógicos, las evaluaciones, la duración de aprendizaje, así como el espacio del aula.

Resultados: aquí considera las habilidades matemáticas, en lectoescritura, los valores y las competencias empleadas en la vida cotidiana. (UNESCO, 2005:36).

Según el INEI en su documento: Indicadores de Educación por Departamentos, 2008-2018, donde la calidad educativa es medida por evaluaciones estandarizadas que las realiza el MINEDU con lo que pretende conocer los logros de aprendizajes que los estudiantes eso se realiza en base a documentos curriculares nacionales que se encuentran vigente , estas evaluaciones se llevan a cabo en todas las instituciones educativas a nivel nacional ya sean públicas o privadas que cuenten con más de cinco estudiantes por grado. Esta evaluación es estandarizada con el objetivo de mejorar en la calidad educativa que es aplicada a una muestra representativa de estudiantes del país, con lo que se mide sus aprendizajes.

Según Espíritu y Ramírez (2016) la calidad indicará la satisfacción de los clientes por medio de la instalación adecuada de los requisitos tanto como el cumplimiento de los mismos con procesos lo suficientemente eficiente, permitiendo a la organización ser competitiva en relación a otras. Se propone un sistema evaluativo en base a la calidad educativa considerando a actividades que la evidencien tales como: establecer un consejo directivo , obtener el compromiso de alta dirección, la participación de la totalidad de administrativos, participación de grupos de empleados así como la intervención individual , establecimiento de equipos de control de procesos, actividades donde los aliados estratégicos tengan participación, implementación de planes de mejoramiento a corto y largo plazo.

Por otro lado, Toranzos (2000), menciona que la calidad en el sector educativo, puede atenderse en distintos principios fundamentales. Uno de estos principios, le concierne al concepto comprendido como “eficacia”: ya que una educación de calidad tiene como objetivo que los estudiantes realmente aprendan lo que se ha planificado y lo deben hacer al cabo de determinados ciclos. Aquí, se pone en primer lugar los resultados de aprendizaje efectivamente formulados por la actividad educativa.

Otro de los principios sobre la calidad se refiere a lo que se aprende en el sistema educativo y a su importancia de índole individual y social, esto quiere decir que, se toma en cuenta desde esta dirección, una educación de calidad en la que los contenidos que se imparten a los estudiantes responden correctamente a lo que estos necesitan realmente para desarrollarse como persona y para desenvolverse idóneamente dentro de la sociedad. Dentro de este punto de vista de la relevancia, entonces queda en primer lugar los fines imputados a la acción educativa y su precisión en los modelos y contenidos curriculares.

En otro de los principios se entiende a la calidad para el desarrollo de su experiencia educativa desde el punto de vista de los procesos y recursos que utiliza el sistema educativo en bien de los estudiantes. Para lograr una educación de calidad se debe considerar un contexto físico óptimo para el aprendizaje, una adecuada plana docente que se encuentre preparada para la labor de educar, así como materiales de estudio y de trabajo sea buenos, tanto como las estrategias didácticas sean pertinentes, etc. En tanto está en primer lugar la evaluación y el análisis de los medios utilizados en la labor educativa impartida.

Contrastado con la realidad problemática la teoría que mejor se acomoda a esta investigación es la que brinda Espíritu y Ramírez quienes consideran como dimensiones a la eficiencia, relevancia y a los procesos. Como indicadores de la eficiencia se tiene a los beneficios obtenidos y los costos. Como indicadores de la relevancia se encuentran los aspectos significativos y la información. Como indicadores de los procesos se encuentra la evaluación.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

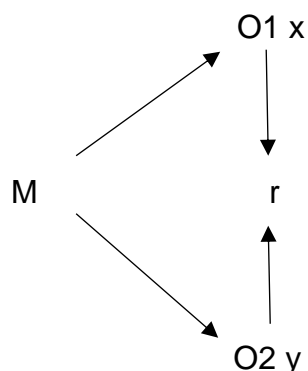
##### Tipo de estudio

El estudio es de tipo aplicada (Tamayo, 2001), donde se desea comparar la teoría con la realidad para luego aplicarlo con sus propios descubrimientos y aportes teóricos, por lo cual se originó la profundización en el conocimiento sobre la gamificación en estudiantes del nivel primaria. Es así que el estudio fue de tipo aplicada ya que indagó sobre la aplicación de los conocimientos que se adquieren, esta investigación contribuye con conceptos actualizados sobre la relación entre la gamificación y la calidad educativa.

##### Diseño

El diseño que se llevó a cabo en esta investigación fue no experimental según (Hernández, et al, 2014) se realizó sin manipular deliberadamente las variables, lo que se hace es observar fenómenos tal cual se dan en su contexto natural para su posterior análisis, en el estudio se utilizó para investigar las variables gamificación y calidad educativa debido a que se pretende establecer relación entre las dos variables de estudio. El nivel es descriptivo correlacional debido a que se recolectará los datos y se describirá la variable. La investigación tiene un enfoque cuantitativo, con método hipotético deductivo ya que parte de lo general a lo específico. El corte fue transaccional según (Hernández, et al, 2014), teniendo como característica la recolección de datos en un único momento.

La presente investigación tiene el siguiente esquema:



Dónde:

M = Muestra

O = Observaciones de las variables

X = Gamificación

Y = Calidad educativa

### 3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Gamificación

Variable 2: Calidad educativa

Operacionalización (anexo 1)

### 3.3. Población, muestra y muestreo

Población

La población, es la unidad de análisis que atañe al medio en el que se desarrolla el trabajo de investigación (Hernández, 2014). Para el estudio, se consideró a 260 estudiantes del nivel primaria.

#### **Tabla 1**

*Población de Estudiantes en el Nivel Primaria I. E. 6084*

Residencia	Grado de estudio	Edad promedio
Villa María	1° al 6° grado	6 a 12 años

*Nota:* Nómima de estudiantes de la I. E del año 2020.

Muestra

Según Hernández (2014), la muestra es la parte representativa de la población, se elige de manera aleatoria para poder generalizar, en ella se encuentran particularidades esenciales las cuales son las de ser fiel reflejo de la población y equitativa, de tal forma que los resultados que se obtienen en la muestra puedan ser generalizados a todos los participantes que forman parte dicha población. Para el estudio fueron tomados en cuenta 155 estudiantes del nivel primaria, cuyas características son similares de acuerdo

a su nivel de estudio.

El tamaño de muestra fue de 155 para un nivel de confianza del 95% y un error muestral de 0.05;  $P= 0.5$  y  $Q = 0.05$

Para hallar la muestra se aplicó la fórmula para la población conocida.

$$n = \frac{Z^2 PQN}{\varepsilon^2 (N - 1) + Z^2 PQ}$$

Dónde:

$Z (1 - \alpha)$ : Valor de la distribución normal para un nivel de confianza de  $(1 - \alpha)$ .

P: Proporción de éxito.

Q: Proporción de fracaso ( $Q= 1 - P$ ).

$\varepsilon$ : Tolerancia de error.

N: Tamaño de la población.

n: Tamaño de la muestra.

$Z_{0.95} = 1.96$	$\varepsilon = 0.05$
$P = 0.5$	$N = 260$
$Q = 0.5$	$n = 155$

## Muestreo

El muestreo es la forma en que se selecciona la muestra de estudiantes que serán participes en la investigación. Eso quiere decir que es la manera de cómo se seleccionó a los participantes.

Para el presente estudio se consideró como muestreo a los estudiantes de manera probabilística intencional esto quiere decir que fueron seleccionados algunos estudiantes de la población, teniendo en cuenta el punto de vista del investigador y las características del estudio (Bisquerra 2009, p.148). Por otro lado, teniendo en cuenta la coyuntura actual en la que nos encontramos de aislamiento social, se vio conveniente seleccionar a los estudiantes que contaban

con conexión de internet y que tuvieran una participación frecuente a clases, cuyos datos fueron proporcionados por los docentes tutores de la institución educativa.

#### Criterios de inclusión y exclusión

Para la presente investigación se tuvo a bien considerar como criterio de inclusión para admitir dentro de la muestra a los estudiantes del nivel primaria que tuvieran una asistencia frecuente a clases y a su vez estos debían contar con conexión de internet para poder acceder a los cuestionarios que se les hizo llegar. Asimismo, los criterios que fueron considerados para la exclusión, fueron los estudiantes que no estuvieron disponibles al momento de aplicar del instrumento y que no cumplían con los requisitos antes mencionados para la inclusión.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### Técnica

En la presente investigación se usó la técnica de la encuesta para recolectar los datos.

#### Instrumento

Los instrumentos empleados para la presente investigación fueron dos cuestionarios con escalas de Likert, estos estuvieron constituidos por ítems que dejaron distinguir entre distintos niveles de las variables en estudio que no son observables directamente. Estos instrumentos de medición ayudaron a corroborar lo que las teorías tratan de interpretar en manifestaciones presentes que no se pueden observar (Espinoza y Toscano 2015). Se precisan en relación a los niveles y rangos de las variables de la siguiente manera: Para la variable gamificación se tiene: bajo = (20 - 47), medio = (48 - 74), alto = (75 - 100); y para la variable calidad educativa se tiene: bajo = (10 - 23), medio = (24 - 36), alto = (37 - 50)

#### Validez.

La validez de los instrumentos se calculó con el juicio de tres expertos especializados en la materia de investigación, para evaluar la solidez interna de la variable gamificación por lo que se obtuvo el promedio de 100%

aceptación total de evaluación de las dimensiones dinámicas, mecánicas y componentes.

**Tabla 2**

*Validez del Instrumento Cuestionario la Gamificación y la Calidad Educativa*

<b>Juez Experto</b>	<b>Porcentaje de Aprobación</b>
1	100 %
2	100 %
3	100 %

*Nota:* Base de datos de la investigación.

Confiabilidad.

La confiabilidad de los instrumentos se calculó en base a un plan piloto con 15 estudiantes del nivel primaria, y por ello, se empleó el modelo de consistencia interna Alfa de Cronbach, que se basó en el promedio de las correlaciones entre los ítems donde se obtuvo como resultado para la variable gamificación 0,970 donde se consideró 20 elementos y para la variable correspondiente a calidad educativa 0,961 donde se consideró 10 elementos.

### 3.5. Procedimientos

Para el proceso de la investigación se realizó las gestiones de permiso correspondiente con la dirección de la institución educativa 6084 San Martín de Porres, por medio del permiso informado, el cual fue de conocimiento de los padres o apoderados de los estudiantes, y también los tutores quienes autorizaron la aplicación del cuestionario realizado, usando la herramienta Google formularios.

### 3.6. Método de análisis de datos

Se empleó el análisis de datos mediante la estadística, usando el programa estadístico SPSS versión 25, con la finalidad de obtener los resultados estadísticos necesarios de tal forma que se obtenga las sumatorias y baremos, frecuencias y porcentajes. En cuanto a la codificación del instrumento se usó la escala de Likert con cinco opciones de respuesta Los cuales fueron: 1= Nunca, 2= Casi nunca, 3=



A veces, 4= Casi siempre, 5 = Siempre, para 20 ítems que evaluaron la gamificación y 10 ítems que evaluaron la calidad educativa.

### 3.7. Aspectos éticos

Esta investigación fue realizada cumpliendo con los principios éticos establecidos y dirigidos por la Universidad César Vallejo, los cuales se desarrollaron en base a las normas APA 7ma edición , para cumplir con la ejecución de la información y recolección bibliográfica usada, es así que se hace referencia a los datos de las editoriales y el aspecto ético que a esta se refiere y aceptarlo como aporte citado; con el objetivo y respeto de proteger la justificación abordada así como la identidad de los investigadores que contribuyen en el presente estudio.

## IV. RESULTADOS

### Gamificación y calidad educativa

En la Tabla 1 se observa que el 69.7% de los estudiantes de la institución educativa 6084 perciben que la gamificación es alta, seguido por el 17.4% que perciben como medio. Por otro lado, en cuanto se refiere a la calidad educativa se tiene que el 63.9% distinguen que es bueno y el 29.7% refieren que es regular.

En la misma Tabla 1 y la Figura 1 se observa en cuanto a la interrelación entre las dos variables que cuando la gamificación es media entonces la calidad educativa es regular en un 5.2%; en cambio cuando la gamificación es alta, entonces calidad educativa es buena en un 50.3%. Estos resultados nos inducen a pensar que existe una relación directa entre la gamificación y la calidad educativa de la institución educativa 6084; esta situación será verificada con la correspondiente prueba de correlación de Spearman.

**Tabla 3**

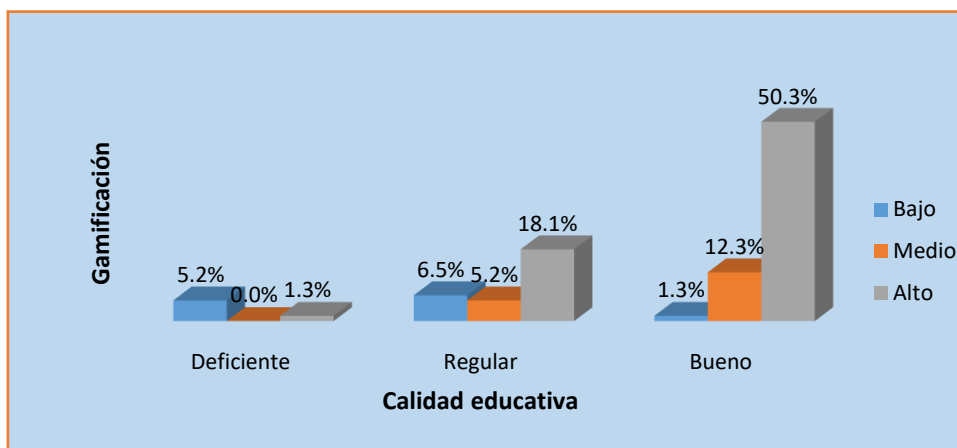
#### *Gamificación y Calidad Educativa*

	Calidad Educativa			Total
	Deficiente	Regular	Bueno	
Bajo	5.2%	6.5%	1.3%	12.9%
Gamificación Medio	0.0%	5.2%	12.3%	17.4%
Alto	1.3%	18.1%	50.3%	69.7%
Total	6.5%	29.7%	63.9%	100.0%

*Nota:* Elaborado por Miranda, M (2020).

**Figura 3**

*Gamificación y Calidad Educativa*



*Nota:* Elaborado por Miranda, M (2020).

**Dinámicas y calidad educativa**

En la Tabla 2 se observa que el 50.3% de los estudiantes de la institución educativa 6084 perciben que las dinámicas de la gamificación son altas, seguido por el 36.8% que la perciben como medio. Por otro lado, en cuanto se refiere a la calidad educativa se tiene que el 63.9% distinguen que es bueno y el 29.7 % refieren que es regular.

En la misma Tabla 2 y la Figura 2, se observa en cuanto a la interrelación entre las dos variables que cuando la dinámica de la gamificación es media entonces la calidad educativa es regular en un 11.6 %; en cambio cuando la dinámica de la gamificación es alta, entonces calidad educativa es buena en un 37.4%. Estos resultados nos inducen a pensar que existe una relación directa entre la dinámica de la gamificación y la calidad educativa de la institución educativa 6084.

**Tabla 4**

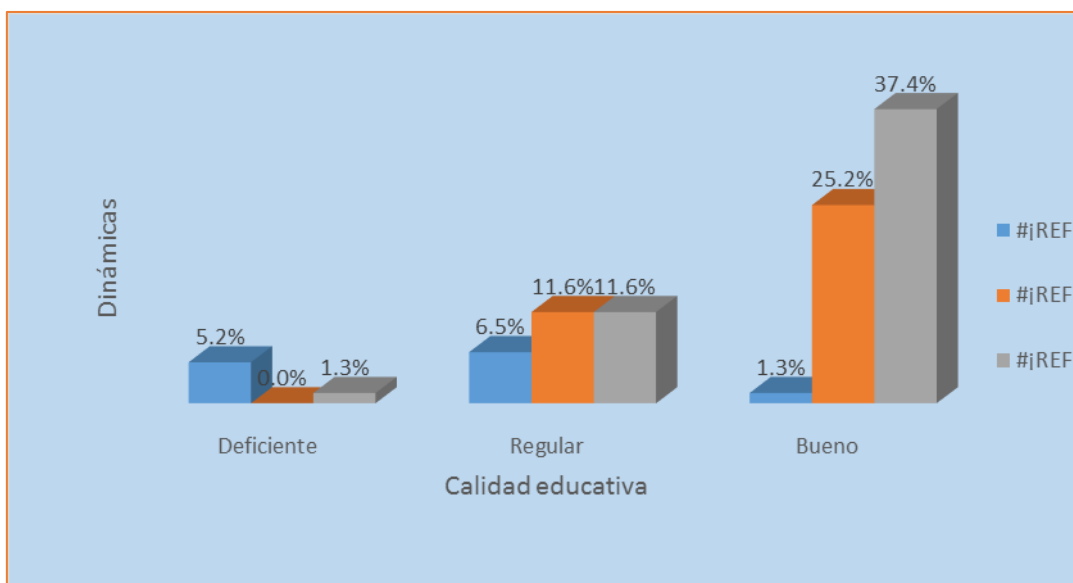
*Dinámicas y Calidad Educativa*

		Calidad Educativa			Total
		Deficiente	Regular	Bueno	
Dinámicas	Bajo	5.2%	6.5%	1.3%	12.9%
	Medio	0.0%	11.6%	25.2%	36.8%
	Alto	1.3%	11.6%	37.4%	50.3%
Total		6.5%	29.7%	63.9%	100.0%

*Nota:* Elaborado por Miranda, M (2020).

**Figura 4**

*Dinámica y Calidad Educativa*



*Nota:* Elaborado por Miranda, M (2020).

**Mecánica y calidad educativa**

En la Tabla 3 se observa que el 64.5% de los estudiantes de la institución educativa 6084 perciben que la mecánica de la gamificación es alta, seguido por el 23.9% que la perciben como medio. Por otro lado, en cuanto se refiere a la calidad educativa se tiene que el 63.9% distinguen que es bueno y el 29.7% refieren que es regular.

En la misma Tabla 3 y la Figura 3, se observa en cuanto a la interrelación entre las dos variables que cuando la mecánica de la gamificación es media entonces la calidad educativa es regular en un 9.0%; en cambio cuando la mecánica de la gamificación es alta, entonces calidad educativa es buena en un 46.5%. Estos resultados nos inclinan a pensar que existe una relación directa entre la mecánica de la gamificación y la calidad educativa de la institución educativa 6084.

**Tabla 5**

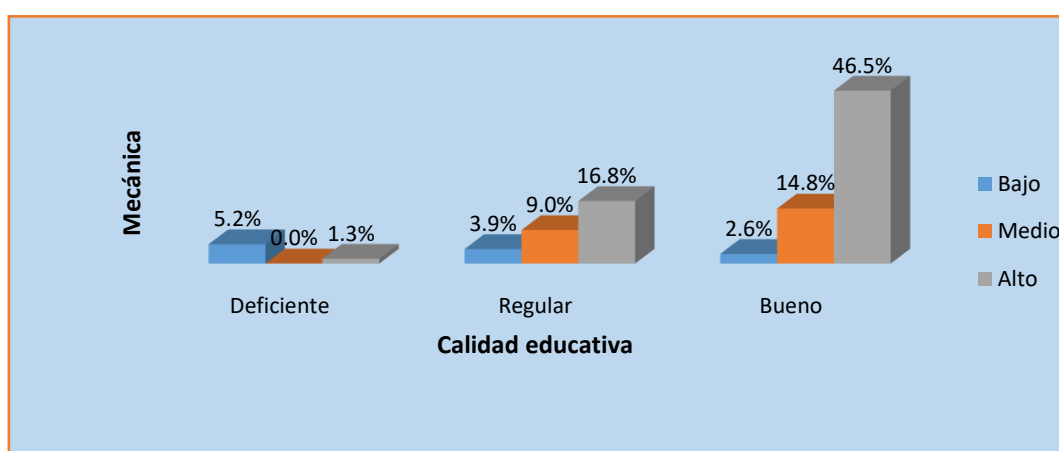
*Mecánica y Calidad Educativa*

		Calidad Educativa			Total
		Deficiente	Regular	Bueno	
Mecánicas	Bajo	5.2%	3.9%	2.6%	11.6%
	Medio	0.0%	9.0%	14.8%	23.9%
	Alto	1.3%	16.8%	46.5%	64.5%
Total		6.5%	29.7%	63.9%	100 %

*Nota:* Elaborado por Miranda, M (2020).

**Figura 5**

*Mecánica y Calidad Educativa*



*Nota:* Elaborado por Miranda, M (2020).

## Componentes y calidad educativa

En la Tabla 4 se observa que el 52.9% de los estudiantes de la institución educativa 6084 perciben que los componentes de la gamificación son media, seguido por el 38.1% que la perciben como alto. Por otro lado, en cuanto se refiere a la calidad educativa se tiene que el 63.9% distinguen que es bueno y el 29.7% refieren que es regular.

En la misma Tabla 4 y la Figura 4, se observa en cuanto a la interrelación entre las dos variables que cuando los componentes de la gamificación son media, entonces la calidad educativa es regular en un 16.8%; en cambio cuando componentes de la gamificación son altos, entonces calidad educativa es buena en un 29.0 %. Estos resultados nos inducen a pensar que existe una relación directa entre la mecánica de la gamificación y la calidad educativa de la institución educativa 6084.

**Tabla 6**

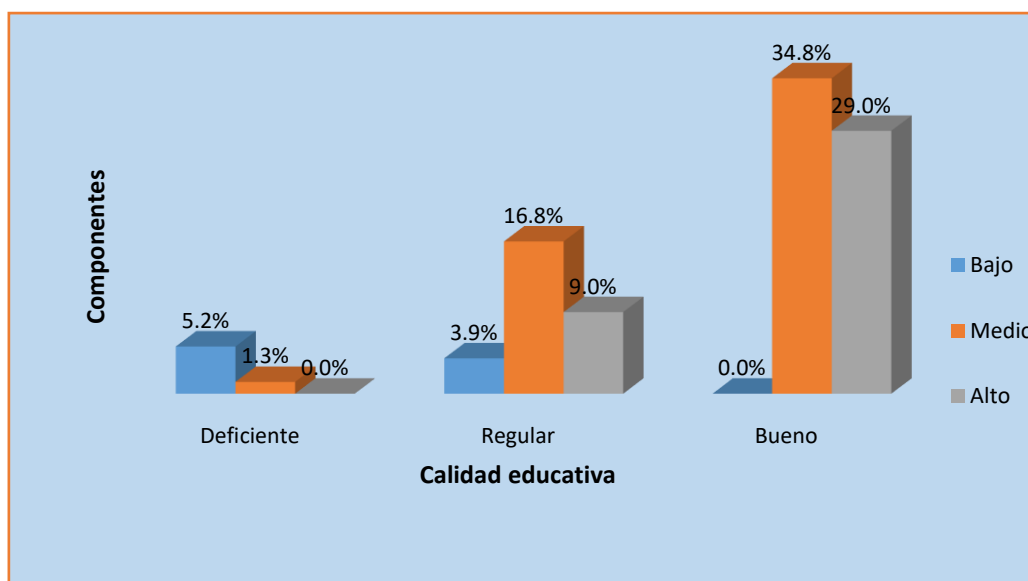
### *Componentes y Calidad Educativa*

		Calidad Educativa			Total
		Deficiente	Regular	Bueno	
Componentes	Bajo	5.2%	3.9%	0.0%	9.0%
	Medio	1.3%	16.8%	34.8%	52.9%
	Alto	0.0%	9.0%	29.0%	38.1%
Total		6.5%	29.7%	63.9%	100.0%

*Nota:* Elaborado por Miranda, M (2020).

**Figura 6**

*Componentes y Calidad Educativa*



Nota: Elaborado por Miranda, M (2020).

**Pruebas de hipótesis**

**Para calidad de gamificación y calidad educativa**

**1. Formulación de las hipótesis**

**H<sub>0</sub>:** No existe relación entre gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la I.E 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

**H<sub>1</sub>:** Existe relación entre la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la I.E 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

**Nivel de significación**

Se considera un nivel de significación del 95%, lo que implica que el nivel de error será del 5%

$$\alpha = 0.05$$

**2. Punto y región crítica**

Si el Sig. para el Rho de Spearman  $\leq 0.05$ , se rechaza H<sub>0</sub> y se acepta la H<sub>1</sub>





## 2. Punto y región crítica

Si el Sig. para el Rho de Spearman  $\leq 0.05$ , se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$

## 3. Cálculo de Rho de Spearman

**Tabla 8**

*Correlaciones Dinámicas y Calidad Educativa*

		Dinámica	Calidad Educativa
Rho de Spearman	Dinámica	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,575
		N	155

*Nota:* Elaborado por Miranda, M (2020).

## 4. Conclusión

El (Sig. = 0.000)  $< 0.05$ , para el Rho de Spearman que es igual a 0.575\*\*, por lo tanto, se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$ ; esto significa que si existe relación significativa entre la dinámica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la I.E 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

## Para mecánicas de la gamificación y calidad educativa

### 1. Formulación de las hipótesis

**$H_0$ :** No existe relación entre la mecánica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la I.E 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

**$H_1$ :** Existe relación entre la mecánica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la I.E 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

### Nivel de significación

Se considera un nivel de significación del 95%, lo que implica que el nivel de error será del 5%

$$\alpha = 0.05$$

## 2. Punto y región crítica

Si el Sig. para el Rho de Spearman  $\leq 0.05$ , se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$

## 3. Cálculo de Rho de Spearman

**Tabla 9**

*Correlaciones Mecánicas y Calidad Educativa*

			Mecánica	Calidad Educativa
Rho de Spearman	Mecánica	Coefficiente de correlación	1,000	,572
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	155	155

*Nota:* Elaborado por Miranda, M (2020).

## 4. Conclusión

El (Sig. = 0.000)  $< 0.05$ , para el Rho de Spearman que es igual a 0.572\*\*, por lo tanto, se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$ ; esto significa que si existe relación significativa entre las mecánicas de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la I.E 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

### Para los componentes de la gamificación y calidad educativa

#### 1. Formulación de las hipótesis

**$H_0$ :** No existe relación entre los componentes de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la I.E 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

**$H_1$ :** Existe relación entre los componentes de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la I.E 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

## Nivel de significación

Se considera un nivel de significación del 95%, lo que implica que el nivel de error será del 5%

$$\alpha = 0.05$$

## 2. Punto y región crítica

Si el Sig. para el Rho de Spearman  $\leq 0.05$ , se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$

## 3. Cálculo de Rho de Spearman

**Tabla 10**

*Correlaciones Componentes y Calidad Educativa*

		Componentes	Calidad Educativa	
Rho de Spearman	Componentes	Coefficiente de correlación	1,000	,615
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	155	155

*Nota:* Elaborado por Miranda, M (2020).

## 4. Conclusión

El (Sig. = 0.000)  $< 0.05$ , para el Rho de Spearman que es igual a 0.615\*\*, por lo tanto, se rechaza  $H_0$  y se acepta la  $H_1$ ; esto significa que, si existe relación altamente significativa entre los componentes de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

## V. DISCUSIÓN

El estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo. Así mismo de busca determinar la relación entre las dimensiones de la variable gamificación: dinámicas, mecánicas y componentes. Para ello se usó como instrumento una encuesta donde se llegó a la conclusión que existe relación significativa en un 0.623 entre las dos variables.

Estos resultados se pueden explicar con las propuestas teóricas de Werbach, quienes señala que la gamificación, es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos e identifican, dentro de una actividad en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles a ser convertidos en juegos o dinámicas lúdicas con mecánicas y componentes. Todo ello para conseguir una afinidad con los usuarios, estimular un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido.; lo que lo hace significativa y motivadora. Por otro lado, Alejaldre y García (2015) plantean a las dimensiones de la gamificación en dinámicas que son las formas en que se ejecutan las mecánicas, son las que delimitan el comportamiento de los jugadores y están relacionadas con la motivación de los aprendizajes. Cuyos indicadores son: emociones, progresión y relaciones; otra dimensión son las mecánicas que vienen a ser el funcionamiento, son los elementos básicos del juego, son las reglas que deben seguir los jugadores, son el motor del juego. Cuyos indicadores son: competición, desafío y recompensas; y por último la dimensión de lo componentes que viene a ser los recursos con los que se cuenta, así como las herramientas que se utilizan en la actividad al realizar la práctica de la gamificación. Cuyos indicadores son insignias, misiones, nivele y puntos.

Así también, compararon los resultados con investigaciones similares, se encontró coincidencias con el estudio de García, C (2020) los resultados de Rho Spearman entre la dimensión dinámicas de gamificación y las competencias de matemáticas tuvo un valor  $r = 0,287$  demostrando una relación positiva con grado débil, muy significativa ( $p = 0,006 < 0,01$ ), el estudio rechaza su hipótesis nula aprobando la hipótesis alterna del estudio. La investigación tuvo como hipótesis que

existe relación entre la gamificación y las competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. N° 2071 César Vallejo, al aceptarse la hipótesis alterna, contrastando la investigación de García con el presente estudio se puede evidenciar coincidencias en cuanto a la significancia de la variable gamificación y sus dimensiones, lo que refuerza las hipótesis planteadas. Por otro lado el estudio establece como conclusiones: primero, la relación entre la gamificación y las competencias matemáticas en los estudiantes es estadísticamente significativa, con los siguientes resultados ( $r = 0,249$ ;  $p = 0,017 < 0,05$ ); segundo, a relación entre las dinámicas de gamificación y las competencias matemáticas es estadísticamente muy significativa, obteniendo los siguientes resultados ( $r = 0,287$ ;  $p = 0,006 < 0,01$ ); tercero, la relación entre las mecánicas de gamificación y las competencias matemáticas es estadísticamente muy significativa, con resultados ( $r = 0,308$ ;  $p = 0,003 < 0,01$ ); y finalmente, la relación entre las componentes de gamificación y las competencias matemáticas es estadísticamente significativa; con los siguientes resultados ( $r = 0,201$ ;  $p = 0,045 < 0,05$ ). El estudio recomienda a los docentes de la institución el uso de la gamificación con la finalidad de lograr las competencias trazadas; así como el desarrollar el estímulo en los estudiantes.

Por otro lado según la investigación de Hidalgo (2018), en su estudio la utilización de la gamificación para implementar estrategias de marketing basado en el nivel de valoración en trabajo que otorgan los trabajadores cuya población fueron hombres y mujeres entre 18 y 25 años, que trabajen en instalaciones donde se venden comida rápida, los resultados que se obtuvieron fueron que los entrevistados sobre el tema, señalaron que la gamificación los motiva e incentiva a interactuar frente a determinadas situaciones. Los resultados que se obtuvieron se basaron en la teoría de Werbach & Hunter (2014) quien menciona que la gamificación es el empleo de técnicas y elementos utilizados en los videojuegos, pero que no se encuentran en un contexto ajenos al juego y que motivan ya que se ven relacionadas con áreas tanto cognitivas como emotivas y sociales de los participantes, se deduce que los resultados obtenidos son respaldados tanto por la teoría como por los resultados que se comprueban con relación a la hipótesis planteada, que como  $p > 0.05$  si existe relación entre las variables el lugar de trabajo y el compromiso con la forma de capacitación si se emplea la técnica de

gamificación, así mismo los resultados muestran que los colaboradores le otorgaron mucho valor en un 73,8% a la implementación de gamificación dentro de su capacitación lo que produce que mejoren su rendimiento dentro de su centro laboral. El estudio coincide con la presente investigación en relacionar las dimensiones de la variable gamificación donde los componentes cuyos indicadores son las insignias, misiones, niveles y puntos, motivan a los usuarios a desarrollar aprendizajes significativos.

Con relación a los objetivos específicos uno de ellos fue determinar la relación entre la dinámica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución educativa 6084 donde se realizó el estudio los resultados obtenidos fueron que existe relación altamente significativa entre ambas variables según los resultados el Rho de Spearman que es igual a 0.575\*\*, con ello se recomienda emplear las dinámicas de la gamificación considerando el comportamiento de los estudiantes que está íntimamente relacionados con la motivación de los aprendizajes. Lo mismo sucede con las otras dimensiones donde los resultados obtenidos fueron, que existe relación altamente significativa entre ambas variables según los resultados el Rho de Spearman que es igual a 0.572 y 0.615 respectivamente, con ello se recomienda emplear las mecánicas de la gamificación teniendo en cuenta las reglas que deben seguir los estudiantes al realizar los juegos.

En el estudio de Elliot A. (2017) en su investigación cuya hipótesis es existe relación significativa entre la gestión educativa estratégica y la calidad del servicio educativo del nivel secundario en las Instituciones Educativas de la provincia de Páucar de Sara Sara en el departamento de Ayacucho. Se obtuvo una correlación significativa de 0.866 en su variable calidad del servicio educativo lo que se puede contrastar con la presente investigación ya que también la correlación es altamente significativa en un 0.623 en cuanto a la correlación entre gamificación y calidad educativa, eso se debe a que la calidad de la educación va siendo más importante para todos los que nos encontramos inmersos en ella , ya sea directa o indirectamente, y tanto para los que utilizan sus servicios educativos. Esta es una razón por lo que la gestión de la calidad es parte de la administración para lograr los

objetivos a través de la organización, supervisión, planificación, perfeccionamiento y aseguramiento de la calidad educativa.

Es así que la UNESCO en relación a los sistemas educativos menciona que para el logro de la calidad educativa es primordial tener en cuenta los sistemas tales como la distribución de recursos equitativa, así como una buena administración , entornos educativos sanos, seguros e integrados, con el objetivo de apoyar un excelente nivel de aprendizaje y estándares bien determinados de rendimiento para todos.; por otro lado en relación a los estudiantes dentro de las características deseables para que se dé una calidad en la educación es que los estudiantes así como se mantengan saludables es preciso que también se mantengan motivados. En cuanto a los procesos se menciona que la calidad educativa se logrará teniendo en cuenta los procesos, esto implica que los docentes sean competentes y utilicen estrategias pedagógicas activas con el fin de lograr aprendizajes, así como orientaciones para la evaluación desde un enfoque formativo. En relación a los contenidos se menciona que la calidad educativa será posible con los contenidos definidos para el logro de aprendizajes estos se podrán dar con programas de estudio relevantes, así como orientaciones para la evaluación.

## VI. CONCLUSIONES

### Primera

Se llega a la conclusión que existe relación entre las dos variables la gamificación y la calidad educativa, ya que se obtuvo como resultado el (Sig. = 0.000) < 0.05, para el Rho de Spearman que es igual a 0.623\*\*, por lo tanto, se rechaza H0 y se acepta la H1; esto significa que si existe relación altamente significativa entre gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la I.E 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

### Segunda

También se llegó a la conclusión de la primera dimensión con respecto al grado de correlación entre dinámicas de la gamificación y la calidad educativa es considerable puesto que el (Sig. = 0.000) < 0.05, para el Rho de Spearman que es igual a 0.575\*\*, por lo tanto, se rechaza H0 y se acepta la H1; esto significa que si existe relación significativa entre la dinámica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la I.E 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

### Tercera

Con relación a la segunda dimensión se concluye que el grado de correlación entre mecánicas de la gamificación y la calidad es considerable pues el valor que se obtuvo fue el (Sig. = 0.000) < 0.05, para el Rho de Spearman que es igual a 0.572\*\*, por lo tanto, se rechaza H0 y se acepta la H1; esto significa que si existe relación significativa entre las mecánicas de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la I.E 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

### Cuarta

Finalmente con relación a la última dimensión se concluye que el grado de correlación entre los componentes de la gamificación y la calidad educativa es considerable debido a que el (Sig. = 0.000) < 0.05, para el Rho de Spearman que es igual a 0.615\*\*, por lo tanto se rechaza H0 y se acepta la H1; esto significa que si existe relación altamente significativa entre los componentes de la gamificación



y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Culminando en base al estudio realizado se hace las recomendaciones a la Institución educativa 6084 que está conformada por la dirección y docentes:

Primero: Se debe emplear la gamificación dentro de las estrategias de aprendizaje con los estudiantes considerando un plan de mejora para el logro de una calidad educativa.

Segundo: Al emplear las dinámicas de la gamificación se deben considerar el comportamiento de los estudiantes que está íntimamente relacionados con la motivación de los aprendizajes.

Tercero: Por otro lado, al momento de seleccionar las mecánicas de la gamificación se deben tener en cuenta las reglas que deben seguir los estudiantes al realizar los juegos.

Cuarto: También se recomienda que al considerar los componentes de la gamificación se debe tener en cuenta las herramientas que se utilizan en las actividades para poder mejorar los aprendizajes en los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Aguilar, P., Briones, J. y Córdova, R., (2019). Recuperado de: [Repositorio.utp.edu.pe/bitstream/UTP/2087/1/Paul%20Aguilar\\_Jaime%20Briones\\_Ronald%20Cordova\\_Trabajo%20de%20Investigacion\\_Maestria\\_2019.pdf](https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/UTP/2087/1/Paul%20Aguilar_Jaime%20Briones_Ronald%20Cordova_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf)
- Albrecht, C.S. (2012). *The game of apiñes. Gamification of positive activity interventions*. Maastricht University. Maastricht, Países Bajos.
- Alejaldre, L. y García, A. (2015). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. Congreso la cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI*. Recuperado el 15 de diciembre de 2018, de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_50/congreso\\_50\\_09.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf)
- Anderson, J. y Rainie, L. (2014). *The Future of Gamification*, Recuperado de <http://www.pewinternet.org/2012/05/18/the-future-of-gamification/>, Pew Research Internet Project, 18 de mayo de 2012.
- Barrientos, M. (2016). *Resortes de gamificación en aplicaciones de TVE*. Opción, Maracaibo, v. 32, n. 7, p. 178-195.
- BBVA Innovation Edge (2012). *Gamificación, el negocio de la diversión*, 3, 1- 65. Consultora de medios Nielsen. Recuperado de: [http://blog.nielsen.com/nielsenwire/online\\_mobile/what-americans-do-online-socialmedia-and-games-dominate-activity/](http://blog.nielsen.com/nielsenwire/online_mobile/what-americans-do-online-socialmedia-and-games-dominate-activity/) (consultada: 22/12/12)
- Bisquerra, R. (2009). *Metodología de la investigación científica*. Madrid: La Muralla. [https://www.academia.edu/15314915/RAFAEL\\_BISQUERRA\\_ALZINA\\_Coordinador](https://www.academia.edu/15314915/RAFAEL_BISQUERRA_ALZINA_Coordinador)
- Cebrián, M. (2009). *El impacto de las TIC en los centros educativos: ejemplos de buenas prácticas*. Madrid: Síntesis.
- Castañeda, L. A. y Palacios, J. (2015). *Nanotechnology: source of new paradigms. Nano World*. Interdisciplinary Journal on Nanosciences and Nanotechnology, 7(12), 45-49. <https://doi.org/10.22201/ceiich.24485691e.2014.12.49710>

Chiang, F. (2011). *The game of life: designing a gamification system to increase current volunteer participation and retention in volunteer-based nonprofit organizations. Undergraduate Student Research Awards. Paper, 2.* Recuperado de : [http://digitalcommons.trinity.edu/infolit\\_usra/2](http://digitalcommons.trinity.edu/infolit_usra/2) (consultada: 22/12/12)

Chorney, A. (2012). *Taking the game out of gamification. Dalhousie Journal of Interdisciplinary Management*, 8, 1-14.

Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes-Gobierno de Canarias. (2020). *Ciudadanía digital y seguridad en el uso de las TIC.* Recuperado de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/ate/ciudadania-y-seguridad-tic/>

Consejo Nacional de Educación. (2020). *Proyecto Educativo Nacional. El reto de la ciudadanía plena.* Recuperado de <http://www.cne.gob.pe/uploads/publicaciones/2020/proyectoeducativo-nacional-al-2036.pdf>

Cortizo, J., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., & Luis Díaz, J. P. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los videojuegos.* VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria, 8.

Delors, J. (1996.): *Los cuatro pilares de la educación en La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI*, Madrid, España: Santillana/UNESCO. pp. 91-103.

Diccionario panhispánico de dudas | RAE - ASALE <https://www.rae.es/dpd/radio>

Deterding, S. (2011). *Gamification: Using Game Design Elements in Non-gaming contexts.* CHI, 4.

Elliot, J. (2017). *La gestión educativa estratégica y la calidad del servicio educativo en las Instituciones Educativas del nivel secundario de la Provincia Páucar del Sara Sara – Ayacucho.*

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1355/TM%20CE-Ge%203124%20E1%20-%20Elliot%20Arias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ermí, L., Mäyrä, F. (2005). *Player-Centred Game Design: Experiences in Using Scenario Study to Inform Mobile Game Design*. *Game Studies*, 5, no. 1.

Escale (2016). Lima Metropolitana: ¿cómo vamos en educación?

<http://escale.minedu.gob.pe/documents/10156/4228634/Perfil+Lima+Metropolitana.pdf>

Fernández, I. M. (2014). *WhatsAppitis*. *The Lancet*. Recuperado de [https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736\(14\)60519-5/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736(14)60519-5/fulltext)

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2017). *Estado mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital*. Recuperado de [https://www.unicef.org/spanish/publications/index\\_101992.html](https://www.unicef.org/spanish/publications/index_101992.html)

González, V. (2005). *Tecnología Digital: Reflexiones Pedagógicas y Socioculturales*.

Gallego, F. et al (2014). *Gamificar: Una propuesta docente diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la informática. Universidad de Alicante: España.

Garvey, C. (2004). *El juego infantil*, Ed: casa de libro, Madrid: España, 4ª ed.

Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). *La realidad de la gamificación en educación primaria*. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107-123. Recuperado de <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>

Godoy, A. (2009). *Hacia una industria española del videojuego*. *Comunicación*, 7, 177- 188.

Goldin, D. (2012). *Las TIC en la escuela, nuevas herramientas para viejos y nuevos problemas*. Universidad de Huelva.

Gros, B. (2007). *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Graó.

Hamari, J. y Koivisto, J. (2013). *Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise*. En *Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems*. Utrecht, Netherlands, June 5-8.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-Hill. sexta edición  
<https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.m>

Hidalgo, O (2018). *La utilización de la gamificación como herramienta para implementar estrategias de marketing interno basado en el nivel de valoración del lugar de trabajo que otorgan los colaboradores, hombres y mujeres entre 18 y 25 años, que laboren en establecimientos de comida rápida en Lima Metropolitana*.  
<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/624901/HI-DALGO-AO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

INFOCOP. (2019). *Cómo promover el uso saludable de la tecnología en los niños, según la APA*. Consejo General de la Psicología de España. Recuperado de [http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=7782](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7782)

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2017). *Seguridad del menor en internet*. Recuperado de [https://intef.es/tecnologia-educativa/seguridad-del-menoren-internet/Internet Society](https://intef.es/tecnologia-educativa/seguridad-del-menoren-internet/InternetSociety). . Acceso a Internet y educación: Consideraciones clave para legisladores.  
<https://www.internetsociety.org/es/resources/doc/2017/internet-access-and-education/>

Johnson, S. (2011). *Cultura basura, cerebros privilegiados*. Barcelona: Roca Editorial.

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Küpper, D., Klein, K. y Völckner, F. (2021). Gamifying the Employer Brand: An Integrative Framework and Research Proposals for a New Approach to Human Resource Management in the Digitized Economy. [https://www.scopus.com/results/results.uri?src=s&st1=&st2=&sot=b&sdt=b&sl=18&s=KEY%20\(Gamification\)&origin=searchbasic](https://www.scopus.com/results/results.uri?src=s&st1=&st2=&sot=b&sdt=b&sl=18&s=KEY%20(Gamification)&origin=searchbasic)

Lee, J.; Ceyhan, P.; Jordan-Cooley, W. y Sung, W. (2013). *GREENIFY: A Real-World Action Game for Climate Change Education. Simulation & Gaming, Paper*. Recuperado de: <http://tcgameslab.org/wp-content/uploads/2013/02/Lee-et-al.-Greenify-Simulationand-Gaming-2013.pdf>

Luque, L. y Degoy, E. (2012). *Adicciones tecnológicas: el docente cómo agente de prevención. IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XIX Jornadas de investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología Universidad de Buenos Aires. Recuperado de <https://www.aacademica.org/000-072/289.pdf>

Ministerio de Educación. (2020). *Rol de soporte y contención al estudiante. Portal: Te escucho docente*. Recuperado de <https://autoayuda.minedu.gob.pe/teescuchodocente/2020/06/19/rolde-contencion-al-estudiante/>

Ministerio de Educación. (2014). *Marco de Buen Desempeño Docente*. <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/marco-de-buen-desempeno-docente.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica Resolución ministerial 649 – 2016 – MINEDU.*

Ministerio de Educación. (2020). *Curso virtual: Rol del docente en la enseñanza aprendizaje a distancia. Sesión 1: La mediación del docente en la educación a distancia.* Recuperado de [https://www.repositorioeducacion.com/wp-content/uploads/2020/04/Rol\\_Docente\\_01\\_actualizado.pdf](https://www.repositorioeducacion.com/wp-content/uploads/2020/04/Rol_Docente_01_actualizado.pdf)

Ministerio de Educación. (2020). *Resolución Viceministerial N° 125: Disposiciones para la implementación de la estrategia en la modalidad de educación a distancia semipresencial para las instituciones educativas públicas de la Educación Básica Regular que reciben estudiantes que se trasladan.* Recuperado de <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/801856-125-2020-minedu>

Ministerio de Educación. (2020). *Orientaciones generales para docentes tutoras/es sobre el acompañamiento socioafectivo y cognitivo a estudiantes. En la modalidad a distancia y en el marco de la emergencia sanitaria por el COVID-19. Portal: Te escucho docente.* Recuperado de <https://autoayuda.minedu.gob.pe/teescucho docente/2020/07/17/orientacion-esgenerales-para-docentes-tutoras-es-sobre-el-acompanamiento-socioafectivo-y-cognitivo-a-estudiantes-en-la-modalidad-a-distancia-y-en-el-marco-de-la-emergencia-sanitaria-por-el-covid-19/>

Mora, J. (1997). *De la calle al ordenador. Aula de innovación educativa*, 58, pp. 20-21. ISSN 1131-995X.

Morante, A., Vallejo, J. (2011). *Software libre para el estudio de sistemas dinámicos.* La Gaceta de la RSME, 14, pp. 111-132. ISSN.: 1138- 8927.

Oporto, D., Jesús, G., Ferreri, F. y Fabbri, S. (2021). *Initiatives and challenges of using gamification in software engineering: a systematic mapping.* <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85097656638&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=&st2=&sid=5e05a9f2715d21c3c2a64e196081d41a&sot=b&sdt=b&sl=18&s=KEY+%28Gamification%29&relpos=4&citeCnt=0&searchTerm>  
=



- Orji, R.; Mandryk, R.L.; Vassileva, J.; Gerling, K. (2013). *Tailoring persuasive health games to gamer type. CHI'13 proceeding of the 31st international conference on Human factors in computing systems*, Paris.
- Ortiz, A. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- Padilla, S.; Halley, F. y Chantler, J.C. (2011). *Improving Product Browsing whilst Engaging Users. Digital Engagement* 11, 15-17.
- Pelegriña, M., Tejeiro, R. (2008). *La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación*. Málaga: Aljibe.
- Pigozzi, M. J. (2004). *Quality Education and HIV/AIDS*. París, UNESCO.
- Prieto, R. (2020). *Pensamiento crítico en tiempos de pandemia*. Laboratoria. Recuperado de <https://hub.laboratoria.la/pensamiento-critico-en-tiempos-de-pandemia>.
- Real Academia Española (2020). *Gamificación*. Recuperado de <https://www.rae.es/observatorio-de-palabras/gamificacion>
- Real Perez, M. (2008). *Matemáticas lúdicas*. *Suma +*, 59, pp. 61-66. ISSN 1130-488X.
- Real Perez, M. (2009). *La potencia de las TIC para el cálculo simbólico*. *Suma +*, 61, pp. 55- 61. ISSN 1130-488X.
- Real Perez, M. (2010). *Tratamiento de la información y competencia digital en el área de matemáticas*. *Suma +*, 64, pp. 71-80. ISSN 1130-488X.
- Sineace (2019). *Acreditación de la calidad educativa*. <https://www.google.com/search?q=sineace+calidad+educativa&oq=sineace&aqs=chrome.1.69i57j35i39j0i395i8.4569j1j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.

Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales

Rodríguez, R (2017) *Gamificación como estrategia de adopción de nuevas tecnologías de la información en empresas del Perú en el 2016*. [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/3068/1/2017\\_Rodriguez-Ruiz.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/3068/1/2017_Rodriguez-Ruiz.pdf)

Tamayo y Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa. S.A. de C.V. Grupo Noriega Editores. Cuarta edición. 2003.

Tejeiro, R.; Pelegrina del Río, M. y Vallecillo, M. (2009). *Efectos psicosociales de los videojuegos*. *Comunicación*, 1, 235 -250.

Tourón, J.; Santiago, R. y Díez, A. (2014) *The Flipped Classroom: Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje*. *Innovación Educativa*. Madrid: Digital-Text. Grupo Océano.

UNESCO (2015). *Enseñanza y aprendizaje. Lograr la calidad para todos. Una mirada sobre América Latina y el Caribe*. Oficina de Santiago Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe. 55 <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/pdf/Mirada-regional-Informe-EPT-2013-2014.pdf>

UNESCO-UIS. (2018). *Handbook on measuring equity in education*. Recuperado de <https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/243/1/CALIDAD%20EDUCATIVA%20CON%20VISION%20A%20LA%20ACREDITACION-min.pdf>

Urosa, R. (2012). *Injuve, videojuegos y juventud*. *Revista de estudios de juventud*, 98, 3-6.

Valamitjana, J (2014). *Dircom, Asociación directivos de comunicación*.  
<http://www.dircom.org/actualidad-dircom/item/6059-espana-lider-europeo-en-gamificacion-tan-solo-superado-a-nivel-mundial-por-ee-uu>.

Vassileva, J. (2012). *Motivating Participation in Social Computing Applications: A User Modeling Perspective*. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 22, 177-201.

Werbach, K; Hunter, D (2012). *For the win: how game thin-king can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.  
*Publicación de este documento en EDUTEKA: diciembre 23 de 2016.*

## ANEXOS

### Anexo 1

#### Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	JUSTIFICACIÓN	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Qué relación existe entre la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020?	<p><b>OG:</b> Determinar la relación entre la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020</p> <p><b>OE:</b> - Determinar la relación entre la dinámica de la gamificación y la calidad educativa en</p>	Hoy que nos encontramos en una situación de emergencia sanitaria donde muchos nos hemos visto obligados a trabajar desde nuestros hogares y depender de la tecnología para llevar a cabo nuestras labores. Siendo esta de importancia, dado que permite intercambiar, administrar, crear, usar información. La educación es también otro sector que se ha visto forzado a emplear muchos recursos tecnológicos entre ellos la gamificación para impartir aprendizajes a nuestros estudiantes	<p><b>HG:</b> Existe relación entre gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020.</p> <p><b>HE:</b> - Existe relación entre la dinámica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa</p>	Gamificación <hr/> Calidad educativa	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativa</p> <p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Descriptivo correlacional</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental de corte transversal</p> <p><b>Población y muestra:</b> La población fue 260 estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa</p>

<p>los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.</p> <p>- Determinar la relación entre la mecánica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.</p> <p>- Determinar la relación</p>	<p>permitiendo el intercambio de experiencias y que estos se den, de tal manera que la calidad educativa no se vea afectada. La investigación tendrá una duración de tres meses, contendrá como población y muestra a los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa 6084 San Martín de Porres ubicado en el distrito de Villa María del Triunfo perteneciente a la UGEL 01. Los recursos y actividades disponibles que se emplearán serán encuestas que permitirán determinar cuál la relación entre las variables de la investigación.</p>	<p>el 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.</p> <p>-Existe relación entre la mecánica de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.</p> <p>-Existe relación entre los componentes de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María</p>	<p>6084 del distrito de Villa María del Triunfo.</p> <p>La muestra fue 155 estudiantes.</p>
---	--	---	---

---

entre los componentes dinámicas de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la Institución Educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima 2020.

La investigación permitirá elaborar un plan de mejora para que los docentes de la Institución Educativa 6084 contribuyan al desarrollo de competencias tecnológicas en sus estudiantes.

Anexo 2

*Matriz de especificaciones para gamificación*

VARIABLE	DIMENSIONES	PONDERACIÓN PORCENTUAL	Nº DE ÍTEMS	INDICADORES	Nº DE INDICADORES
Gamificación	Dinámicas	30 %	6	Emociones	2
				Progresiones	2
				Relaciones	2
	Mecánicas	30%	6	Competencias	2
				Desafíos	2
				Recompensas	2
	Componentes	40%	8	Insignias	2
				Misiones	2
				Niveles	2
				Puntos	2

*Matriz de especificaciones para calidad educativa*

VARIABLE	DIMENSIONES	PONDERACIÓN PORCENTUAL	Nº DE ÍTEMS	INDICADORES	Nº DE INDICADORES
Calidad educativa	Los estudiantes	20 %	2	Estudiantes motivados	2
	Los procesos	40 %	4	Docentes competentes	2
				Evaluación	2
	Los contenidos	20 %	2	Programas de estudio	2

Los sistemas	20 %	2	Entornos educativos	2
--------------	------	---	---------------------	---

### Anexo 3

#### Matriz de operacionalización de la variable gamificación

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
GAMIFICACIÓN	Es la técnica que se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador al usuario. Werbach (2012)	Es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos e identifican, dentro de una actividad en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles a ser convertidos en juegos o dinámicas lúdicas con mecánicas y componentes. Todo ello para conseguir una afinidad con los usuarios, estimular un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Por lo tanto, crea una práctica significativa y motivadora (Werbach2012)	Dinámicas	- Emociones - Progresión - Relaciones	1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre
			Mecánicas	- Competición - Desafío - Recompensas	
			Componentes	- Insignias - Misiones - Niveles - Puntos	



*Matriz de operacionalización de la variable calidad educativa*

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
CALIDAD EDUCATIVA	Se sustenta como un derecho humano en todas las actividades educativas donde el estudiante se desarrolla de manera integral. UNESCO (2012)	Dentro de las características deseables para que se dé una calidad en la educación es que los estudiantes, así como se mantengan saludables es preciso que también se mantengan motivados. También se menciona que la calidad educativa se logrará teniendo en cuenta los procesos, esto implica que los docentes sean competentes y utilicen estrategias pedagógicas activas con el fin de lograr aprendizajes, así como orientaciones para la evaluación desde un enfoque formativo. Así mismo la calidad educativa será posible con los contenidos definidos para el logro de aprendizajes estos se podrán dar con programas de estudio	Los estudiantes	Estudiantes motivados	1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre
			Los procesos	-Docentes competentes -Evaluación	
			Los contenidos	Programas de estudio	
			Los sistemas	Entornos educativos	

---

relevantes, así como orientaciones para la evaluación.

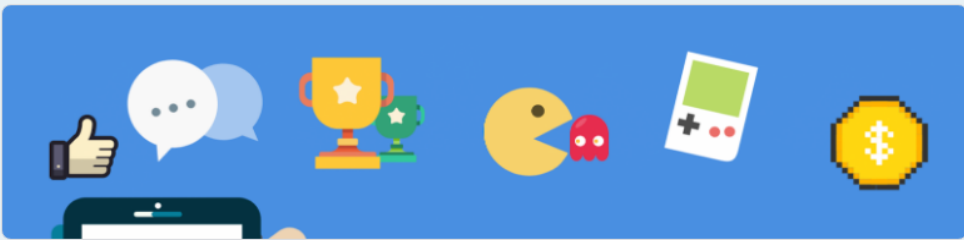
Por otro lado, nos dice que para el logro de la calidad educativa es importante tener en cuenta los sistemas tales como la buena administración y distribución de recursos equitativa, entornos educativos seguros, sanos e integrados, a fin de favorecer un excelente aprendizaje y niveles bien definidos de rendimiento para todos.

UNESCO (1996)

---

## Anexo 4

### Instrumento de recolección de datos



## Gamificación y calidad educativa

Estimado(a) estudiante, el siguiente cuestionario es con el propósito de conocer cómo usas la gamificación (juegos digitales) en plataformas como: Khan Academy, Aula digital, Villaplanet, Kahoot, Duolingo, Quizizz, entre otros en tus aprendizajes y como se relaciona con la calidad educativa.  
Recuerda que no hay respuestas buenas ni malas.  
Tienes que elegir sólo una alternativa  
5= Siempre  
4= Casi siempre  
3= A veces  
2= Casi nunca  
1= Nunca

Nombre y Apellidos \*

Texto de respuesta breve

---

**GRADO Y SECCIÓN \***

Primer grado A

Primer grado B

Segundo grado

Tercer grado

Cuarto grado

Quinto grado

Sexto grado

**1. Siento curiosidad al realizar el juego \***

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**2. Siento felicidad al realizar el juego \***

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**3. Termino de realizar el juego \***

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Trato de avanzar para terminar lo más rápido \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Interactúo con otros jugadores \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Ayudo a otros en el juego \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Trato de ganar \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Compito conmigo mismo para avanzar

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Me esfuerzo al jugar \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Completo los retos \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Me gusta las recompensas \*

...

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Quiero un beneficio del juego \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Trato de ganar las insignias \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Me agrada obtener insignias \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. Cumplo con los desafíos \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

16. Cumplo con las misiones para poder ganar \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

17. Elijo diferentes niveles de juego \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

18. Elijo un solo nivel de juego \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

19. Avanzo para ganar puntos \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

20. Pongo interés en obtener puntos \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

21. Me siento motivado (a) cuando aprendo con juegos digitales. \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

22. Me siento motivado (a) cuando usan juegos digitales en las actividades del colegio \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

23. Mis profesores usan la juegos digitales para las actividades de aprendizaje \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

24. Mis profesores usan plataformas con juegos digitales para actividades de aprendizaje \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

25. Uso juegos digitales para evaluar ms aprendizajes \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

26. Uso juegos digitales para reforzar mis aprendizajes \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

27. Aprendo más si uso juegos digitales. \*

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

28. En el plan de estudio usan actividades donde se usa los juegos digitales. *				
1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
29. Mi colegio usa entornos digitales en el desarrollo de aprendizajes *				
1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
30. Mi colegio cuenta con plataformas educativas *				
1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*Nota:* Cuestionario utilizando Google formularios elaborado por Miranda (2020)  
magdianasmirandaa@gmail.com

## Anexo 5

### Validación de instrumentos

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE GAMIFICACIÓN

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1</b>							
1	Siento curiosidad al realizar el juego							
2	Siento felicidad al realizar el juego							
3	Termino de realizar el juego							
4	Trato de avanzar para terminar lo más rápido							
5	Interactúo con otros jugadores							
6	Ayudo a otros en el juego							
	<b>DIMENSIÓN 2</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Trato de ganar							
8	Compito conmigo mismo para avanzar							
9	Me esfuerzo al jugar							
10	Completo los retos							
11	Me gusta las recompensas							
12	Quiero un beneficio del juego							
	<b>DIMENSIÓN 3</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
13	Trato de ganar las insignias							
14	Me agrada obtener insignias							
15	Cumplo con los desafíos							
16	Cumplo con las misiones para poder ganar							
17	Elijo diferentes niveles de juego							
18	Elijo un solo nivel de juego							
19	Avanzo para ganar puntos							
20	Pongo interés en obtener puntos							

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** El cuestionario de la variable Gamificación puede ser utilizado en su integridad

**Opinión de aplicabilidad:** Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador:** Dr. Paca Pantigoso, Flabio Romeo

**DNI:** 01212856

**Especialidad del validador:** Metodología de la investigación, Estadística, Administración

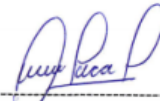
**Lima, 20 de octubre del 2020**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la



Firma del Experto Informante.

#### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE VARIABLE CALIDAD EDUCATIVA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1</b>							
1	Me siento motivado cuando aprendo con juegos digitales.							
2	Me siento motivado cuando usan juegos digitales en las actividades del colegio							
	<b>DIMENSIÓN 2</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
3	Mis profesores usan los juegos digitales para las actividades de aprendizaje							
4	Mis profesores usan plataformas con juegos digitales para actividades de aprendizaje							
5	Uso juegos digitales para evaluar mis aprendizajes							
6	Uso juegos digitales para reforzar mis aprendizajes							
	<b>DIMENSIÓN 3</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Aprendo más usando juegos digitales.							
8	En el plan de estudio usan actividades donde se use los juegos digitales.							
	<b>DIMENSIÓN 4</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Mi colegio usa entornos digitales en el desarrollo de aprendizajes							
10	Mi colegio cuenta con plataformas educativas							

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** El cuestionario de la variable Calidad Educativa puede ser utilizado en su integridad

**Opinión de aplicabilidad:** Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador:** Dr. Paca Pantigoso, Flabio Romeo

**DNI:** 01212856

**Especialidad del validador:** Metodología de la investigación, Estadística, Administración

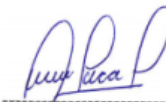
**Lima, 20 de octubre del 2020**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la



Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE GAMIFICACIÓN**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1</b>								
1	Siento curiosidad al realizar el juego	X		X		X		
2	Siento felicidad al realizar el juego	X		X		X		
3	Termino de realizar el juego	X		X		X		
4	Trato de avanzar para terminar lo más rápido	X		X		X		
5	Interactuo con otros jugadores	X		X		X		
6	Ayudo a otros en el juego	X		X		X		
<b>DIMENSION 2</b>								
7	Trato de ganar	X	No	X	No	X	No	
8	Compto conmigo mismo para avanzar	X		X		X		
9	Me esfuerzo al jugar	X		X		X		
10	Completo los retos	X		X		X		
11	Me gusta las recompensas	X		X		X		
12	Quiero un beneficio del juego	X		X		X		
<b>DIMENSION 3</b>								
13	Trato de ganar las insignias	X		X		X		
14	Me agrada obtener insignias	X		X		X		
15	Cumplo con los desafíos	X		X		X		
16	Cumplo con las misiones para poder ganar	X		X		X		
17	Elijo diferentes niveles de juego	X		X		X		
18	Elijo un solo nivel de juego	X		X		X		
19	Avanzo para ganar puntos	X		X		X		
20	Pongo interés en obtener puntos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: **Dn/ Mg: Candia Menor Marco Antonio**      DNI: 10050551

Especialidad del validador: \_\_\_\_\_

23 de Octubre del 2020

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

\_\_\_\_\_  
 Firma del Experto Informante.

ESCUELA DE POSTGRADO

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE VARIABLE CALIDAD EDUCATIVA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1</b>								
1	Me siento motivado cuando aprendo con juegos digitales.	X		X		X		
2	Me siento motivado cuando usan juegos digitales en las actividades del colegio	X		X		X		
<b>DIMENSION 2</b>								
3	Mis profesores usan la juegos digitales para las actividades de aprendizaje	X		X		X		
4	Mis profesores usan plataformas con juegos digitales para actividades de aprendizaje	X		X		X		
5	Uso juegos digitales para evaluar mis aprendizajes	X		X		X		
6	Uso juegos digitales para reforzar mis aprendizajes	X		X		X		
<b>DIMENSION 3</b>								
7	Aprendo más si usando juegos digitales.	X		X		X		
8	En el plan de estudio usan actividades donde se use los juegos digitales.	X		X		X		
<b>DIMENSION 4</b>								
9	Mi colegio usa entornos digitales en el desarrollo de aprendizajes	X		X		X		
10	Mi colegio cuenta con plataformas educativas	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: **Dn/ Mg: Candia Menor Marco Antonio**      DNI: 10050551

Especialidad del validador: \_\_\_\_\_

23 de Octubre del 2020

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

\_\_\_\_\_  
 Firma del Experto Informante.



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE GAMIFICACIÓN**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1</b>								
1	Siento curiosidad al realizar el juego	X		X		X		
2	Siento felicidad al realizar el juego	X		X		X		
3	Termino de realizar el juego	X		X		X		
4	Trato de avanzar para terminar lo más rápido	X		X		X		
5	Interactúo con otros jugadores	X		X		X		
6	Ayudo a otros en el juego	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2</b>								
7	Trato de ganar	X		X		X		
8	Compto conmigo mismo para avanzar	X		X		X		
9	Me esfuerzo al jugar	X		X		X		
10	Completo los retos	X		X		X		
11	Me gusta las recompensas	X		X		X		
12	Quiero un beneficio del juego	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3</b>								
13	Trato de ganar las insignias	X		X		X		
14	Me agrada obtener insignias	X		X		X		
15	Cumplo con los desafíos	X		X		X		
16	Cumplo con las misiones para poder ganar	X		X		X		
17	Elijo diferentes niveles de juego	X		X		X		
18	Elijo un solo nivel de juego	X		X		X		
19	Avanzo para ganar puntos	X		X		X		
20	Pongo interés en obtener puntos	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: **Benedicto Victor Romero Pareja**      DNI: **29582397**

Especialidad del validador: **ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Lima, 26 de octubre del 2020

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

  
Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE VARIABLE CALIDAD EDUCATIVA**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1</b>								
1	Me siento motivado (a) cuando aprendo con juegos digitales.	X		X		X		
2	Me siento motivado (a) cuando uso juegos digitales en las actividades del colegio	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 2</b>								
3	Mis profesores usan juegos digitales para las actividades de aprendizaje	X		X		X		
4	Mis profesores usan plataformas con juegos digitales para actividades de aprendizaje	X		X		X		
5	Uso juegos digitales para evaluar mis aprendizajes	X		X		X		
6	Uso juegos digitales para reforzar mis aprendizajes	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 3</b>								
7	Aprendo más si uso juegos digitales.	X		X		X		
8	En el plan de estudio usan actividades donde se usa juegos digitales.	X		X		X		
<b>DIMENSIÓN 4</b>								
9	Mi colegio usa entornos digitales en el desarrollo de aprendizajes	X		X		X		
10	Mi colegio cuenta con plataformas educativas	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg: **Benedicto Victor Romero Pareja**      DNI: **29582397**

Especialidad del validador: **ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Lima, 26 de octubre del 2020

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

  
Firma del Experto Informante.

## Anexo 6

### Carta de presentación de la Universidad César Vallejo



*Escuela de Posgrado*

“Año de la universalización de la salud”

Lima, SIL. 26 DE SETIEMBRE DEL 2020

Carta P..... – 2020 EPG – UCV LE

**SEÑOR(A)**

Lic. Rosario Claudia Vega Mejia.  
Directora de la I. E 6084  
San Martín de Porres - VMT

**Asunto:** Carta de Presentación del estudiante **MIRANDA AMASIFUEN MAGDIANA SIDLIA.**

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **MIRANDA AMASIFUEN MAGDIANA SIDLIA.** identificada con DNI N° 06801958 y código de matrícula N° 7002451074; estudiante del Programa de MAESTRIA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación:

**LA GAMIFICACIÓN Y LA CALIDAD EDUCATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE LA I. E 6084 DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, LIMA**

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestra estudiante a su Institución a fin de que pueda aplicar entrevistas y/o encuestas y poder recabar información necesaria.

Con este motivo, le saluda atentamente,

---

**Dr. Raúl Delgado Arenas**  
JEFE DE UNIDAD DE POSGRADO  
FILIAL LIMA – CAMPUS LIMA ESTE

Anexo 7

Consentimiento informado de parte de la Institución



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°6084  
INICIAL 652-30  
“SAN MARTIN DE PORRES”**

**“Año de la Universalización de la Salud”**

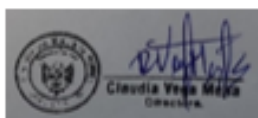
Villa María del Triunfo, 16 de octubre del 2020

DOCTOR  
RAÚL DELGADO ARENAS  
JEFE DE LA UNIDAD DE POSGRADO

Asunto: Respuesta a la Carta P. 408 – 2020 EPG – UCV LE

Por medio de la presente es grato dirigirme a usted para dar respuesta favorable y permiso a la estudiante MIRANDA AMASIFUEN MAGDIANA SIDLIA, DNI N° 06801958 en el desarrollo de su proyecto de investigación con los estudiantes del nivel primario quien dignamente represento.

En tal sentido brindo todas las facilidades necesarias y que sea un éxito en beneficio de la niñez peruana.



Atentamente,

CLAUDIA VEGA MEJÍA

Directora

CEL.985006777

Correo: [vegamejia70@gmail.com](mailto:vegamejia70@gmail.com)

## Anexo 8

### Base de datos de la prueba piloto

Base de datos SPSS PRUEBA PILOTO.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 48 de 48 variables

	V1D1 P1	V1D1 P2	V1D1 P3	V1D1 P4	V1D1 P5	V1D1 P6	SUMV1 D1	BARV1 D1	V1D2 P7	V1D2 P8	V1D2 P9	V1D2P1 0	V1D2P1 1	V1D2P1 2	SUMV1 D2	BARV1 D2	V1D3P1 3	V1D3P1 4	V
1	3	1	1	2	1	1	9	1	2	5	1	1	1	1	11	1	1	1	1
2	3	5	5	5	4	5	27	3	5	1	1	1	4	5	17	2	4	5	5
3	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1
4	5	5	5	1	5	4	25	3	3	4	3	4	3	4	21	2	3	5	5
5	4	5	3	4	2	2	20	2	5	5	5	3	4	4	26	3	4	5	5
6	3	5	5	5	1	2	21	2	2	5	5	5	2	5	24	3	2	5	5
7	3	2	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1
8	3	5	3	5	1	1	18	2	5	5	5	4	5	5	29	3	5	5	5
9	2	3	2	5	4	5	21	2	3	5	3	4	2	2	19	2	2	3	3
10	4	4	4	3	3	3	21	2	5	4	4	3	4	3	23	3	4	4	4
11	3	5	5	3	3	5	24	3	5	1	5	3	5	3	22	2	5	5	5
12	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1
13	3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	3	2	4	4	19	2	3	3	3
14	4	5	4	4	4	3	24	3	5	4	4	4	5	4	26	3	4	4	4
15	3	5	5	5	1	2	21	2	2	5	5	5	2	5	24	3	2	5	5
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			
21																			
22																			

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode: ON

### Análisis de prueba piloto de la variable gamificación

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,970	20

Nota: Base de datos SPSS.

Análisis de prueba piloto de la variable calidad educativa

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,961	10

*Nota:* Base de datos SPSS.

# Anexo 9

## Base de datos y resultados de la hipótesis

	V1D1 P1	V1D1 P2	V1D1 P3	V1D1 P4	V1D1 P5	V1D1 P6	SUMV1 D1	BARV1 D1	V1D2 P7	V1D2 P8	V1D2 P9	V1D2P1 0	V1D2P1 1	V1D2P1 2	SUMV1 D2	BARV1 D2	V1D3P1 3	V1D3P1 4	V
1	5	5	5	5	4	5	29	3	5	5	5	5	5	5	30	3	4	5	
2	4	5	4	4	2	2	21	2	2	2	2	4	4	4	18	2	4	4	
3	5	5	5	5	5	1	26	3	5	5	5	5	5	5	30	3	5	5	
4	5	5	5	5	1	1	22	2	5	5	5	5	5	3	28	3	5	5	
5	5	5	5	5	5	5	30	3	5	1	5	5	5	5	26	3	5	5	
6	4	3	5	4	1	3	20	2	5	5	5	5	3	5	28	3	5	5	
7	5	5	5	5	5	5	30	3	5	5	5	5	5	5	30	3	5	5	
8	4	5	4	4	3	4	24	3	5	4	4	4	5	5	27	3	5	5	
9	5	5	5	4	5	3	27	3	5	4	5	5	5	3	27	3	5	5	
10	3	1	1	4	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	
11	2	1	3	3	5	5	19	2	2	2	3	3	3	3	16	2	3	3	
12	5	5	5	4	1	3	23	3	2	5	5	5	2	3	22	2	5	4	
13	2	2	3	2	1	1	11	1	3	3	2	2	5	4	19	2	2	2	
14	3	3	3	4	5	4	22	2	5	3	4	5	5	4	26	3	3	5	
15	5	5	5	5	5	5	30	3	5	5	5	5	5	5	30	3	5	5	
16	4	4	5	4	2	1	20	2	5	4	5	5	5	4	28	3	5	5	
17	3	4	4	4	4	4	23	3	2	4	3	4	5	4	22	2	3	4	
18	4	4	3	5	3	2	21	2	3	4	4	3	4	4	22	2	5	4	
19	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	
20	5	4	5	5	5	5	29	3	5	5	5	5	3	3	26	3	5	5	
21	5	5	5	5	5	5	30	3	5	5	5	5	5	5	30	3	5	5	
22	5	5	3	3	5	5	26	3	4	4	4	4	5	5	26	3	4	4	

Vista de datos Vista de variables

	SUMV2 D2	BARV2 D2	V2D3 P7	V2D3 P8	SUMV2 D3	BARV2 D3	V2D4 P9	V2D4 P10	SUMV2 D4	BARV2 D4	SUM V2	BAR V2	var	var	var	var	var	var
134	20	2	5	5	10	1	1	5	6	1	46	3						
135	15	2	5	5	10	1	4	5	9	1	42	3						
136	15	2	3	4	7	1	3	2	5	2	35	2						
137	10	1	3	4	7	1	3	3	6	1	32	2						
138	16	2	5	3	8	1	3	3	6	1	40	3						
139	6	1	2	2	4	1	3	1	4	1	16	2						
140	17	2	3	3	6	1	4	5	9	1	42	3						
141	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	10	1						
142	20	2	4	5	9	1	5	4	9	1	48	3						
143	14	1	5	4	9	1	3	3	6	1	37	3						
144	14	1	5	3	8	1	5	5	10	1	42	3						
145	4	1	2	1	3	1	1	3	4	1	18	2						
146	12	1	3	2	5	2	3	5	8	1	35	2						
147	12	1	3	2	5	2	2	4	6	1	31	2						
148	10	1	3	1	4	1	1	1	2	1	23	3						
149	10	1	5	3	8	1	3	2	5	2	33	2						
150	4	1	1	1	2	1	1	1	2	1	10	1						
151	8	1	4	2	6	1	3	3	6	1	27	3						
152	13	1	3	4	7	1	3	5	8	1	35	2						
153	19	2	4	5	9	1	5	5	10	1	48	3						
154	12	1	4	2	6	1	2	1	3	1	29	3						
155	20	2	5	1	6	1	5	1	6	1	42	3						

Vista de datos Vista de variables



**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, OCHOA CASTRO ANGELA MARIA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "LA GAMIFICACIÓN Y LA CALIDAD EDUCATIVA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 6084 DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO, LIMA, 2020", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

Nombres y Apellidos	Firma
MIRANDA AMASIFUEN MAGDIANA SIDLIA <b>DNI:</b> 06801958 <b>ORCID</b> 0000-0002-3123-6468	Firmado digitalmente por: MMIRANDAAM15 el 20-01- 2021 23:14:49

Código documento Trilce: INV - 0020152