



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

**La Técnica de Gamificación en el desempeño docente del nivel  
inicial del distrito de Morropón, 2021.**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestra en Educación con mención en Docencia y Gestión  
Educativa**

**AUTORA:**

Alvarado Molero, Josefina Elvira (ORCID: 0000-0003-2940-5303)

**ASESOR:**

Dr. Mendívez Espinoza, Yván Alexander (ORCID: 0000-0002-7848-7002)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizaje

PIURA - PERÚ

2021

## **DEDICATORIA**

### **Esta tesis está dedicada a:**

A mi Virgen de Guadalupe, mi guía y mi fortaleza quien siempre me acompaña y cuida.

A mi esposo Manuel e hijos Yulissa y Walter quienes con su amor, paciencia y comprensión me han permitido llegar a cumplir uno de mis grandes anhelos, gracias por brindarme los estímulos y las condiciones necesarias para lograr mis metas.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida de tranquilidad y amor.

Mi profundo agradecimiento a la Universidad “Cesar Vallejo” quien me brindó durante el proceso de mis estudios a grandes profesionales que orientaron mi labor y ampliaron mis conocimientos.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento al Dr. Yván Alexander Mendívez Espinoza, principal colaborador durante este proceso, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este importante trabajo.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
ÍNDICE GENERAL.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGIA .....	13
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	13
3.2. <i>Variables y Operacionalización</i> .....	14
3.3. <i>Población, muestra, muestreo, unidad de análisis</i> .....	15
3.4. <i>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</i> .....	15
3.5. <i>Procedimientos</i> .....	16
3.6. <i>Método de análisis de datos</i> .....	16
3.7. <i>Aspectos éticos</i> .....	17
IV. RESULTADOS. ....	18
V. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.....	23
VI. HIPÓTESIS GENERAL.....	23
VII. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: .....	24
VIII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	27

<b>IX. CONCLUSIONES .....</b>	<b>32</b>
<b>X. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>33</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>34</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>41</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Distribución de datos de las variables técnica de gamificación y desempeño docente.....	18
<b>Tabla 2:</b> Distribución de datos de las variables uso de la técnica de gamificación y la dimensión, preparación para el aprendizaje de los estudiantes. ....	19
<b>Tabla 3:</b> Distribución de datos de las variables uso de la técnica de gamificación y la dimensión, enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.....	20
<b>Tabla 4:</b> Distribución de datos de las variables uso de la técnica de gamificación y la dimensión, participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad. ....	21
<b>Tabla 5:</b> Distribución de datos de las variables uso de la técnica de gamificación y la dimensión, desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente .....	22
<b>Tabla 6:</b> Uso de la técnica de Gamificación * desempeño de las docentes del nivel inicial.....	23
<b>Tabla 7:</b> Uso de la técnica de Gamificación * Preparación para el aprendizaje de los estudiantes. ....	24
<b>Tabla 8:</b> Uso de la técnica de Gamificación * Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes. ....	25
<b>Tabla 9:</b> Uso de la técnica de Gamificación * Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad .....	26
<b>Tabla 10:</b> Uso de la técnica de Gamificación * Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.....	27

## RESUMEN

Este trabajo tiene como propósito conocer si los docentes hacen uso de la técnica de gamificación, que actualmente existen evidencias de su eficacia en diversos escenarios, como una alternativa que responde a los intereses de los niños y niñas del nivel inicial para motivar su participación en los procesos didácticos, y si esto tiene alguna incidencia en el desempeño de los docentes. El estudio es de tipo descriptivo explicativo, correspondiendo al tipo de investigación no experimental ya que se limitará a analizar el fenómeno en su estado natural, sin manipular las variables con la intención de motivarlo. Como resultados obtenidos en el presente estudio se confrontaron con los referentes teóricos y estudios previos, organizando la discusión de dichos resultados por objetivos. En relación a la influencia de la técnica de Gamificación en el desempeño de las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón, se encontró como resultados que el 100% de las docentes encuestadas, a partir de los datos califican con un desempeño destacado, pero de ellos son el 76.7% que con mucha frecuencia hacen uso de la técnica de la gamificación, y el 23.3% lo hace de manera moderada, lo que nos da a entender que no necesariamente deben tener un uso muy frecuente para tener el más alto desempeño docente.

**Palabras clave:** Técnica de gamificación, intereses de niños, niñas , procesos didácticos, desempeño docente .

## ABSTRACT

The purpose of this work is to find out if teachers make use of the gamification technique, that currently there is evidence of its effectiveness in various settings, as an alternative that responds to the interests of children at the initial level to motivate their participation in the didactic processes, and if this has any impact on the performance of teachers. The study is of a descriptive explanatory type, corresponding to the type of non-experimental research since it will limit itself to analyzing the phenomenon in its natural state, without manipulating the variables with the intention of motivating it. The results obtained in the present study were compared with the theoretical references and previous studies, organizing the discussion of said results by objectives. In relation to the influence of the Gamification technique on the performance of the teachers of the initial level of the Morropón district, it was found that 100% of the teachers surveyed, based on the data, qualify with an outstanding performance, but of They are 76.7% who very frequently make use of the gamification technique, and 23.3% do so in a moderate way, which suggests that they do not necessarily have to have a very frequent use to have the highest teaching performance.

Keywords: Gamification technique, interests of boys, girls , didactic processes, teaching performance.

## I. INTRODUCCIÓN

El desempeño docente es un aspecto que ha atesorado en la última década un valor muy significativo en las convenciones mundiales que han abordado el aspecto del rol docente en el éxito educativo (Cuenca, 2015, p. 13). No obstante, por años, el temático sobre el profesor sólo se ha venido revisando en el contexto de ministerios educativos y sindicatos de profesores. En esta línea, la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE), señala, son limitadas las naciones que han logrado captar a los profesores más competentes y ubicarlos en las instituciones educativas con mayores problemas; por el contrario, la mayoría de profesores en instituciones que presentan mayor desventaja han desarrollado menos competencias y no tienen la experiencia requerida (Schleicher, 2018, p. 1).

Al respecto, Díaz – Barriga, Inclán, Galaz y Jiménez (2017) afirman que:

Gradualmente la carrera del profesorado y su desempeño han sido puestos en duda, por los bajos resultados que los estudiantes logran en las pruebas internacionales y por el connotado ascenso de una educación que se relaciona con el capital humano. Lo particular es que la crítica se orientó hacia el docente, cargándole la responsabilidad de los bajos aprendizajes de los estudiantes (p. 9).

Por su lado, Medrano (2010), señala que los resultados obtenidos de las evaluaciones internacionales en los países de Latino América indican la prioridad de optimizar el desempeño de los docentes en el presente siglo. La finalidad es que el cambio vaya dirigido a mejorar la formación de los docentes, convirtiéndolos en auténticos expertos en su función educadora.

En el contexto educativo peruano, las escuelas han ido transformándose según los desafíos que le propone la propia comunidad, no obstante, se evidencia una parálisis paradigmática de admitir el cambio, pues aún se sigue educando considerando al docente como el facilitador de contenidos, con estudiantes que se les exige que aprendan lo mismo, sin considerar la diversidad del estudiantado (Rojas, 2016, p. 4). Así también, Guadalupe, León, Rodríguez y Vargas (2017), sostienen que, en la última década en el Perú se dobló la cantidad de profesores que ocuparon plazas de educación inicial con título de educación primaria, situación

que no garantiza que quienes realizan estas funciones las cumplan desarrollando las competencias necesarias para el nivel (p.25). La situación que reporta el Ministerio de Educación es más grave aún, pues, señala que el 27% de las profesoras que laboran en el nivel educativo no cuentan con título pedagógico (Ochoa, 2016, p. 2).

Los resultados de la evaluación muestral en el año 2019 que corresponden a la región Piura, señalan que en lectura sólo el 33,4% de los niños alcanzan un nivel Satisfactorio y en Matemática la situación es más alarmante, pues, el porcentaje es mucho menor alcanzando sólo a un 16,2% en el nivel Satisfactorio. Considerando estos resultados, y con conocimiento que entre los factores asociados al rendimiento de los estudiantes tenemos la variable estrategias de enseñanza, la cual se vincula con el desarrollo de las docentes, se hace necesario indagar si los docentes están haciendo uso de la técnica de gamificación, como estrategia para mejorar su trabajo en el aula, pues Ortiz, Jordan y Agreda, (2018), han logrado demostrar la eficacia de esta técnica en el desarrollo socio-cognitivo y emocional de los estudiantes, favoreciendo los aprendizajes de los estudiantes, y en estos tiempo de educación remota, los niños menores de cinco años, por su misma naturaleza necesitan motivaciones lúdicas, que atraigan su atención. En razón de ello, se formula la siguiente interrogante: ¿Qué influencia tiene la técnica de Gamificación en el desempeño de las docentes de inicial del distrito de Morropón? Esta interrogante se desarrolla metodológicamente a través de las interrogantes específicas: ¿Cómo influye la aplicación de la técnica de Gamificación en la dimensión preparación y enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, de la variable desempeño docente? ¿Cómo interviene la aplicación de la técnica de Gamificación en la dimensión participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad, de la variable desempeño docente? ¿Cómo contribuye la aplicación de la técnica de Gamificación en la dimensión desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente, de la variable desempeño docente?

La investigación es relevante en su dimensión social o práctica, pues, considerando que el desempeño docente que se demuestra en el contexto educativo regional y local no es el deseable, es preciso conocer si los docentes hacen uso de la técnica de gamificación, que actualmente viene siendo demostrado su eficacia en diversos escenarios, como una alternativa que responda a los intereses de los niños y niñas

de inicial, para motivar su participación en los procesos didácticos, y si esto tiene alguna influencia en el desempeño de los docentes. Desde la perspectiva metodológica esta investigación es significativa, ya que la investigadora ha construido el instrumento a través del cual se medirá el desempeño de los educadores de inicial del distrito de Morropón; así mismo se establece una herramienta de carácter metodológico que puede ser validada en otros ámbitos.

La hipótesis general de la investigación es:  $H_i$ : La técnica de Gamificación tiene un dominio significativo en el desempeño de las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón. A nivel de las hipótesis específicas se han planteado las siguientes: La aplicación de la técnica de Gamificación influye de manera significativa en las dimensiones preparación y enseñanza para el aprendizaje de los alumnos, de la variable desempeño docente. Del mismo modo se planteó que, la aplicación de la técnica de Gamificación influye de manera relevante en la dimensión participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad, de la variable desempeño docente, y por último, planteó como supuesto que la aplicación de la técnica de Gamificación influye en la dimensión desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente, de la variable desempeño docente.

El estudio se planteó como objetivo general, determinar la influencia de la técnica de Gamificación en el desempeño de las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón. Asimismo, como objetivos específicos se propuso, precisar en qué medida la aplicación de la técnica de Gamificación influye en el desempeño docente en la dimensión preparación para el aprendizaje de los estudiantes. El siguiente objetivo fue determinar en qué medida la aplicación de la técnica de Gamificación influye en el desempeño docente en la dimensión enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes. También se propuso establecer en qué medida la aplicación de la técnica de Gamificación influye en el desempeño docente en la dimensión participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad, y evaluar en qué medida la aplicación de la técnica de Gamificación influye en el desempeño docente en la dimensión desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.

## II. MARCO TEÓRICO

Sobre las investigaciones que se relacionan con nuestro estudio, se toma en cuenta la de Guevara (2018) denominada: Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. Tesis de maestría en la universidad Grande de Guayaquil Ecuador, con el objetivo de estimar el impacto de las estrategias de gamificación del progreso de capacidades virtuales en los profesores. La investigación abordó un diseño pre experimental con un solo grupo que estuvo conformado por 38 profesores, a quienes les administraron una prueba estandarizada de conocimientos. En el estudio se concluye que las estrategias pedagógicas de gamificación, las cuales incorporaron aspectos, procesos y actividades de juego, influyen efectivamente en el desempeño académico de los docentes. En esta línea de los estudios sobre gamificación, mencionamos a Cruzado (2017) quien presentó el artículo de investigación denominado: El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo, presentado en la escuela de maestría en comunicación de la universidad de Sevilla España. El artículo expone ejemplos del uso de la gamificación no sólo en el contexto educativo, también lo hace en el campo de la salud. En las consideraciones finales del presente artículo se describe que, la gamificación como sistema puede brindar recursos para que los sujetos desarrollen aprendizajes de manera sostenida por medio de actividades gratificantes. Así también, la gamificación puede ser una herramienta que cause interés por la educación en los sujetos y un cambio de actitud en la conducta de las personas. También se revisó la investigación de Morillas (2016) denominada: Gamificación de las aulas a través de las TIC: Un cambio de paradigma en la enseñanza. Tesis doctoral en la universidad Miguel Hernández de la ciudad de Elche España, realizada con el propósito de revisar la literatura y estado de arte de la gamificación y su impacto en la enseñanza presencial. La investigación se desarrolló en el marco de un enfoque cualitativo, con diseño descriptivo orientado a la revisión histórica de las metodologías docentes, análisis de bibliografía sobre gamificación en el campo educativo y cómo estas estrategias se han validado en experiencias realizadas. Se concluye en el estudio que, la gamificación empleada por los docentes en las aulas presenciales, es muy significativa, pues, además de evidenciarse grandes beneficios en los estudiantes, se aprecia que la práctica pedagógica de los docentes se ha fortalecido. Quishpi y Fernández (2018), desarrollaron el estudio: La gamificación

en el desarrollo del aprendizaje significativo, en el cual se estableció el uso fundamental de la gamificación como una herramienta de trabajo por parte de los profesores para la consecución de aprendizajes de calidad en los alumnos. Esta investigación resulta una contribución fundamental a nuestro estudio, pues, enfatiza la importancia de la herramienta gamificación como elemento de soporte en los procedimientos de formación que se desarrollan en la escuela, y que favorecen al profesor y al estudiante.

En esta misma línea Santana & García-Juan (2018), desarrollaron la investigación titulada: La gamificación en la educación superior, donde se bosqueja la ausencia de estimulación y responsabilidad de los alumnos de la facultad de abogacía, así como su bajo rendimiento. Esta investigación resaltó el trabajo de investigación como objetivo la innovación del docente al generar conocimientos sobre las metodologías alternas en la enseñanza universitaria. Vivas (2017), desarrollo la tesis doctoral: La gamificación aplicada a la docencia en línea de cimentaciones en estructuras de edificación”, el cual se pretendió emplear la gamificación en la educación con el objetivo de incentivar a que los docentes la usen e implementen en sus aulas.

En América del Norte, en la Universidad de Kansas, Hsu (2016), desarrolló la tesis: Gamificación social en la enseñanza multimedia: evaluación de los efectos de la animación, las estrategias de recompensa y las interacciones sociales sobre la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en entornos en línea, la cual se utilizó la conceptualización y validación de un modelo de investigación basado en la gamificación social en la capacitación de herramientas multimedia con el objetivo de mejorar la calidad de los programas científicos en CReSIS (Centro de Teledetección de capa de hielo). López (2014), desarrolló el estudio denominado: “Propuesta de mejoramiento en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura Optimización de Operaciones de la Pontificia Universidad Javeriana a través de gamificación, contribuyendo a la malla curricular de la asignatura en mención, concretamente en la implementación de un juego de estrategia comercial ya existente, con el propósito de suscitar procesos de enseñanza lúdica que faciliten al estudiante el uso pertinente de las nociones del curso a través de un simulador de una actividad del mundo real.

La Universidad Nacional de Colombia liderado por Moreno & Montoya (2015), desarrollaron la investigación Uso de un entorno virtual de aprendizaje ludificado como

estrategia didáctica en un curso de pre- cálculo, el cual se enfocaba en la implementación de la gamificación con entornos virtuales y aprendizaje con la finalidad de potenciar la motivación de los escolares, aumentar el porcentaje de aprobados y reducir el porcentaje de deserción. Ranz (2015), realizó la investigación: Impacto de la gamificación en la motivación intrínseca, como resultados de esta investigación tenemos que se verifica que la gamificación en la motivación intrínseca en el proceso de realizar tareas o funciones administrativas específicas pueden activar emociones positivas, elevan el compromiso y a su vez aumentan la creatividad. Alcívar (2015), en su investigación denominada: Aplicación de conceptos de gamificación en la capacitación en el uso de sistemas ERP, considera aspectos relacionados sobre la implementación de diversas tecnologías en el país ecuatoriano. Se refiere a la gamificación como la disciplina que contiene en sus principales elementos la utilización de diversas tecnologías. Por su lado, Rodríguez y Galeano (2015) desarrollaron el estudio: Uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés. El estudio se enmarcó en un tipo de investigación cuantitativo cuasi experimental, con el propósito de analizar la influencia que produce un videojuego educativo de gamificación en la adquisición de vocabulario y dominio de los tiempos verbales en inglés.

Lojan (2017) investigó sobre los Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación, estudio que asumió una investigación exploratoria, descriptiva y correlacional, administrando la encuesta y observación a los participantes con la finalidad de recoger información sobre las variables. Lojan concluye que los alumnos van a lograr aprendizajes significativos con el uso de los juegos serios en el desarrollo del proceso educativo de los diversos cursos, además, la inclusión de esta herramienta pedagógica promueve altos niveles de impacto educativo, convirtiéndolo en un proceso más activo, práctico y participativo evidenciándose evolución en la calidad de la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

En el contexto nacional se ha revisado la investigación de Llatas (2019) denominada: Competencias digitales y desempeño de los docentes, Trujillo Perú. Se abordó una investigación de tipo no experimental con diseño descriptivo correlacional, trabajado con 75 profesores y de quienes se recopiló información a través de escalas de competencias digitales y desempeño docente. Se concluye en

el estudio que no se encontró relación significativa entre las variables, pues el valor obtenido fue  $Rho= 0,286$ , lo que implica que la relación es muy baja.

También se ha considerado el artículo de investigación de Gálvez (2018) denominado: Evaluación del desempeño docente: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes. La investigación se fundamenta en el enfoque cualitativo con diseño aplicado y se utilizó una muestra de 94 docentes, 06 directores y subdirectores de escuelas nacionales con quienes se trabajaron entrevistas en la fase diagnóstica de recopilación de información. Las conclusiones reflejan que se encontraron en los profesores niveles bajos de desempeño en relación al manejo del aspecto preparación del aprendizaje e interrupción de los propósitos en el proceso de evaluación.

Por su parte, Anicama (2020), realizó la investigación: Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad Autónoma del Perú. Por tal razón se asumió un enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental, desarrollado con 60 participantes divididos en dos grupos, uno de control y otro experimental, aplicándose a los segundos un conjunto de actividades basadas en la estrategia de la gamificación. La investigación concluye que la implementación de estrategias de gamificación mejora el rendimiento académico de los estudiantes, comprobándose esta afirmación con la semejanza de los resultados en el pre y pos test, en los cuales se evidencian diferencias a favor de pos test (pos test  $x=8.86$ ; pos test  $x=16.97$ ). Altez (2019) investigó sobre: Desempeño docente en los profesores, Acobamba – Huancavelica. El estudio se propuso como finalidad determinar el nivel preponderante en el desempeño laboral de los profesores. Se asumió una investigación no experimental con diseño descriptivo que se trabajó con un total de 166 participantes, administrándoles un cuestionario para recopilar información sobre la variable en estudio. Se arribó a la conclusión que el nivel preponderante de desempeño de los docentes del nivel inicial es medio, alcanzando un porcentaje de 71%. También, se determinó que hay un nivel alto, pero sólo con un porcentaje de 29%.

Las teorías que fundamentan el tema de investigación se han examinado considerando las variables en estudio, por un lado, la variable desempeño docente y por el otro, las Técnicas de Gamificación. Sobre el desempeño docente, según Montenegro (2005) “es un conjunto de labores que un profesor implementa para concretizar su función. Así mismo, el desempeño se despliega en diversos aspectos

o campos: a nivel de aula, institucional, contextual y sobre su propia persona” (p.18).

En esa misma línea, Valdés tomado por Vásquez (2009) sostiene que el desempeño docente se concibe como la realización de sus funciones: este se encuentra definido por elementos afiliados al mismo educador, al alumno y al contexto circundante, desarrollándose en el ambiente social y cultural, el de la escuela, el aula y sobre su propia persona, a través de la auto reflexión” (p.19).

Al respecto, y de acuerdo a Rizo (2005), el desempeño docente es: El procedimiento de movilización de sus competencias profesionales, su predisposición y compromiso ante la sociedad para: sistematizar los elementos curriculares del proceso de enseñanza, intervenir de manera activa en las actividades de gestión escolar; participar del fortalecimiento de un clima democrático, apoyar en ejecución y evaluación de propuestas educativas, para generar en los alumnos aprendizajes significativos orientados al logro de capacidades y destrezas para la vida (p.148).

Así también, el desempeño docente según el discurso de Cahuana (2006) es definido como: “Todas las acciones que se relacionan con el manejo del proceso de enseñanza y aprendizaje, así como las funciones que le estipulen en la escuela” (p. 15). A ello se suma la definición de Corona (2000), quien señala que el desempeño docente es: “Las diversas acciones que ejecuta el profesor de acuerdo a sus funciones que le han estipulado, además de las interacciones con sus colegas, padres de familia y estudiantes, basadas en la ética y moral (p. 32).

Para evaluar la variable desempeño docente, se ha considerado el Marco del Buen Desempeño Docente, documento que el Ministerio de Educación (2016), lo concibe como “Una guía indispensable para la formulación y ejecución de políticas y actividades de formación, evaluación y desarrollo de los profesores en el contexto nacional” (p. 8). Así mismo, esta guía educativa se elaboró con la finalidad de favorecer políticas educativas como: aprendizajes de calidad y cierre de brechas, perfeccionamiento con base en juicios acordados de buena docencia, y renovación y descentralización de la gestión escolar.

En el Marco del Buen Desempeño Docente se desarrollan cuatro dominios, los cuales se conciben como espacios de práctica que implica la concreción de un grupo de desempeños profesionales que influyen positivamente en las experiencias que desarrollan los alumnos. Cada uno de los dominios se caracteriza por poseer

principios éticos de la enseñanza, orientada en brindar un servicio público y en el progreso de los estudiantes (ministerio de educación, 2016, p.24).

En este contexto, se han establecido cuatro dominios, los cuales se toman como dimensiones en la presente investigación y que se describen a continuación.

1) Preparación para el aprendizaje de los estudiantes, en el que se considera la organización del trabajo didáctico, el cual debe evidenciarse en la formulación de las programaciones curriculares a largo, mediano y corto plazo, fundamentadas en el enfoque intercultural e inclusivo. Hace referencia al conocimiento de las primordiales características sociales, culturales, materiales e inmateriales y cognitivas, el manejo de temas de didáctica y disciplinar, además de la identificación de materiales educativos, estrategias de enseñanza y evaluación del aprendizaje. 2) “Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes”, la cual hace referencia al manejo de los procedimientos de enseñanza, valorando la inclusión y diversidad. También comprende la intervención del profesor en la promoción de ambientes agradables para el desarrollo de aprendizajes, el conocimiento de contenidos, la estimulación sostenida de los alumnos, la implementación de variadas estrategias didácticas y de evaluación, además del uso de recursos pedagógicos adecuados. Además, considera la utilización de variados criterios y herramientas que orienten la percepción de los logros y retos en los procesos de aprendizaje, así como los aspectos metodológicos que precisan de optimizar. La tercera dimensión denominada “Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad”, considera la intervención del docente en la gestión educativa con visión democrática para organizar la colectividad de aprendizaje. Este dominio requiere de un diálogo efectivo con sus pares, directivos, padres de familia y estudiantes. Contribución en la formulación, implementación y evaluación del PEI, así como la aportación para generar un clima institucional propicio. Implica también, la apreciación y respeto del contexto circundante a la escuela y sus características, y el compartir responsabilidades con las familias en los logros de aprendizajes de los estudiantes. 3) “Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente”, la misma que se refiere al procedimiento y las experiencias que son inherentes a la formación y perfeccionamiento de los educadores. Hace referencia a la reflexión metódica sobre su labor docente, la de sus pares, el trabajo colegiado, la contribución con sus colegas y la intervención en acciones de formación docente. Considera la responsabilidad en los procedimientos y logros de aprendizaje, y el

conocimiento de información sobre normas educativas en el contexto nacional y local.

Sobre la variable Técnica de Gamificación, es necesario en primer lugar conocer que la técnica es la herramienta precisa en la cual se ubican actividades, productos o procedimientos sistematizados, cuyos elementos guardan coherencia interna, con etapas y sujetos determinados; que se implementa con el propósito de lograr las metas y objetivos planificados a través de proyectos. Las técnicas según su naturaleza pueden ser de tipo económicos, políticos, sociales, culturales, ambientales, etc.

En este sentido al referirse a la técnica de Gamificación, es una terminología adoptada en ésta última década en el campo académico, el cual según Werbach y Hunter (2014, en Romero y Espinosa, 2019) lo definen como el uso de componentes de los juegos y técnicas para diseñar los juegos en espacios que corresponden a actividades académicas, es decir para ambientes que no han sido destinados para jugar. Esta técnica hace uso de estrategias para desarrollar aprendizajes en diversas áreas académicas, además, para promover conductas y actuaciones colaborativas y el estudio autónomo (Caponetto, 2014, p.12). Más que evidenciarlo como un proceso de rango institucional, es conveniente asociarlo con proyectos pedagógico contextualizados, orientados a innovar el proceso educativo (Carolei, 2016, p.15).

Por su parte, Tori (2016), sostiene que. “Es necesario considerar que implementar juegos específicos en los ambientes escolares, implica un elevado costo, pues, se pretende lidiar contra la sobreestimulación que sufre el estudiantado por la facilidad con la que tiene acceso a los videojuegos en el comercio urbano” (p. 21). Además, si el estudiante no se interesa por desarrollar aprendizajes, la gamificación puede lograr contaminar el proceso educativo.

Sobre los estudiantes, Prensky (2005), sostiene cómo lo que le interesa al estudiante en la actualidad es sentir que sus ideas sean acogidas, perseguir sus pasiones y motivaciones, innovar haciendo uso de las herramientas a su alrededor, implementar proyectos en equipo, tener capacidad de toma de decisiones, cooperar y competir. Los estudiantes precisan percibir que la educación que se les brinda es real, que tiene significado. Así la gamificación beneficia los intereses de los

estudiantes a través de las diversas mecánicas y dinámicas de juego, pero como sostienen Castellón y Jaramillo (2012), es fundamental que exista una relación vigilada entre los desafíos que se presentan a los estudiantes y la habilidad de estos para ejecutarlos, pues si el desafío resulta muy cómodo, generará fastidio en el estudiante, por el contrario, un desafío inalcanzable lo llevará a la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de interés por el desarrollo de aprendizajes, presentándose las recompensas como un elemento muy significativo de la gamificación.

Salen y Zimmerman (2004) enfatizan que las actividades que se ejecutan a través de la gamificación deben organizarse en tres aspectos: la creación del juego, la modificación del juego y el análisis del juego, todos los aspectos con características de interacción. Por ello, los docentes tienen la importante labor de ejecutar un estudio y elección de aquellas actividades gamificadas que aborden las motivaciones y prioridades del estudiante dentro de la labor docente. Lo relevante es que mediante las actividades gamificadas, los estudiantes no aprenden con juegos específicos, sino que ellos jugando un juego estarían aprendiendo. (Romero y Espinosa, 2019).

Así pues, los diseños curriculares que se basan en los postulados de la gamificación ayudan a promover la motivación de los estudiantes impidiendo que el procedimiento de enseñanza aprendizaje se convierta en una actividad fastidiosa o sin provecho, lo cual permitirá alcanzar los objetivos propuestos de manera mucho más efectiva. Ayre (2018), se refiere a la gamificación como: “El proceso de adicionar elementos que generan interés al interior de proceso de aprendizaje promoviendo el compromiso del sujeto basado en la teoría de juegos y la mecánica del juego” (p. 13). Se consideran dos elementos en el proceso de gamificación: la mecánica de juego y la dinámica de juego. El primero se refiere a los instrumentos que se precisan para elaborar la estructura de gamificación que se requiere. El segundo, personifica las prioridades e intereses del público que se tiene que satisfacer en relación a la mecánica del juego, optimizando las funciones en el centro de labores.

En cuanto a la mecánica de juego es importante tomar en cuenta lo siguiente: los puntos vienen hacer son un aspecto primordial de todo tipo de juegos. Es la manera de medir el perfeccionamiento de jugadores. Así mismo los niveles que permiten poner retos al jugador ya que a de acuerdo a como va progresando el usuario en el juego, la complejidad aumenta y van apareciendo niveles con mayor dificultad. Con respecto a los Desafíos, permite la motivación del usuario. Los Regalos/ productos virtuales. Monedas virtuales, permiten complementar el juego. Este tipo de productos virtuales ayudan al jugador a perfeccionar su práctica en el desarrollo del juego, motivándolo a permanecer en el mismo pues le va generando alto nivel de satisfacción. Sobre las tablas de clasificación, se consideran como elementos gratificantes para el usuario, que le dan la posibilidad de ver sus niveles de clasificación y puntaje alcanzado, con el propósito que conozcan su estado actual y que requieren para mejorar la posición alcanzada. Básico para alimentar la competitividad lo que le permitirá obtener mejores resultados y satisfacción con sus logros.

En cuanto a la dinámica de juego es importante su desarrollo teniendo en cuenta los siguientes pasos: las Recompensas consiste en brindar recompensas de diversa índole siendo un aliciente muy atrayente y motivador en los usuarios. En relación al Estado, permite que, en el marco del juego, los participantes son “actores” virtuales que de acuerdo a lo que van avanzando logran una posición basada en su experticia y los puntos obtenidos; ello les permite estar atentos en sus avances y alcanzar mejoras en sus capacidades.

Con respecto a los Logros se determinan como retos y objetivos a alcanzar. Es así como se promueve el desarrollo en la dinámica de juego, hasta lograr los propósitos planteados. Finalmente, la Auto- Expresión, le permite al jugador que a través del juego comunique y genere su identificación a nivel de una comunidad, expresar nuevos aspectos de su imaginación, proponer diversas alternativas para un problema, implementar diversas formas de pensamiento, beneficiando el cambio de comportamiento que se fortalece y diversifica en la interacción grupal, mejorando significativamente el diálogo y la integración, además, la confianza en sí mismo frente al resto.

En síntesis, la gamificación constituye una fuente inagotable de recursos de ayuda para los maestros y maestras del nivel inicial, que tienen el afán de buscar desarrollar en sus estudiantes algunas destrezas y capacidades de manera

creativa, diferente y especialmente lúdico, utilizando la tecnología, que evita que los niños caigan en el aburrimiento y los mantenga motivados. (Liberio, 2019). La gamificación presenta cuatro aspectos claves que el docente debe tener en cuenta en el momento de la planificación de sus actividades a desarrollar con los estudiantes a su cargo. Entre ellas tenemos: un reto o una meta que determina lo que un sujeto debe alcanzar para ganar. Las dificultades u obstáculos que deben vencerse debiendo ordenarse mejor para saber cómo trabajar o actuar y poder alcanzar el objetivo.

Los estímulos o premios, para ello es importante saber asignarles a los estudiantes una recompensa cuando hayan vencido las dificultades y metas Finalmente las pautas de juego que determinan la relación de los consumidores con el juego, lo que permite evaluar el progreso de destrezas como la atención, la creatividad, la memoria y el trabajo en equipo. Todo ello facilitará el aprendizaje de los temas formativos y el perfeccionamiento de capacidades cognitivas.

### **III. METODOLOGIA**

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

El tipo de investigación según la tipología de Martínez y Benites (2016), a partir de su aplicación, se puede calificar como básica o pura, la cual en el campo de las ciencias sociales tiene por finalidad la ampliación del conocimiento y comprensión de determinados fenómenos estudiados. Por el nivel de conocimiento, es de tipo descriptivo explicativo, ya que describirá los datos característicos de las variables, para luego establecer una relación causa efecto entre la variable independiente (Técnica de gamificación) y dependiente (Desempeño docente). Por el rol del investigador sobre el objeto de estudio, corresponde al tipo de investigación no experimental, ya que se limitará a analizar el fenómeno en su estado natural, sin manipular las variables con la intención de modificarlo

En lo que respecta al diseño de investigación o la ruta asumida en el presente estudio, de acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) corresponde al diseño no experimental, transeccional, correlacional-causal, ex post facto, porque los hechos ya se han dado, sin haberse intervenido. Es no experimental, porque las variables no se manipularon para ser modificados. Es transeccional, debido a que los datos se recogieron en un determinado momento, para describir las relaciones de estas variables, estableciendo una relación causa efecto.

Le corresponde el siguiente esquema:

$$M = X1 \longrightarrow Y1$$

Donde,

M: Corresponde a la muestra de estudio

X1: Es la variable independiente: Técnica de gamificación

Y1: Corresponde a la variable dependiente: Desempeño docente

→ = Relación causal

### 3.2. Variables y Operacionalización

Las variables del estudio son Desempeño Docente (V. dependiente) y uso de la técnica de gamificación (V. Independiente). La variable desempeño docente “se concibe como el cumplimiento de sus funciones: este se encuentra definido por elementos afiliados al mismo docente, al alumno y al contexto circundante, desarrollándose en el ambiente social y cultural, el de la escuela, el aula y sobre su propia persona, a través de la auto reflexión” (Vásquez, 2009, p.19). Estas funciones, de acuerdo a los lineamientos del Ministerio de Educación, en el manual de desempeño docente, se organizan en cuatro grandes aspectos, los mismos que se asumen como dimensiones de esta variable, siendo las siguientes: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes, enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad y desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.

Por su lado, la variable “Técnica de Gamificación”, hace referencia al “proceso de adicionar elementos que generan interés al interior del proceso de aprendizaje promoviendo el compromiso del sujeto basado en la teoría de juegos y la mecánica del juego” (Ayre, 2018 p. 13). La operacionalización de esta variable se concreta en un instrumento de recojo de datos, teniendo en cuenta sus dimensiones e indicadores, lo cual Herranz, (2013) identifica tres elementos, los mismos que fueron considerados como dimensiones de esta variable, siendo las siguientes: **Dinámica de juego**, que refiere a la estructura que contiene el juego, tales como las restricciones o limitaciones que se asignan al juego, los turnos, descripción o narración del mismo, etc. La otra

dimensión es la **Mecánica de juego**, entendido como los procesos que conducen al desarrollo del juego, donde se evidencia las reglas, retos, recompensas, competición, retroalimentación, etc. La otra dimensión viene a ser los **componentes del juego**, que tiene que ver con las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas del juego, como son los puntos que se le asignan, logros, niveles, tablas de clasificación, entre otros que se pueden agregar.

### **3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis**

La población estará conformada por todas las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón, los cuales son 30 docentes.

Por ser una población pequeña se trabajó con la totalidad de ella, sin ser necesario tomar una porción de la misma, por lo tanto, se contó con una población censal, o muestra universal.

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

Para la recopilación de información, se ha considerado en el presente estudio la encuesta, la cual por su naturaleza puede aplicarse de manera masiva y utilizarse por diferentes medios. Esta técnica se aplicó a los educadores del nivel inicial del distrito de Morropón, a través del cuestionario con el propósito de conocer el nivel de uso que hacen de la técnica Gamificación, e identificar el nivel de su desempeño docente. El Cuestionario se elaboró en la Escala de Likert, formada por una sucesión de ítems que generan respuestas de los sujetos a quienes se les administra el instrumento (Namakforoosh, 2005). Escala, denominada así por Rensis Likert, quien, en la década del 30 del siglo XX, presento un informe en el cual exponía su uso, la cual ha venido siendo utilizada en cuestionarios y en encuestas para la investigación, principalmente en ciencias sociales.

En nuestro caso, se utilizó esta escala, con el fin de identificar el nivel de frecuencias con que se repiten algunos fenómenos, y establecer el vínculo entre las variables, que permitan explicar la incidencia que tiene una sobre la otra.

Los instrumentos que se elaboraron, para la variable dependiente Desempeño docente se organizó en 4 dimensiones, con 42 ítems, con opciones de respuesta: Siempre, A veces y nunca, y para la variable independiente Uso de

la técnica de gamificación, se organizó en 3 dimensiones, con 20 ítems, con las mismas opciones de respuesta.

La validez de estos instrumentos se realizó con la técnica denominada “Criterio de Jueces” que consiste en el análisis de juicio de expertos en el tema tratado, que se realiza contrastando la coherencia entre los ítems y el cuerpo teórico de las variables en estudio, con la finalidad de determinar la validez de contenido, llegando a calificar el instrumento como “Adecuado”, tanto de la variable independiente como de la variable dependiente.

Asimismo, se realizó la prueba de fiabilidad del instrumento, lo cual según Hernández y otros, (2018) refieren a la medida con que la aplicación de un instrumento de manera repetida a una persona u objeto te brinda similares resultados, garantizando la idoneidad del mismo. En este sentido, se hizo uso del Coeficiente Alfa de Cronbach, el cual es un estadístico que permite realizar el cálculo de fiabilidad de un instrumento, por consistencia interna, lo cual aplicado a los datos obtenidos de una muestra pequeña a un grupo similar al de la población de estudio, se tuvo como resultados: Para la variable Desempeño docente, fue:  $\alpha = 0,834$  y para la variable: Uso de la técnica de gamificación,  $\alpha = 0,904$ , lo cual califica al instrumento como confiable.

### **3.5. Procedimientos**

Para el recojo de datos se coordinó previamente con las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón mediante llamada telefónica, acordando el día de aplicación del instrumento, el mismo que se les hizo llegar mediante un link de acceso para llenarse en el Drive, de Google. El formato fue llenado en el lapso de 2 días en su totalidad, lo cual permitió poder llevarlo al análisis de manera oportuna.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Para analizar los datos se tuvo que organizar en tablas descriptivas e inferenciales. Las tablas descriptivas permitieron identificar el nivel que en que se encuentra cada variable, presentándose en frecuencias y porcentajes. Para medir la variable Independiente se utilizaron 4 niveles, tomándose como referencia el Manual de Aplicación de las Rúbricas de Evaluación del desempeño docente, estableciéndose los niveles: Insatisfactorio, En proceso, Satisfactorio y destacado

(Minedu, 2017). La variable dependiente: uso de las técnicas de gamificación, se midieron mediante los niveles de: Muy frecuente, frecuente, poco frecuente y no se usa.

Las tablas inferenciales permitieron identificar el nivel de asociación de las variables y el grado de influencia que tuvo la variable independiente sobre la dependiente. Para elegir el estadístico adecuado, se efectuó la prueba de normalidad de datos, el cual, por ser una muestra menor de 50, se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk, donde para interpretar los valores, si  $p \geq 0,05$  si evidencia la normalidad de datos, si fuera menor, la distribución ya no es normal. En este caso, en ambas variables los datos están distantes de una distribución normal:  $V_i p = ,000$ ;  $V_d p = ,002$ . Estos resultados, permitió que se asumiera el estadístico Coeficiente Rho de Spearman, el cual es una medida no paramétrica, utilizado para la prueba de hipótesis.

Para valorar la intensidad de las correlaciones, se asume la propuesta de Mateo, (en Bisquerra, 2009, p. 212):

<b><u>Coeficiente</u></b>	<b><u>Interpretación</u></b>
De 0 a 0,20	Correlación prácticamente nula
De 0,21 a 0,40	Correlación baja
De 0,41 a 0,70	Correlación moderada
De 0,71 a 0,90	Correlación alta
De 0,91 a 1	Correlación muy alta

### **3.7. Aspectos éticos**

Para la ejecución del estudio, se tuvo en cuenta algunos principios éticos: El principio de autonomía, fue uno de los más importantes, el cual permitió convocar a las maestras que de manera autónoma y voluntaria decidieron participar como colaboradoras de esta tesis, entendiendo lo importante de dicho trabajo. Esto llevó a asumir el principio de beneficencia, haciéndoles conocer los beneficios del estudio en la vida laboral y calidad del trabajo docente en aula, asumiéndose que los resultados permitirán identificar el grado de incidencia que

tendría el uso de la técnica de gamificación en su desempeño.

Por otro lado, se tuvo en cuenta el principio de anonimato, asegurándose a los informantes, la preservación en secreto de la información obtenida, por lo cual no se solicitó ni sus datos personales.

#### IV. RESULTADOS.

**O.G.** Determinar la influencia de la técnica de Gamificación en el desenvolvimiento de las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón.

**Tabla 1:**

Distribución de datos de las variables técnica de gamificación y desempeño docente.

		Desempeño docente											
		Insatisfactorio		En proceso				Satisfactorio		Destacado		Total	
		F		i		fi		fi		fi		fi	
		fi	%	i	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Uso de la	No utiliza	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Técnica de			%		%		%		%		%		%
Gamificació	Poco	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
n	frecuente		%		%		%		%		%		%
	Frecuent	0	0,0	0	0,0	0	0,0	7	23,3%	7	23,3%	7	23,3%
	e		%		%		%		%		%		%
	Muy	0	0,0	0	0,0	0	0,0	2	76,7%	2	76,7%	2	76,7%
	frecuente		%		%		%	3		3		3	
	Total	0	0,0	0	0,0	0	0,0	3	100,0	3	100,0	3	100,0
			%		%		%	0	%	0	%	0	%

*Fuente: Cuestionario aplicado a las educadoras del nivel inicial de la localidad de Morropón*

La tabla N° 1 nos deja ver que en la distribución de datos de la variable uso de la técnica de gamificación el 76.7% de encuestados afirma que hace uso muy frecuente de esta técnica y el 23.3% lo hace de manera frecuente; mientras que, el 100% de los docentes, según los datos recogidos tiene un desempeño destacado,

lo que significa que el uso de la técnica de la gamificación, no tiene demasiada implicancia en el nivel de desempeño de las docentes del nivel inicial en Morropón.

**O.E. 1.** Precisar en qué medida la aplicación de la técnica de Gamificación influye en el desempeño docente en la dimensión preparación para el aprendizaje de los estudiantes.

**Tabla 2:** Distribución de datos de las variables uso de la técnica de gamificación y la dimensión, preparación para el aprendizaje de los estudiantes.

		Preparación para el aprendizaje									
		Insatisfactorio proceso		Satisfactorio		Destacado		Total			
		fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Uso de la	No utiliza	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Técnica de	Poco	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Gamificación	frecuente										
	Frecuente	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	7	23,3%	7	23,3%
	Muy	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	23	76,7%	23	76,7%
	frecuente										
	Total	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	30	100,0%	30	100,0%

*Fuente: Cuestionario aplicado a las educadoras del nivel inicial de la localidad de Morropón*

Los datos que pueden observarse en la tabla N° 2, nos hace ver que es similar a los datos al cruzar las dos variables, notando igualmente que en la variable uso de la técnica de gamificación el 76.7% de encuestados afirma que hace uso muy frecuente de esta técnica y el 23.3% lo hace de manera frecuente; mientras que, el 100% de los docentes alcanza un nivel destacado en la dimensión Preparación para el aprendizaje de los estudiantes, lo que quiere decir que aunque un grupo de docentes no hagan uso frecuente de la técnica de gamificación, de igual manera, no disminuye su nivel de desempeño en dicha dimensión.

**O.E. 2:** Determinar en qué medida la aplicación de la técnica de Gamificación influye en el desempeño docente en la dimensión enseñanza para el aprendizaje de los escolares.

**Tabla 3:** Distribución de datos de las variables uso de la técnica de gamificación y la dimensión, enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.

		Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes									
		En									
		Insatisfactorio		proceso		Satisfactorio		Destacado		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Uso de la	No utiliza	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Técnica de	Poco	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Gamificación	frecuente										
	Frecuente	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	7	23,3%	7	23,3%
	Muy	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	23	76,7%	23	76,7%
	frecuente										
	Total	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	30	100,0%	30	100,0%

*Fuente: Cuestionario aplicado a las educadoras del nivel inicial de la localidad de Morropón*

En la tabla N° 3 se aprecia que el 100% de maestras cumple con la función de enseñanza para el aprendizaje de los escolares, de las cuales en lo que respecta al uso de la técnica de gamificación, el 76.7% de las docentes del nivel inicial afirman que hacen uso de esta técnica de manera muy frecuente y un 23.3% lo hace de manera frecuente, lo cual permite deducir que no afecta de manera significativa el escaso uso de la técnica de gamificación en el nivel de desempeño docente, en la dimensión enseñanza para el aprendizaje de los colegiales.

**O.E. 3:** Establecer en qué medida la aplicación de la técnica de Gamificación influye en el desempeño docente en la dimensión participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad.

**Tabla 4:** Distribución de datos de las variables uso de la técnica de gamificación y la dimensión, participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad.

		<b>Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad</b>									
		<b>En</b>									
		Insatisfactorio		proceso		Satisfactorio		Destacado		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Uso de la	No utiliza	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Técnica de	Poco	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Gamificación	frecuente										
	Frecuente	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	7	23,3%	7	23,3%
	Muy	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	23	76,7%	23	76,7%
	frecuente										
	Total	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	30	100,0%	30	100,0%

*Fuente: Cuestionario aplicado a las educadoras del nivel inicial de la localidad de Morropón*

De los datos recogidos en la tabla N° 4 podemos ver que, según las docentes encuestadas, el 100% de ellas cumplen en un nivel destacado con las funciones que corresponde a esta dimensión, mientras que en lo que respecta al uso de la técnica de gamificación, hay un 76.7% que utiliza esta técnica de manera muy frecuente, y un 23,3% lo hace de manera frecuente, pero no por esto se ve disminuido su nivel de desempeño en lo que corresponde a la intervención en la gestión de la escuela.

**O.E. 4:** Evaluar en qué medida la aplicación de la técnica de Gamificación influye en el desempeño docente en la dimensión desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.

**Tabla 5:** Distribución de datos de las variables uso de la técnica de gamificación y la dimensión, desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.

		Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente									
		En									
		Insatisfactorio		proceso		Satisfactorio		Destacado		Total	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Fi	%
Uso de la Técnica de Gamificación	No utiliza	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	Poco frecuente	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	Frecuente	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	7	23,3%	7	23,3%
	Muy frecuente	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	23	76,7%	23	76,7%
	Total	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	30	100,0%	30	100,0%

*Fuente: Cuestionario aplicado a las educadoras del nivel inicial de la localidad de Morropón*

La tabla N° 5 hace evidente que el 100% de maestras del nivel inicial de Morropón califican en el nivel destacado el crecimiento de su profesionalidad y la identidad docente, de los cuales un 76.7% expresa utilizar de manera muy frecuente la técnica de gamificación, y el 23.3% lo hace frecuentemente, lo que significa que no necesariamente tiene que hacer uso de manera muy frecuente de esta técnica para presentar un nivel destacado en su desempeño.

## V. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Desempeño docente	,182	30	,012	,873	30	,002
Técnica de gamificación	,270	30	,000	,830	30	,000

### a. Corrección de significación de Lilliefors

Sometidos los datos a la prueba de normalidad, de Shapiro-Wilk por tener una muestra menor a 35, según la teoría, encontramos que tanto para la variable desempeño docente como para la variable Técnica de gamificación, los datos no se aproximan a una normalidad, donde p-valor <0,05 por lo tanto, se asume el uso de pruebas no paramétricas para el tratamiento estadístico de los datos de correlación, siendo pertinente utilizar el Coeficiente Rho de Spearman.

## VI. HIPÓTESIS GENERAL:

H<sub>i</sub>: La técnica de Gamificación influye significativamente en el desempeño de las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón.

H<sub>o</sub>: La técnica de Gamificación no influye significativamente en el desempeño de las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón.

**Tabla 6:** Uso de la técnica de Gamificación \* desempeño de las docentes del nivel inicial.

Correlaciones			Técnica de gamificación	Desempeño docente
Rho de Spearman	Técnica de gamificación	Coeficiente de correlación	1,000	,171
		Sig. (bilateral)	.	,367
		N	30	30

*Fuente: Cuestionarios aplicado a las educadoras del nivel inicial de la localidad de Morropón*

De acuerdo con la tabla N° 6 se puede apreciar que al relacionar las variables Uso de la técnica de Gamificación y desempeño de las docentes, mediante el Rho de Spearman, se tiene un coeficiente de correlación de ,171 el cual, de acuerdo con Mateo, (en Bisquerra, 2009, p. 212) es prácticamente nula, por estar muy próximo a 0. Asimismo, el valor  $p > 0,05$  por lo cual no tiene significatividad, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y rechazar la de investigación.

## VII. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:

H<sub>i</sub>1: La aplicación de la técnica de Gamificación influye de manera significativa en la dimensión preparación para el aprendizaje de los estudiantes, de la variable desempeño docente.

H<sub>0</sub>1: La aplicación de la técnica de Gamificación no influye de manera significativa en la dimensión preparación para el aprendizaje de los estudiantes, de la variable desempeño docente.

**Tabla 7:** Uso de la técnica de Gamificación \* Preparación para el aprendizaje de los estudiantes.

			<b>Correlaciones</b>	
			Técnica de gamificación	Preparación para el aprendizaje
Rho de Spearman	Técnica de gamificación	Coeficiente de correlación	1,000	,314
		Sig. (bilateral)	.	,091
		N	30	30

*Fuente: Cuestionarios aplicado a las educadoras del nivel inicial de la localidad de Morropón*

En la tabla N° 7 apreciamos que el uso de la técnica de gamificación se vincula de manera positiva con la dimensión preparación para el aprendizaje de los estudiantes, con un Rho de ,314 el cual es considerado como baja, con un Sig. Bilateral de ,091 el cual es alto, en relación al valor aceptado para la significatividad, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y rechaza la hipótesis de investigación N° 1.

H<sub>i2</sub>: La aplicación de la técnica de Gamificación influye de manera significativa en la dimensión enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, de la variable desempeño docente.

H<sub>02</sub>: La aplicación de la técnica de Gamificación no influye de manera significativa en la dimensión enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, de la variable desempeño docente.

**Tabla 8:** Uso de la técnica de Gamificación \* Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.

<b>Correlaciones</b>			Enseñanza para el aprendizaje	
	Técnica de gamificación	Coeficiente de correlación	Técnica de gamificación	para el aprendizaje
Rho de Spearman			1,000	,056
		Sig. (bilateral)	.	,769
		N	30	30

*Fuente: Cuestionarios aplicado a las educadoras del nivel inicial de la localidad de Morropón*

Según los datos presentados en la N° 8 evidencian un Rho de Spearman de ,056 al relacionar la variable uso de la técnica de gamificación con la dimensión Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, el cual de acuerdo a la escala de Mateo, (en Bisquerra, 2009) es muy bajo o casi nulo, con un p\_valor >0,05 por lo tanto se acepta la hipótesis nula y rechaza la hipótesis de investigación N° 2.

H<sub>i3</sub>: La aplicación de la técnica de Gamificación influye de manera significativa en la dimensión participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad, de la variable desempeño docente

H<sub>03</sub>: La aplicación de la técnica de Gamificación no influye de manera significativa en la dimensión participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad, de la variable desempeño docente

**Tabla 9:** Uso de la técnica de Gamificación \* Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad.

			<b>Correlaciones</b>	
			Técnica de gamificación	Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad
Rho de Spearman	Técnica de gamificación	Coeficiente de correlación	1,000	,035
		Sig. (bilateral)	.	,853
		N	30	30

*Fuente: Cuestionarios aplicado a las educadoras del nivel inicial de la localidad de Morropón*

La Tabla N° 9 nos deja ver que en la relación Uso de la técnica de gamificación y la participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad, encontramos un Rho de Spearman de ,035 el cual está muy cerca a 0, (cero) por lo cual es muy bajo casi nulo, con un Sig. Bilateral de ,853 lo que hace evidente que cada una de las variables mantengan su independencia, por lo tanto se acepta la hipótesis nula y rechaza la hipótesis de investigación N° 3.

H<sub>i4</sub>: La aplicación de la técnica de Gamificación influye de manera significativa en la dimensión desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente, de la variable desempeño docente.

H<sub>04</sub>: La aplicación de la técnica de Gamificación no influye de manera significativa en la dimensión desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente, de la variable desempeño docente.

**Tabla 10:** Uso de la técnica de Gamificación \* Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente.

			<b>Correlaciones</b>	
			Técnica de gamificación	Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente
Rho de Spearman	Técnica de gamificación	Coeficiente de correlación	1,000	-,005
		Sig. (bilateral)	.	,980
		N	30	30

*Fuente: Cuestionarios aplicado a las educadoras del nivel inicial de la localidad de Morropón*

Los datos que se presentan en la tabla N° 10 evidencia que no hay relación entre el uso de la técnica de gamificación y el desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente, pues se obtuvo un Rho de Spearman -, 005 declarándose como una relación nula, haciendo evidente la independencia de las dos variables estudiadas, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y rechaza la hipótesis de investigación N° 4.

## VIII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos en el presente estudio se confrontaron con los referentes teóricos y estudios previos, organizando la discusión de dichos resultados por objetivos. En lo que corresponde al objetivo general, que tuvo como propósito determinar la influencia de la técnica de Gamificación en el desempeño de las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón, se encontró como resultados que el 100% de las docentes encuestadas, a partir de los datos califican con un desempeño destacado, pero de ellos son el 76.7% que con mucha frecuencia hacen uso de la técnica de la gamificación, y el 23.3% lo hace de manera moderada, lo que nos da a entender que no necesariamente deben tener un uso muy frecuente para tener el más alto desempeño docente. Esto hace se confirma

estadísticamente mediante la prueba Rho de Spearman, donde se obtuvo un Coeficiente de correlación de ,171 el cual, según Mateo, (en Bisquerra, 2009) es muy bajo o casi nulo, por lo cual se niega la existencia de una influencia significativa de la variable independiente sobre la dependiente. Los resultados obtenidos se contraponen con las conclusiones del estudio de Guevara, (2018) quien, en su estudio preexperimental, ha logrado demostrar que cuando se incorporan los aspectos de la técnica de gamificación, esto influye en el desempeño académico de los docentes. De la misma manera, Morillas (2016) encontró en su estudio doctoral realizado en España que la gamificación tiene impacto positivo en la enseñanza presencial, donde el uso de esta técnica fortalece la práctica pedagógica de los docentes. Por otro lado, discrepa de el postulado que sustenta Ayre (2018) en lo que respecta al aspecto dinámica de juego, el cual es factible alcanzar los logros de aprendizaje, planteados como retos y objetivos. Esto va a depender también de la capacidad del docente para seleccionar los juegos y las estrategias para su ejecución los cuales deben facilitar la dinámica de juego, y que respondan a los propósitos de aprendizaje, lo que permitirá mejorar su desempeño en el trabajo en el aula.

El primer objetivo específico de la investigación, se propuso precisar de qué manera la aplicación de la técnica de Gamificación influye en el desempeño docente en la dimensión preparación para el aprendizaje de los estudiantes, donde, del 100% que presentan un nivel destacado en la dimensión, preparación para el aprendizaje de los estudiantes, hay un 76.7% que usa la técnica de gamificación muy frecuente, y el 23.3% lo hace frecuente, lo que quiere decir que contar con un desempeño destacado en esta dimensión, no necesariamente es porque siempre están utilizando la técnica de gamificación, lo que se puede evidenciar en la prueba de hipótesis, al encontrar una relación baja entre las dos variables estudiadas, con un Rho de ,314 que si bien es cierto es positiva, pero no es suficiente para calificarse como significativa, pues el p\_valor  $>,05$ , por lo tanto se infiere que el uso de la técnica de gamificación no

tiene una influencia significativa en la preparación para el aprendizaje de los estudiantes. Estos resultados discrepan de lo mencionado por Liberio, (2019) cuando manifiesta que la gamificación viene a ser un recurso de ayuda al trabajo docente del nivel inicial, que ve a permitir desarrollar en sus estudiantes algunas destrezas y capacidades de manera creativa, diferente y especialmente lúdico, utilizando la tecnología. En este caso, se da la posibilidad que el docente no tenga en cuenta las características cognitivas y motivacionales, de sus estudiantes y no hayan logrado identificar los materiales educativos para la enseñanza mediante la gamificación.

Por otro lado, discrepa del estudio presentado por Alcívar (2015), la cuando afirma que la gamificación hace uso de diferentes tecnologías, influyendo de manera significativa en las personas relacionadas con estas herramientas, lo que no se evidencia en el estudio que se ha realizado.

En el segundo objetivo se propone determinar en qué medida la aplicación de la técnica de Gamificación influye en el desempeño docente en la dimensión enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, donde de acuerdo a los datos obtenidos, del 100% de maestras que califican con un desempeño destacado en la dimensión enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, el 76.7% afirman que hacen uso de esta técnica de manera muy frecuente y el 23.3% lo hace de manera frecuente, lo que significa que no afecta de manera significativa el escaso uso de la técnica de gamificación en el nivel de desempeño docente, en la dimensión estudiada, encontrándose estadísticamente al aplicar la prueba Rho de Spearman, un coeficiente de correlación de ,056 el cual es muy próximo a 0 lo cual se considera nula, por lo tanto no es factible la existencia de alguna influencia de la variable independiente sobre la dependiente.

Los resultados presentados, donde es evidente un rotundo desempeño destacado en la dimensión Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, no concuerda con lo expresado por Liberio, (2019) si la gamificación son estrategias didácticas y motivacionales para que el docente haga uso ello, para garantizar ambientes adecuados y atractivos, en este caso, no es muy fuerte esta afirmación, ya que no necesariamente

se ha necesitado que todos los sujetos participantes del estudio, hagan uso de la técnica de la gamificación para tener un destacado desempeño docente. Esto a la vez, discrepa parcialmente de los resultados del estudio realizado por Cruzado, (2017) cuando en su artículo manifiesta que la gamificación como sistema puede brindar recursos para que se desarrollen aprendizajes de manera sostenida y con actividades gratificantes, los cuales no han sido tan necesarios en este caso.

El tercer objetivo se planteó establecer en qué medida la aplicación de la técnica de Gamificación influye en el desempeño docente en la dimensión participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad, donde también se evidencia un desempeño destacado en el 100% de maestras, en la dimensión participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad, de los cuales el 76.7% hace uso de la técnica de gamificación muy frecuente y 23.3 % frecuente, lo que quiere decir que no está condicionada al uso de dicha técnica. Esto se corrobora con los resultados obtenidos en la prueba Rho de Spearman, donde se obtiene un Rho de 0,035 que es muy próximo a 0, y el  $p\_valor > 0,05$  evidenciándose que ambas variables mantienen su independencia, pues las variaciones que tenga la variable dependiente, no puede ser explicada por la acción de la variable independiente, lo que permitió aceptar la hipótesis nula.

Estos resultados pueden ser comprensibles, pues que el docente tenga buena Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad, no necesariamente tiene que hacerlo utilizando la técnica de la gamificación para formular, implementar y evaluar el PEI y para generar un buen clima institucional, entre otros. (Minedu, 2016), pero si podría sugerirlo al equipo de trabajo, su uso en los trabajos realizado con la comunidad educativa.

En el desarrollo del cuarto objetivo: Evaluar en qué medida la aplicación de la técnica de Gamificación influye en el desempeño docente en la dimensión desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente, encontramos en los resultados que el 76.7% de ellas hace uso de la técnica de gamificación muy frecuente y 23.3% frecuente, pero todas

califican en el nivel destacado, en su desempeño relacionado con la dimensión, desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente. Los resultados obtenidos estadísticamente mediante la prueba de coeficiente de correlación de Spearman evidencian que no hay ninguna relación entre las variables, ( $Rho: -,005$ ), como siempre manteniendo su independencia cada una de ellas.

Como se puede analizar en los resultados, el nivel de desempeño docente es destacado en todas las maestras que forman parte de la unidad de investigación, y el uso de la técnica de gamificación no es tan baja, pero estadísticamente es casi nula su relación con la dimensión Desarrollo de la profesionalidad y la identidad, lo cual tiene una explicación, pues la técnica de gamificación se refiere al uso de estrategias para desarrollar aprendizajes en las diferentes áreas académicas, (Caponetto, 2014) y la dimensión que se relaciona, tiene que ver con la reflexión que hace el docente de su trabajo, de sus colegas y su intervención en las capacitaciones.

Como podemos darnos cuenta, los dos primeros objetivos están bien centrados entre lo que corresponde al uso de la técnica de la gamificación, pues bien, el docente puede hacer uso de la técnica en mención en la preparación para los aprendizajes, incorporando lo en su planificación., y en la generación de espacios atractivos, estimulantes, agradables para el desarrollo de aprendizaje. Por otro lado, se entiende la existencia de una correlación casi nula al relacionar la variable independiente con las dos últimas dimensiones, las cuales están orientadas, en primer lugar, a la participación en la gestión escolar, y luego en el desarrollo de su profesionalidad y su identidad, donde no se conoce la existencia de juegos gamificados para realizar actividades que permitan trabajar las dimensiones del desempeño docente.

## IX. CONCLUSIONES

Del análisis y reflexión de los datos obtenidos, se concluyó que, La relación entre la técnica de Gamificación y el desempeño de las docentes del nivel inicial es muy baja, por lo cual la variable independiente no tiene una influencia significativa en la dependiente, como se aprecia en la tabla N° 6 contraviniendo con referentes teóricos y trabajos previos que sustentan lo contrario.

Según los objetivos específicos se llegó a concluir que:

1. La aplicación de la técnica de gamificación tiene una relación positiva pero baja, con la dimensión preparación para el aprendizaje, ( $,314$ ), como se puede observar en la tabla N° 7, motivo por el cual las variaciones que tenga la variable dependiente, no es posible explicarlo por la acción de la variable independiente.
2. En el contexto donde se investigó, la dimensión enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes no es influida por la técnica de la gamificación, pues la relación entre estas variables es casi nula ( $,056$ ), pues está muy próximo a cero, como se hace evidente en la tabla N° 8.
3. La aplicación de la técnica de gamificación no influye de manera significativa en la dimensión participación en la gestión de la escuela, lo cual significa que en las variaciones que haya tenido la variable dependiente, para nada ha intervenido la independiente. (Ver, tabla N° 9), donde las maestras han logrado.
4. El desarrollo de la profesionalidad y de la identidad docente está en un nivel destacado, pero no es por la influencia de la aplicación de la técnica de gamificación, pues la correlación es nula, (Tabla N° 10) lo que hace ver que cada variable es independiente.

## **X. RECOMENDACIONES**

1. A las autoridades educativas, inmediatas de las instituciones educativas de inicial, se recomienda aprovechar la capacidad de las educadoras, pues todas tienen un alto nivel en su desempeño (Destacado), por lo tanto, pueden muy bien incorporar en la gran mayoría el uso de la técnica de gamificación, como un material didáctico.
2. A las docentes del nivel inicial de Morropón, se recomienda tener un mayor acercamiento a la técnica de gamificación, que les permita potenciar su trabajo en el aula ya que su alto desempeño en el aula les garantiza aprovechar los recursos de dicha técnica para mantener una adecuada preparación para el aprendizaje de los estudiantes.
3. A las docentes del nivel inicial de Morropón, se recomienda investigar sobre los aspectos de la gamificación que inciden en su desempeño profesional, de tal manera que les ayude como una herramienta más para potenciar las estrategias de enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes
4. A las docentes del nivel inicial de Morropón, se les recomienda tener en cuenta no descuidar el uso de la técnica de gamificación, pues si bien es cierto no tienen ningún vínculo con la participación en la gestión de la escuela, esto no debe influir para que dejen de aplicar esta técnica que responde a las necesidades lúdicas de los niños.
5. A los equipos directivos de las instituciones de educación inicial en el distrito de Morropón, se recomienda que establezcan lazos con instituciones que puedan fortalecer las capacidades de su personal sobre la técnica de la gamificación, y realicen investigaciones sobre el impacto que puede tener en el trabajo de aula con niños de 3 a 5 años.

## REFERENCIAS

- Aceves A. Cesar, Aranda R. María, Caldera M. Juan y Carranza A. María del Rocío, (2018) Procesos Innovadores en el aprendizaje, *Revista educarnos*. Guadalajara. ISSN 2007- 1930 Recuperado de <https://revistaeducarnos.com/revista-educarnos-num-31-octubre-diciembre-procesos-innovadores-en-el-aprendizaje/>
- Alcívar G., María (2015). *Aplicación de conceptos de gamificación en la capacitación en el uso de sistemas ERP*. (Trabajo final para la obtención del título: Ingeniera Industrial. Espol Fimcp,) Guayaquil. Recuperado de <http://www.dspace.espol.edu.ec/xmlui/handle/123456789/30244>
- Aguilar P., Briones J. y Córdova R. (2019). *La gamificación como estrategia metodológica y la gestión de herramientas ofimáticas como logro de aprendizaje en los estudiantes de primer ciclo, en la asignatura de fundamentos de informática de la facultad de administración y negocios de una universidad privada de lima, en 2018 ii*. (Tesis de Maestría, Escuela de Posgrado Universidad Tecnológica del Perú). Recuperado de: <https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2087/Paul%20Aguilar%20Jaime%20Briones%20Ronald%20Cordova%20Trabajo%20de%20Investigacion%20Maestria%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Anicama S. Carlos (2020), *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la universidad Autónoma del Perú Semestre 2019-I*. (Tesis de Maestría-USMP). Lima Perú. Recuperado de <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/6637>
- Bisquerra, A. Rafael (2009) *Metodología de la investigación Educativa*. 2da Edición. Edit. La Muralla. S.A. Madrid.
- Cárdenas, M., Méndez, L., Gonzáles M., (2014) Evaluación del desempeño docente, estrés y burnout en profesores universitarios. *Revista actualidades en Educación*. Indizada en Rdalyc – Scielo. 14 (1), ISSN 1409- 4703. Recuperado de <https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409->

[47032014000100005&script=sci\\_abstract&tlng=es#:~:text=La%20mayor%20C3%ADa%20de%20las%20correlaciones,003](https://doi.org/10.47781/revista.47032014000100005&script=sci_abstract&tlng=es#:~:text=La%20mayor%20C3%ADa%20de%20las%20correlaciones,003)).

Castellón, Lucía; Jaramillo, Óscar (2012) *Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmerso*. Editorial Homo Videoludens, Barcelona. España.

Catalán, Jorge y González, Mauricio (2009). Actitud hacia la Evaluación del Desempeño Docente y su Relación con la Autoevaluación del Propio Desempeño, en Profesores Básicos de Copiapó, La Serena y Coquimbo. *Psykhé*, 18 (2), 97-112. ISSN: 0717-0297. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=96711850007>

Díaz J. y Troyano Y. (2013). *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59067/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Enciso, T. Ana J. (2018) *El Marco del Buen Desempeño Directivo y su relación con el Marco del Buen Desempeño Docente en las II.EE. del nivel secundaria del distrito de Chaclacayo UGEL N.º 06, 2015 (Tesis de Maestría. UNE. Enrique Guzmán y Valle) Lima, Perú. Recuperado de: <https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1969>*

Foncubierto, J. y Rodríguez, C. (2015). *Didáctica de la Gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen. Extraído de [https://www.edinumen.es/spanish\\_challenge/gamificacion\\_didactica.pdf](https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf)

Gaitan V., (2013). Gamificación en el aprendizaje divertido. *Educativa*. Recuperado en <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Galaz Ruiz, A., Jiménez-Vásquez, M., & Díaz-Barriga, Ángel. (2019). Evaluación del desempeño docente en Chile y México. *Perfiles Educativos*, 41(163), 156-176. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2019.163.58935>

- Gálvez, E. & Milla, R. (2018). *Evaluación del desempeño docente: Preparación para el aprendizaje de los estudiantes en el Marco de Buen Desempeño Docente. Propósitos y Representaciones*, 6(2). 407-452 doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2018.v6n2.236>
- Guevara V. Claudio (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. (Tesis de Maestría, Universidad Casa Grande) Guayaquil-Ecuador. Recuperado de: <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Hernández S. R. & Mendoza T. C. (2018) *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. 1ra. Edic. Editorial Mcgraw-HILL Interamericana Editores, S.A. de C. V. Ciudad de México.
- Horna T. Sandra E. y Yaranga L. Ivan (2019) *La Gamificación como herramienta para la implementación de la estrategia*. (Tesis de licenciatura. PUCP), Lima. Recuperado de: <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14609>
- Hsu, Kuang-Chen, (2016) *Social gamification in multimedia instruction: Assessing the effects of animation, reward strategies, and social interactions on learners motivation and academic performance in online settings*. (Degree of Doctor of Philosophy - Graduate Faculty of the University of Kansas). Recuperado de [https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/22031/HSU\\_ku\\_0099D\\_14847\\_DATA\\_1.pdf?sequence=1](https://kuscholarworks.ku.edu/bitstream/handle/1808/22031/HSU_ku_0099D_14847_DATA_1.pdf?sequence=1)
- Ibáñez, E., Cuesta, M., Taglibaue, R & Zangaro, M. (2008). La generación actual en la universidad: el impacto de los millennials. V Jornadas de Sociología de la UNLP. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología. La Plata. Recuperado de <https://www.aacademica.org/000-096/261.pdf>
- Iquise M. y Rivera L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. (Tesis de Licenciamiento – Universidad San Ignacio del Loyola). Lima – Perú. Recuperado de: [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020\\_Iquise%20Aroni.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9841/1/2020_Iquise%20Aroni.pdf)

- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Llatas R. Sarita (2019) *Competencias digitales y desempeño de los docentes en una institución educativa de Trujillo Perú*. (Tesis Maestría – UCV). Trujillo. Perú. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/39071>
- Loján C. María (2017) *Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación*. (Tesis de Maestría- UTA). Ambato – Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/26793>
- López, P. A. (2014). *Propuesta de mejoramiento en la enseñanza y aprendizaje de la asignatura Optimización de Operaciones de la Pontificia Universidad Javeriana a través de Gamificación (Game Based Learning)*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10554/16533>.
- Loureiro, Silvia y Míguez, Marina y Otegui, Ximena (2016). *Desempeño docente en la enseñanza universitaria: análisis de las opiniones estudiantiles*. Cuadernos de Investigación Educativa, 7 (1), 55-67. [Fecha de Consulta 15 de marzo de 2021]. ISSN: 1510-2432. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=443646604005>
- Martínez R. Héctor y Benites O. Lourdes (2016) *Metodología de la investigación social*. Editorial Cengage Learnnig. México D.F.
- MINEDU, (2017). *Manual de Aplicación de las Rúbricas de Evaluación del desempeño docente*. (Documento). Lima. Recuperado de: <http://evaluaciondocente.perueduca.pe/rubricas-de-observacion-de-aula/pdf/manual-de-aplicacion-jardin.pdf>
- MINEDU, (2020) *Resolución Vice Ministerial, N° 005-2020*. Disposiciones para el Buen Desempeño Docente. Lima.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2016) *Marco del Buen Desempeño Docente*, (Documento). Lima Perú. Recuperado de <http://minedu.gob.pe>.

- Mora M. y Camacho J. (Abril – Septiembre 2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Apertura*. 11(1). <http://udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/1433/1028>
- Moreno C. Julian & Montoya G. Luis (2015), Uso de un entorno virtual de aprendizaje ludificado como estrategia didáctica en un curso de pre- cálculo. Estudio de caso en la Universidad Nacional de Colombia. *Revista Ibérica de sistemas y Tecnologías de Información*. DOI: 10.17013/risti.16.1-16 [https://www.researchgate.net/publication/286925935\\_Uso\\_de\\_un\\_entorno\\_virtual\\_de\\_aprendizaje\\_ludificado\\_como\\_estrategia\\_didactica\\_en\\_un\\_curso\\_de\\_pre-](https://www.researchgate.net/publication/286925935_Uso_de_un_entorno_virtual_de_aprendizaje_ludificado_como_estrategia_didactica_en_un_curso_de_pre-)
- Morillas (2016). *Gamificación de las aulas a través de las TIC: Un cambio de paradigma en la enseñanza*. (Tesis doctoral – Universidad Miguel Hernández) España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=62213>
- Namakforoosh, Mohammad N. (2005). Metodología de la investigación. 2da. Edición. Editorial Limusa. México
- Ocón, 2017 “La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico” Recuperado en: <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>
- Orihuela P. (2019) La Gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima. (Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú). [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14515/ORIHUELA\\_ARREDONDO\\_LA\\_GAMIFICACION\\_COMO ESTRATEGIA DE ENSE%  
c3%91ANZA EN DOCENTES DE INGLES.pdf?sequence=1&isAllowed  
=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14515/ORIHUELA_ARREDONDO_LA_GAMIFICACION_COMO ESTRATEGIA DE ENSE%c3%91ANZA EN DOCENTES DE INGLES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ortiz C., Ana.; Jordan, J. y Agredal, Miriam (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.* [online]. vol.44, e173773. ISSN 1678-4634. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>.
- Ortiz G. M, Borges O. L, Rodríguez R., I, Sardiñas A. ME, Balado R. (2018) Modelo pedagógico para el mejoramiento del desempeño docente con enfoque de

competencias en la especialidad de pediatría. *Rev haban cienc méd* [revista en Internet].17(1): pp. 129-143. Disponible en: <http://www.revhabanera.sld.cu/index.php/rhab/article/view/2106>

Quishpi P. Jonathan J. & Fernández A. Noemí B. (2018), *La gamificación en el desarrollo del aprendizaje significativo*. (Proyecto de titulación U.G.) Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/33530>

Parente, D. Contreras, R. & Eguia, J. (2016). Gamificación en la educación. Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Instituto De La Comunicación, Universidad Autónoma de Barcelona, 10, 11-22.

Reyes Manrique, M. E. (2016). Relación entre Habilidades Sociales y Desempeño Docente desde la percepción de estudiantes adultos de universidad privada en Lima, Perú. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 10(2),17-31. doi: <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.10.465>

Rodríguez C. Laura y Galeano C. José (2015) *Uso de las técnicas de gamificación en la adquisición de vocabulario y el dominio de los tiempos verbales en inglés*. (Tesis de Maestría-Universidad Pedagógica Nacional de Colombia). Bogotá D.C. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/369>

Romero R. y Andrea y Espinosa G. Javier (2019) Gamificación en el aula de educación infantil: Un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Revista Edetania* ISSN: 0214-8560 (pp. 61-82). Recuperado de <https://revistas.ucv.es/index.php/Edetania/article/view/505>

Rueda, M. (2009). La evaluación del desempeño docente: consideraciones desde el enfoque por competencias. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 11 (2). Recuperado de: <http://redie.uabc.mx/vol11no2/contenidorueda3.html>

Salen, Katie; Zimmerman, Eric. (2004) *Rules of play: game design fundamentals*. Massachusetts: MIT Press.

Sánchez P. Carlos L., García B. Ernesto S. (2020). Enfoque Pedagógico: La Gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje, *Revista Digital Publisher*, Recuperado de: [https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/202](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/202)

Santana C. Ricardo & García J. Laura (2018), *La gamificación en la educación superior. Tecnologías emergentes que motivan al estudio y aumentan el rendimiento*. Edit. Corporación centro Internacional del Marketing Territorial para la Educación y el desarrollo CIMTED. 1a edición - La Ceja – Antioquía. Colombia.

Saruday, 2007. El análisis de información y las investigaciones cuantitativas y cualitativas. Venezuela. Recuperado en: <http://www.redalyc.org/pdf/214/21433320.pdf>

Serrano C. (2015). "Gamificación Universitaria". Escuela politécnica superior de Jaén. Recuperado de: [http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5947/1/TFG\\_SerranoMartinez\\_Carlos-Jesus.pdf](http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5947/1/TFG_SerranoMartinez_Carlos-Jesus.pdf)

Sime L. (2014). Aportes para contextualizar la meritocracia en las políticas y culturas docentes. *Revista de Educacao PUC – Campinas*, 19(2), 111-119. <https://www.redalyc.org/pdf/5720/572061921008.pdf>

Valera J. (5 de mayo del 2012). *Gamificación: 6 Teorías de Motivación en Juego*. {Mensaje de un blog}. <https://www.menteposible.com/2012/05/15/gamificacion-6-teorias-de-motivacion-en-juego/>

Vivas U. María D. (2017), *La gamificación aplicada a la docencia en línea de cimentaciones en estructuras de edificación*. (Tesis doctoral en técnicas avanzadas de construcción. Universidad Europea de Madrid). España. Ubicado en: <https://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/6997>

## ANEXOS

### Matriz de Operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores de las Dimensiones	Escala de Medición
Desempeño docente	Vásquez (2009) sostiene que el desempeño docente “se concibe como el cumplimiento de sus funciones: este se encuentra definido por elementos afiliados al mismo docente, al alumno y al contexto circundante, desarrollándose en el ambiente social y cultural, el de la escuela, el aula y sobre su propia persona, a través de la auto reflexión” (p.19)	Es el nivel de desempeño de los docentes en su práctica pedagógica en el ámbito escolar, el cual es medido desde sus dimensiones a través de un cuestionario en la escala de Likert, considerando los niveles de: Insatisfactorio, En proceso, Satisfactorio y destacado.	Preparación para el aprendizaje de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El docente elabora su programación curricular.</li> <li>- Identificación de material educativo.</li> <li>- Estrategias de enseñanza.</li> </ul>	Ordinal
			Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Procedimientos de enseñanza.</li> <li>- Promoción de ambientes agradables.</li> <li>- Implementación de estrategias didácticas.</li> <li>- Conocimientos de contenidos.</li> <li>- Instrumentos para el logro de aprendizajes.</li> </ul>	
			Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestión educativa con visión democrática.</li> <li>- Diálogo efectivo con sus pares.</li> <li>- Implementación y evaluación del PEI.</li> <li>- Clima institucional propicio.</li> </ul>	
			Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexión metódica sobre su labor docente.</li> <li>- Trabajo colegiado.</li> <li>- Nivel de formación del docente.</li> <li>- Logros de aprendizaje.</li> <li>- Información sobre normas educativas.</li> </ul>	
Técnica de Gamificación	Ayre (2018), se refiere a la gamificación como: “El proceso de adicionar elementos que generan interés al interior de proceso de aprendizaje promoviendo el compromiso del sujeto basado en la teoría de juegos y la mecánica del juego” (p. 13).	Tanto las dinámicas de juego, las mecánicas de juego y componentes se evaluarán aplicando un cuestionario para el docente, en la escala de Likert.	Dinámica de juegos: son el concepto, la estructura implícita del juego.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Limitaciones</li> <li>- Narración</li> <li>- Estado emocional.</li> <li>- Progresión</li> </ul>	Ordinal
			Mecánica de juego: son los procesos que provocan el desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reto</li> <li>- s</li> <li>- Recompensas</li> <li>- Retroalimentación</li> <li>- Competición</li> </ul>	
			Componente: son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los puntos.</li> <li>- Logros.</li> <li>- Niveles.</li> <li>- Tablas de clasificación.</li> </ul>	

**UNIVERSIDAD "CESAR VALLEJO"**

- Profesión: \_\_\_\_\_ Último título o grado Académico: \_\_\_\_\_
- Edad: \_\_\_\_\_ Género: \_\_\_\_\_ Años de experiencia en la I.E: \_\_\_\_\_

El presente instrumento tiene por finalidad recoger información relevante, sobre el desempeño docente, por lo cual, agradeceremos leer detalladamente el presente cuestionario y dar respuesta, con mucha sinceridad, la misma que tiene carácter de anónimo. Indique marcando alguna casilla de respuesta con un "x" la alternativa que más se acerque a su frecuencia de comportamiento. Los resultados obtenidos serán utilizados con fines educativos. Muchas Gracias.

DIMENSIÓN	ITEMS	Opciones		
		Siempre	Algunas veces	Nunca
Preparación para el aprendizaje de los estudiantes	1. La planificación de las situaciones de aprendizaje es producto de un análisis de los estándares de aprendizaje, competencias, capacidades y desempeños.			
	2. La planificación de las situaciones de aprendizaje se realiza con la colaboración de sus pares.			
	3. La planificación de situaciones de aprendizaje considera estrategias de gamificación para fomentar aprendizajes en los niños.			
	4. Hacen uso de diferentes fuentes para continuar familiarizándose con las características de los niños y sus contextos.			
	5. Consideran el juego como una característica placentera, espontánea e inherente en el desarrollo del niño.			
	6. Planifica las situaciones de aprendizaje considerando la diversidad cognitiva de los niños.			
	7. Hacen uso de estrategias de gamificación con la finalidad de promover conocimientos nuevos en los niños.			
	8. Propone situaciones de aprendizaje diferenciadas para estudiantes con habilidades necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad.			
	9. Los procesos pedagógicos que se proponen en la planificación consideran promover en los niños habilidades como la espontaneidad, indagación, imaginación e interés.			
	10. Los contenidos de la enseñanza que se planifican son definidos en función de los aprendizajes previstos en las unidades y sesiones de aprendizaje.			
	11. Propone el uso de materiales educativos a través de herramientas o plataformas virtuales			
	12. Organiza las sesiones de aprendizaje en secuencias para adecuarlas a las características de los niños.			
	13. Prevé la utilización de estrategias metacognitivas o de retroalimentación, en concordancia con el enfoque formativo de la evaluación.			
Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes	14. Da a conocer a los niños, con claridad y en el momento oportuno, lo que van a aprender en la sesión de aprendizaje			
	15. Hace uso de estrategias que implican diversidad de tiempos, materiales, espacios, medios que promueven el pensamiento crítico y creativo.			
	16. Hace uso del juego como estrategia para desarrollar conocimientos en los niños.			
	17. Facilita a todos sus niños el acceso y uso de la tecnología, especialmente aquella que motive el interés por el aprendizaje.			
	18. Implementa adaptaciones curriculares con la finalidad de posibilitar los aprendizajes a los niños con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad.			
	19. Propone una secuencia de actividades en la que se evidencian la implementación de la técnica de la gamificación para adquirir conocimientos.			
	20. Las sesiones de aprendizaje se desarrollan en un ambiente de respeto mutuo respetando las individualidades de los niños.			
	21. Motiva a los niños para que todos participen, identificando el momento oportuno para proponerles nuevos retos y oportunidades			

	de aprendizaje.			
	22. Considera la técnica de la gamificación como estrategia para motivar a los niños en la adquisición de conocimientos.			
	23. Tiene manejo solvente de los fundamentos y conceptos de las áreas curriculares que enseña.			
	24. Hace uso de contenidos de la técnica de la gamificación como una actividad de juego en los niños.			
	25. Utiliza la observación para el recojo, análisis y valoración de la información en el marco de una evaluación comprensiva.			
	26. Retroalimenta a los estudiantes/padres orientándolos sobre el nivel de logro que se espera de ellos y qué actividades les corresponde realizar para llegar a lo esperado			
	27. Elabora diversos instrumentos para evaluar a los niños en forma individual y/o en grupo.			
	28. Diseña y aplica escalas de observación y lista de cotejo, para analizar los trabajos de los niños.			
Participación en la gestión de la escuela articulada a la comunidad.	29. Coordina acciones con sus pares y directivos, para hacer de la escuela un lugar acogedor y un ambiente propicio para el aprendizaje.			
	30. Participa en el diseño, revisión, actualización e implementación del PEI y PAT.			
	31. Participa en el diseño, revisión, actualización e implementación del PCI.			
	32. Realiza acciones con personas e instituciones del contexto circundante a la institución educativa, con la finalidad de mejorar los aprendizajes de los niños.			
	33. Participa de actividades organizadas por la comunidad donde se encuentra ubicada su institución educativa.			
	34. Participan los miembros de la familia en actividades que promuevan aprendizajes en los niños.			
	35. Promueve en las familias el aporte de estrategias orientadas a mejorar los aprendizajes de los niños.			
	36. Orienta a las familias sobre la técnica de la gamificación como una estrategia para desarrollar aprendizajes en los niños.			
Desarrollo de la profesionalidad y la identidad docente	37. Participa con sus pares en comunidades de aprendizaje que reflexionan sistemáticamente sobre su desempeño profesional			
	38. A nivel de docentes autoevalúan su desempeño identificando sus necesidades de aprendizaje profesional y personal			
	39. Participa en experiencias significativas de desarrollo profesional, en concordancia con sus necesidades, las de los estudiantes y las de la escuela			
	40. Participa de capacitaciones relacionadas con el uso de la técnica de la gamificación para fomentar aprendizajes en los niños.			
	41. Participa en la institución educativa del análisis de normas educativas en el marco de su trabajo profesional			
	42. Hace propuestas educativas a nivel de la institución educativa el marco de las normas establecidas por UGEL, DRE y/o MINEDU			

**UNIVERSIDAD "CESAR VALLEJO"**

- Profesión: \_\_\_\_\_ Último título o grado Académico: \_\_\_\_\_

- Edad: \_\_\_\_\_ Género: \_\_\_\_\_ Años de experiencia en la I.E: \_\_\_\_\_

El presente instrumento tiene por finalidad recoger información relevante, sobre el uso de la técnica de la Gamificación en las actividades pedagógicas con los niños del nivel inicial, por lo cual, agradeceremos leer detalladamente el presente cuestionario y dar respuesta, con mucha sinceridad, la misma que tiene carácter de anónimo.

Indique marcando alguna casilla de respuesta con un "x" la alternativa que más se acerque a su frecuencia de comportamiento. Los resultados obtenidos serán utilizados con fines educativos. Muchas Gracias.

N°	Ítems	Siempre	Algunas veces	Nunca
1	Los proyectos de gamificación que utiliza con sus niños son creados por usted.			
2	En el proyecto de gamificación que utiliza, hace uso de historias narrativas que provocan al niño ir resolviendo situaciones problema			
3	En las narraciones, presentan escenarios nuevos y nuevas situaciones para que el niño responda			
4	Establece límites de acuerdo a la edad del niño.			
5	El lenguaje que utiliza permite que el niño sepa interpretar los datos o símbolos.			
6	Las narraciones que utiliza son motivadoras para sus niños			
7	Los niños se sienten atrapados en la narración y se involucran en la solución del problema			
8	En el proyecto de gamificación establece los avances de los niños por etapas o momentos, de acuerdo a las actividades desarrollada			
9	Los retos que plantea a sus niños son alcanzables de acuerdo a su edad. Incorpora recompensas en los juegos que presenta en la técnica de la gamificación			
10	Las recompensas que plantea, estimulan en el niño el interés por continuar trabajando en la estrategia.			
11	Hace retroalimentación de la actividad realizada utilizando la gamificación.			
12	Los niños muestran interés durante la retroalimentación sobre los juegos que vienen realizando			
13	Promueve la competencia entre los niños.			
14	Organiza competencias formando equipos de trabajo			
15	La técnica de gamificación que utiliza incorpora puntos que el niño puede ir incrementando.			
16	Utiliza estrategias para que los niños valoren los puntos que adquieren en el juego			
17	La técnica de gamificación que utiliza le permite evidenciar logros en sus niños según el Diseño Curricular Básico Nacional			
18	Hace conocer a los niños los niveles que pueden alcanzar según los puntos logrados.			
19	Cuenta con una tabla de calificación por niveles, según los puntos adquiridos			
20	Los niños y madres, saben los niveles que pueden alcanzar sus hijos.			

## ANALISIS DE FIABILIDAD

VARIABLE: "DESEMPEÑO DOCENTE"

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,834	42

Sometidos los datos al análisis de fiabilidad, de consistencia interna mediante el Alfa de Cronbach, se obtuvo como resultado un valor próximo al 1, identificando un **Alto valor de fiabilidad**, con un Alfa de ,834 lo cual significa que el instrumento es apto para obtener datos confiables.

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1. La planificación de las situaciones de aprendizaje es producto de un análisis de los estándares de aprendizaje, competencias, capacidades y desempeños.	120,8000	10,200	,000	,834
2. La planificación de las situaciones de aprendizaje se realiza con la colaboración de sus pares.	120,8000	10,200	,000	,834
3. La planificación de situaciones de aprendizaje considera estrategias de gamificación para fomentar aprendizajes en los niños.	120,8000	10,200	,000	,834
4. Hacen uso de diferentes fuentes para continuar familiarizándose con las características de los niños y sus contextos.	120,8000	10,200	,000	,834
5. Consideran el juego como una característica placentera, espontánea e inherente en el desarrollo del niño.	120,8000	10,200	,000	,834
6. Planifica las situaciones de aprendizaje considerando la diversidad cognitiva de los niños.	120,8000	10,200	,000	,834
7. Hacen uso de estrategias de gamificación con la finalidad de promover conocimientos nuevos en los niños.	120,8000	10,200	,000	,834
8. Propone situaciones de aprendizaje diferenciadas para estudiantes con habilidades necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad.	121,0000	8,000	,791	,807

9.	Los procesos pedagógicos que se proponen en la planificación consideran promover en los niños habilidades como la espontaneidad, indagación, imaginación e interés.	120,8000	10,200	,000	,834
10.	Los contenidos de la enseñanza que se planifican son definidos en función de los aprendizajes previstos en las unidades y sesiones de aprendizaje.	120,8000	10,200	,000	,834
11.	Propone el uso de materiales educativos a través de herramientas o plataformas virtuales	121,0000	8,000	,791	,807
12.	Organiza las sesiones de aprendizaje en secuencias para adecuarlas a las características de los niños.	120,8000	10,200	,000	,834
13.	Prevé la utilización de estrategias metacognitivas o de retroalimentación, en concordancia con el enfoque formativo de la evaluación.	120,8000	10,200	,000	,834
14.	Da a conocer a los niños, con claridad y en el momento oportuno, lo que van a aprender en la sesión de aprendizaje	120,8000	10,200	,000	,834
15.	Hace uso de estrategias que implican diversidad de tiempos, materiales, espacios, medios que promueven el pensamiento crítico y creativo.	120,8000	10,200	,000	,834
16.	Hace uso del juego como estrategia para desarrollar conocimientos en los niños.	120,8000	10,200	,000	,834
17.	Facilita a todos sus niños el acceso y uso de la tecnología, especialmente aquella que motive el interés por el aprendizaje.	121,2000	7,200	,919	,797
18.	Implementa adaptaciones curriculares con la finalidad de posibilitar los aprendizajes a los niños con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad.	121,0000	8,000	,791	,807
19.	Propone una secuencia de actividades en la que se evidencian la implementación de la técnica de la gamificación para adquirir conocimientos.	120,8000	10,200	,000	,834
20.	Las sesiones de aprendizaje se desarrollan en un ambiente de respeto mutuo respetando las individualidades de los niños.	120,8000	10,200	,000	,834

21. Motiva a los niños para que todos participen, identificando el momento oportuno para proponerles nuevos retos y oportunidades de aprendizaje.	120,8000	10,200	,000	,834
22. Considera la técnica de la gamificación como estrategia para motivar a los niños en la adquisición de conocimientos.	120,8000	10,200	,000	,834
23. Tiene manejo solvente de los fundamentos y conceptos de las áreas curriculares que enseña.	120,8000	10,200	,000	,834
24. Hace uso de contenidos de la técnica de la gamificación como una actividad de juego en los niños.	120,8000	10,200	,000	,834
25. Utiliza la observación para el recojo, análisis y valoración de la información en el marco de una evaluación comprensiva.	120,8000	10,200	,000	,834
26. Retroalimenta a los estudiantes/padres orientándolos sobre el nivel de logro que se espera de ellos y qué actividades les corresponde realizar para llegar a lo esperado	120,8000	10,200	,000	,834
27. Elabora diversos instrumentos para evaluar a los niños en forma individual y/o en grupo.	120,8000	10,200	,000	,834
28. Diseña y aplica escalas de observación y lista de cotejo, para analizar los trabajos de los niños.	120,8000	10,200	,000	,834
29. Coordina acciones con sus pares y directivos, para hacer de la escuela un lugar acogedor y un ambiente propicio para el aprendizaje.	120,8000	10,200	,000	,834
30. Participa en el diseño, revisión, actualización e implementación del PEI y PAT.	120,8000	10,200	,000	,834
31. Participa en el diseño, revisión, actualización e implementación del PCI.	120,8000	10,200	,000	,834
32. Realiza acciones con personas e instituciones del contexto circundante a la institución educativa, con la finalidad de mejorar los aprendizajes de los niños.	120,8000	10,200	,000	,834
33. Participa de actividades organizadas por la comunidad donde se encuentra ubicada su institución educativa.	121,2000	7,200	,919	,797

34. Participan los miembros de la familia en actividades que promuevan aprendizajes en los niños.	121,0000	9,500	,181	,842
35. Promueve en las familias el aporte de estrategias orientadas a mejorar los aprendizajes de los niños.	120,8000	10,200	,000	,834
36. Orienta a las familias sobre la técnica de la gamificación como una estrategia para desarrollar aprendizajes en los niños.	120,8000	10,200	,000	,834
37. Participa con sus pares en comunidades de aprendizaje que reflexionan sistemáticamente sobre su desempeño profesional	120,8000	10,200	,000	,834
38. A nivel de docentes autoevalúan su desempeño identificando sus necesidades de aprendizaje profesional y personal	120,8000	10,200	,000	,834
39. Participa en experiencias significativas de desarrollo profesional, en concordancia con sus necesidades, las de los estudiantes y las de la escuela	121,0000	8,000	,791	,807
40. Participa de capacitaciones relacionadas con el uso de la técnica de la gamificación para fomentar aprendizajes en los niños.	120,8000	10,200	,000	,834
41. Participa en la institución educativa del análisis de normas educativas en el marco de su trabajo profesional	121,2000	7,200	,919	,797
42. Hace propuestas educativas a nivel de la institución educativa el marco de las normas establecidas por UGEL, DRE y/o MINEDU	120,8000	10,200	,000	,834

## ANÁLISIS DE FIABILIDAD

VARIABLE: “APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN”

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,904	20

Los datos de la variable Aplicación de la gamificación, sometidos al análisis de fiabilidad, mediante el Alfa de Cronbach, se obtuvo como resultado un valor próximo al 1, identificando un **Alto valor de fiabilidad**, con un Alfa de ,904 lo cual significa que el instrumento es apto para obtener datos confiables.

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1. Los proyectos de gamificación que utiliza con sus niños son creados por usted.	52,0000	24,444	-,279	,929
2. En el proyecto de gamificación que utiliza, hace uso de historias narrativas que provocan al niño ir resolviendo situaciones problema	51,7000	23,344	,000	,912
3. En las narraciones, presentan escenarios nuevos y nuevas situaciones para que el niño responda	51,7000	23,344	,000	,912
4. Establece límites de acuerdo a la edad del niño.	52,2000	18,622	,977	,892
5. El lenguaje que utiliza permite que el niño sepa interpretar los datos o símbolos.	51,7000	23,344	,000	,912
6. Las narraciones que utiliza son motivadoras para sus niños	51,7000	23,344	,000	,912
7. Los niños se sienten atrapados en la narración y se involucran en la solución del problema	52,2000	18,622	,977	,892
8. En el proyecto de gamificación establece los avances de los niños por etapas o momentos, de acuerdo a las actividades desarrollada	52,2000	18,622	,977	,892
9. Los retos que plantea a sus niños son alcanzables de acuerdo a su edad. Incorpora recompensas en los juegos que presenta en la técnica de la gamificación	51,7000	23,344	,000	,912
10. Las recompensas que plantea, estimulan en el niño el interés por continuar trabajando en la estrategia.	52,1000	22,989	,018	,922

11. Hace retroalimentación de la actividad realizada utilizando la gamificación.	51,7000	23,344	,000	,912
12. Los niños muestran interés durante la retroalimentación sobre los juegos que vienen realizando	51,7000	23,344	,000	,912
13. Promueve la competencia entre los niños.	51,7000	23,344	,000	,912
14. Organiza competencias formando equipos de trabajo	52,2000	18,622	,977	,892
15. La técnica de gamificación que utiliza incorpora puntos que el niño puede ir incrementando.	52,2000	18,622	,977	,892
16. Utiliza estrategias para que los niños valoren los puntos que adquieren en el juego	52,2000	18,622	,977	,892
17. La técnica de gamificación que utiliza le permite evidenciar logros en sus niños según el Diseño Curricular Básico Nacional	52,2000	18,622	,977	,892
18. Hace conocer a los niños los niveles que pueden alcanzar según los puntos logrados.	51,9000	20,989	,564	,905
19. Cuenta con una tabla de calificación por niveles, según los puntos adquiridos	52,2000	18,622	,977	,892
20. Los niños y madres, saben los niveles que pueden alcanzar sus hijos.	52,1000	19,211	,854	,896

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### La Técnica de Gamificación en el desempeño docente del nivel inicial del distrito de Morropón, 2021.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

“Cuestionario “

OBJETIVO:

Determinar la influencia de la técnica de Gamificación en el desempeño de las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón

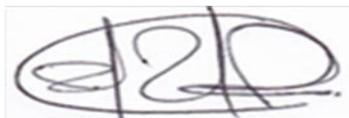
DIRIGIDO A: Docentes del nivel inicial del distrito de Morropón

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Menacho Alvarado José Wenceslao

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor

VALORACIÓN:

<b>ADECUADO (X)</b>	<b>REGULAR</b>	<b>INADECUADO</b>
---------------------	----------------	-------------------



FIRMA DEL EVALUADOR  
DNI: 02770428

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**La Técnica de Gamificación en el desempeño docente del nivel inicial del distrito de Morropón, 2021.**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

“Cuestionario “

**OBJETIVO:**

Determinar la influencia de la técnica de Gamificación en el desempeño de las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón

**DIRIGIDO A:** Docentes del nivel inicial del distrito de Morropón

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** ALVARADO MOLERO JULIA ALEJANDRINA

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Magister

VALORACIÓN:

<b>ADECUADO (X)</b>	<b>REGULAR</b>	<b>INADECUADO</b>
---------------------	----------------	-------------------



FIRMA DEL EVALUADOR

DNI: 03334490

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

**La Técnica de Gamificación en el desempeño docente del nivel inicial del distrito de Morropón, 2021.**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

"Cuestionario "

**OBJETIVO:**

Determinar la influencia de la técnica de Gamificación en el desempeño de las docentes del nivel inicial del distrito de Morropón

**DIRIGIDO A:** Docentes del nivel inicial del distrito de Morropón

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** ROMAN ESPINOZA WAGNER DAVID

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** Licenciado

**VALORACIÓN:**

ADECUADO (X)	REGULAR	INADECUADO
--------------	---------	------------

  
FIRMA DEL EVALUADOR  
ROMAN ESPINOZA WAGNER DAVID  
46529725