



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria,

Lima, 2021

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Primaria

AUTORAS:

Diaz Riva, Meliza del Pilar (ORCID: [0000-0002-7882-1226](https://orcid.org/0000-0002-7882-1226))

Fernandez Chaucayanqui, Sol Mariel (ORCID: [0000-0002-5627-3230](https://orcid.org/0000-0002-5627-3230))

ASESOR:

Mg. Holguin Alvarez, Jhon Alexander (ORCID: [0000-0001-5786-0763](https://orcid.org/0000-0001-5786-0763))

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LIMA-PERÚ

2021

Dedicatoria

A Dios por darnos la oportunidad de lograr nuestras metas, a nuestros esposos por todo su apoyo, a nuestros hijos, que son el motivo de querer superarnos profesionalmente.

Meliza del Pilar Diaz Riva
Sol Mariel Fernandez Chaucayanqui

Agradecimiento

Agradecemos a Dios por darnos la oportunidad de culminar nuestras metas, la fuerza de voluntad y perseverancia. Agradecemos también a nuestras familias por su apoyo incondicional, pues estuvieron alentándonos en todo momento. A nuestros profesores que con su exigencia nos ayudaron a ser mejores profesionales.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	12
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	12
3.2. Variables de operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestreo	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	15
3.5. Procedimientos.....	15
3.6. Método de análisis de datos	16
3.7. Aspectos éticos.	16
IV. RESULTADOS	17
V. DISCUSIÓN	22
VI. CONCLUSIONES.....	27
VII. RECOMENDACIONES.....	29
REFERENCIAS	30
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 01 Medidas de tendencia central en la variable gamificación y sus dimensiones	17
Tabla 02 Frecuencias y porcentajes de la variable gamificación	17
Tabla 03 Frecuencias y porcentajes de la dimensión Nivel de Gamificación	18
Tabla 04 Frecuencias y porcentajes de la dimensión Nivel del uso de los Entornos Virtuales.....	19
Tabla 05 Frecuencias y porcentajes de la dimensión Nivel del Aprendizaje Cooperativo.....	20

Índice de figuras

Figura 1. Porcentaje de la variable Gamificación.....	18
Figura 2. Porcentajes de la dimensión Nivel de Gamificación.....	18
Figura 3. Porcentajes de la dimensión Nivel del uso de los Entornos virtuales	19
Figura 4. Porcentajes de la dimensión Nivel del Aprendizaje Cooperativo	20

Resumen

La gamificación es una de las estrategias más sobresalientes en la educación actual, facilita el proceso de aprendizaje para los estudiantes al ser el mecanismo de enseñanza que optimiza resultados en el desarrollo de la comprensión y logro de propósitos de aprendizaje. Describimos el nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje de la educación básica regular del nivel primaria en Lima. Se generó en el enfoque cuantitativa. Solicitamos a 150 estudiantes de ambos géneros que indicaran el nivel de gamificación, su uso en entornos virtuales y el aprendizaje cooperativo que desarrollan hasta el momento. Respondieron a través de un formulario Google con tres alternativas (nunca, a veces, siempre), los ítems fueron aprobados por el juicio de expertos y con una confiabilidad alfa (α de Cronbach= 0,854). Como resultado, más del 50% del alumnado muestra dificultades en el desenvolvimiento de estrategias gamificadas, esto es debido a la poca aplicación de recursos lúdicos digitales que genera el profesorado en pandemia.

Palabras clave: aprendizaje colaborativo, constructivismo digital, enseñanza digital, gamificación digital, recursos tecnológicos.

Abstract

Gamification is one of the most outstanding strategies in current education, it facilitates the learning process for students by being the teaching mechanism that optimizes results in the development of understanding and achievement of learning purposes. We describe the level of gamification in the learning process of regular basic education at the primary level in Lima. It was generated in the quantitative approach. We asked 150 students of both genders to indicate the level of gamification, its use in virtual environments and the cooperative learning that they have developed so far. They responded through a Google form with three alternatives (never, sometimes, always), the items were approved by expert judgment and with alpha reliability (Cronbach's $\alpha = 0.854$). As a result, more than 50% of the students show difficulties in the development of gamified strategies, this is due to the little application of digital recreational resources generated by teachers in a pandemic.

Keywords: collaborative learning, digital constructivism, digital teaching, digital gamification, technological resources.

I. INTRODUCCIÓN.

La gamificación se define como el mecanismo de enseñanza, inserto en el entorno de aprendizaje virtual basado en los videojuegos que se adapta a cualquier contexto que se desee aplicar (Gil-Quintana & Prieto, 2019; Melo-Solarte & Díaz, 2018), implementa mecanismos con diversos grados de dificultad, obtiene recompensas para implementar actividades de motivación y concentración durante el procesos de enseñanza-aprendizaje, de forma que se induzca al logro de las competencias y objetivos trazados para la materia a desarrollar. Los hallazgos declaran que: (1) se desarrolla para orientar la atención; (2) el cambio del comportamiento en el ser humano (Plaza et al., 2017; Basogain & Olmedo, 2020), estos son favorables en la evolución aprendizaje significativo, de acuerdo al concepto de gamificación colaborativa se ha encontrado que al orientarse en el plan y despliegue de estrategias adecuadas que mejoran la concentración y compromiso de los que intervienen (Toda et al., 2019).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2019), manifestó que en Cuba, Bolivia y El Salvador menos del 30% de los hogares no contaban con un computador tampoco tienen acceso a internet. Asimismo, indicó que las considerables brechas de acceso a internet entre hogares rurales y urbanos se encuentran en los países de Brasil y Colombia, con 36 y 41 puntos porcentuales de disimilitud. Por lo que, la falta de acercamiento a las herramientas tecnológicas es relevante pues, deja de ofrecer oportunidades de gamificar un proceso de aprendizaje.

El Instituto Nacional de Estadística e Informática (2020), señaló que el 94,2% de los estudiantes del nivel primario comparado con el año anterior decreció en 3,5% de los estudiantes matriculados, las razones indicadas por la baja en la asistencia y matrículas, según el análisis de la encuesta realizada en los hogares a nivel nacional, 52,7% apuntó que por problemas económicos dejó de ingresar a las clases remotas y un 9,9% porque obtenían bajas calificaciones con la modalidad a distancia. Además, un 69,78% de la población estudiantil del nivel primaria indicó tener inconvenientes con el acceso a internet y del cual el 79,5% de la población que tiene como segunda lengua el castellano es el más afectado por no acceder a

una educación adecuada. Por lo tanto, según todos los datos anteriores mencionados la ineficiente o los escasos recursos tecnológicos que poseen los estudiantes en el nivel primaria hace prácticamente imposible realizar actividades gamificadas, que desanima a la población estudiantil a ingresar a las sesiones remotas, lo cual disminuye la asistencia de estos a las clases.

Según el Instituto de Estadística de la Calidad Educativa (2016) el acceso a las tecnologías en el 19.2% de las instituciones educativas en el nivel primario no contaban con internet y el 20% de la zona sur hasta el centro de Lima aún carece de acceso total a internet. Además, realizaron una comparación con el nivel secundaria, indicando mejores resultados que los del nivel primario, además en la zona norte de Lima el 50% aún tienen problemas con el acceso a internet. Por consiguiente, se puede observar la brecha en el uso de las tecnologías de la información y comunicación entre el lado sur y el norte de Lima, si el segundo el menos favorecido, sin embargo, aun así, se ve que el uso de las TIC en el nivel primario es insuficiente que señala una ineficiencia en el desarrollo de un aprendizaje con gamificación.

La importancia del estudio se basó en la indagación sobre métodos de aprendizaje a través de la gamificación. Esta investigación fue trascendental ya que amplió el conocimiento sobre la gamificación como método de enseñanza y aprendizaje para el trabajo con herramientas de Aprendizaje Colaborativo Apoyado por Computador (CSCL). La exploración de este estudio ahondó en el impacto que generó el insertar métodos de gamificación durante el proceso de aprendizaje de las escuelas de educación básica regular y se percibió el avance que alcanzan los estudiantes al ejecutar esta práctica. La investigación se realizó al aplicar la encuesta para medir el nivel de satisfacción de los estudiantes y docentes. El presente estudio permitió describir el nivel de gamificación implementado por los docentes durante las sesiones de aprendizaje.

Por lo cual, la pregunta de investigación fue: ¿Cuál es el nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, ¿2021?, de tal manera que para este estudio se cuestionaron las siguientes dimensiones: (a) Nivel de gamificación; (b) Nivel de uso de entornos virtuales; (c) Nivel del aprendizaje cooperativo.

El propósito del presente estudio fue describir el nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje de la educación básica regular del nivel primaria en Lima. Por consiguiente, los objetivos específicos guiaron la descripción de las dimensiones: (a) Nivel de gamificación; (b) Nivel del uso de los entornos virtuales; (c) Nivel de aprendizaje cooperativo.

II. MARCO TEÓRICO.

Melo-Solarte & Díaz (2018) encontraron en 112 estudiantes de primaria que existen elementos gamificados en las interfaces en que ellos desarrollan su educación, por lo cual esto sería beneficioso para mejorar el aprendizaje en medios virtuales. Sin embargo, en una muestra similar, Oliveira et al. (2020) reportaron que la gamificación motiva a los estudiantes durante el desarrollo de sus aprendizajes virtuales, lo cual pone de manifiesto la dimensión motivacional es parte de esta variable. Además, otros autores hallaron que la gamificación produce mayor participación en los alumnos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y genera interacciones sociales entre los agentes educativos (Obando-Bastidas et al., 2018; Oliveira et al. 2020).

Gil-Quintana & Prieto (2019) hallaron diversas ventajas en la aplicación de la gamificación que permite la participación más activa e intercambio de ideas dentro del aula, ya que se fomenta el ambiente motivador, así como la experiencia lúdica dentro del entorno educativo. Asimismo, Zepeda-Hernández et al. (2016) observaron que los métodos de aprendizaje tradicional son insuficientes para motivar a los estudiantes durante la sesión, por ello los docentes están prestos a poder innovar y mejorar la interacción entre estudiante-profesor, además pueden visualizar que despertar el aprendizaje de los estudiantes con el método lúdico que active al estudiante para que combine toda la teoría recibida en la sesión con la práctica y refuerce el conocimiento obtenido en el desarrollo de la clase.

Toda et al. (2019) determinaron que los elementos del juego disminuyen la frustración, aumenta la concentración y el compromiso en el proceso de aprendizaje del estudiante. De la misma forma, crea resultados óptimos al generar una mayor motivación durante las labores de estudio convenientes del método utilizado por los docentes, mejorando la figura de la enseñanza. De igual importancia, Muñoz et al. (2019) demostraron según su investigación con la aplicación EDUMAT, al implementar estrategias de gamificación en las aulas aumentó la productividad académica de los estudiantes, ya que representa diversos desafíos con diferentes complejidades en el desarrollo de los temas, engrandece el entorno educativo

mediante insumos digitales para el proceso de enseñanza en sesiones de las operaciones elementales.

Tomé et al. (2018) notaron en 77 estudiantes que utilizaron la gamificación durante el proceso de aprendizaje, estos reconocieron que dicha técnica influye de manera positiva en su comportamiento con relación a la interacción, desempeño y comunicación con su entorno. Asimismo, disminuye las dificultades de motivación durante el progreso y práctica de los mismos en comparación con otros compañeros de aula. De forma similar, Chaiyo & Nokham (2017) manifestaron que al implementar las herramientas Kahoot y Quizizz como apoyo durante el desarrollo de su aprendizaje, convirtiéndolo en el aprendizaje colaborativo, ayuda a aumentar la concentración en los estudiantes permitiendo el compromiso del mismo y una mejora en la motivación.

Parra-González et al. (2020) definieron que, al incorporar métodos activos como la gamificación, esta mejora los distintos procesos relacionados al aprendizaje ya que, en su mayoría los estudiantes se sienten activos, convirtiéndose en protagonistas de su propio aprendizaje que incrementa su pensamiento creativo. Además, esto se convierte en el elemento esencial para desarrollar de manera positiva las capacidades de los estudiantes. Similar a esto, Canals & Estebanell (2018) demostraron que 97 estudiantes que incorporaron la GaMoodification como método de aprendizaje valoraron favorablemente esta metodología pues contribuye a la mejora de la motivación y ofrece a los mismos una experiencia de aprendizaje distinta a la tradicional.

Acosta et. al. (2019) infirieron que al perfeccionar las habilidades de los docentes cuando utilizan la enseñanza basada en aprendizaje colaborativo apoyado por un computador (CSCL), existen resultados positivos en la mejora de los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Igualmente, se obtuvo una estimación positiva sobre el uso de herramientas para lograr un aprendizaje colaborativo, que atribuye al desarrollo profesional del docente y estudiante. Por otra parte, Muñoz-Repiso & Tejedor (2018) hallaron que los centros educativos con adecuado abastecimiento tecnológico presentan el concepto a favor del método de gamificación en el

aprendizaje, el cual proporciona beneficios para el desarrollo y la formación continua del estudiante favoreciendo la interacción entre los mismos.

La gamificación es el empleo de mecanismos del juego en entornos diferentes al juego, el cual en consecuencia se convierte en la metodología de aprendizaje que facilita diversos aspectos del estudiante: la motivación, la confianza, el esfuerzo y la participación (Melo-Solarte & Díaz, 2018; Prieto, 2020). Por otro lado, se ha convertido en una preferencia por parte de los estudiantes al momento de desarrollar su proceso de aprendizaje ya que, les facilita la motivación para lograr comportamientos esperados en la mejora de su educación y alcanzar óptimos resultados previstos. A su vez, aumenta la capacidad cognitiva y el rendimiento académico generando pensamientos positivos ante esta estrategia (Melo-Solarte & Díaz, 2018; Turan et al., 2016).

La gamificación logra mayor concentración en los estudiantes al momento del desarrollo de la sesión de clase, los cuales estiman que gamificar una actividad resulta ser más complejo que realizar cualquier actividad como un juego. Sin embargo, este mecanismo hace que la educación se convierta en la actividad de su interés. Además, la gamificación es el mayor complemento en el proceso de enseñanza tradicional, ya que, se convierte en el hilo conductor para los estudiantes ante el proceso de aprendizaje. De este modo, convierte a la educación tradicional en la nueva educación digital innovadora que beneficia a todos sus estudiantes con una educación de calidad (Lozada & Bentancur, 2017; Melo-Solarte & Díaz, 2018; Ortiz-Colón et al., 2018).

Este método ayuda a los estudiantes a precisar de manera concreta cómo deben usar los componentes del juego en el contexto educativo, el cual le permite gozar de nuevas experiencias socializadoras con sus compañeros de clase y también les facilita resolver distintos problemas que son planteados por sus docentes al momento de la sesión de aprendizaje (Toda et al., 2018). Se debe agregar que este método dirige a los estudiantes al cambio positivo de su comportamiento estudiantil que los involucra de tal manera que, mejoran su desempeño en el proceso de aprendizaje. Por ende, les genera mayor motivación e interés el poder desarrollar

metodologías de gamificación en sus actividades brindadas por sus docentes de aula (Toda et al., 2019).

Del mismo modo, es una estrategia dinámica y reflexiva para los estudiantes y para los mismos docentes que son los que dirigen la sesión y siguen nuevas expectativas para mejorar el juego tradicional aplicándolo como instrumento de mediación en el desarrollo del aprendizaje. Además, permite desarrollar nuevas competencias y habilidades en los estudiantes al cambiar su comportamiento motivándolos a que se involucren en la innovación digital. A pesar de que, la gamificación se presenta con aplicaciones digitales no debe limitarse solo al entorno digital y lúdico sino también, con objetivo productivo, para lograr el propósito del proceso de enseñanza-aprendizaje (Grünewald et al., 2019; Holguin-Alvarez et al., 2020; Melo-Solarte & Díaz, 2018).

La dimensión gamificación es la estrategia desarrollada recientemente que se presenta de manera interactiva y efectiva en las diversas plataformas virtuales, las cuales fomentan la concentración y aumentan la motivación de los estudiantes enfocándose en la interacción de los agentes del proceso de enseñanza-aprendizaje (Baydas, O & Cicek, M. 2019; Melo-Solarte & Díaz, 2018). Este proceso motivacional y dinámico permite al docente regular el desarrollo del aprendizaje reflejado en las evaluaciones mediante la aplicación de estrategias de gamificación que funcionan como retroalimentación del aprendizaje. Así mismo, logra mejor interacción entre profesor y estudiante el cual, es favorable para el aprendizaje, convirtiendo el trabajo cooperativo en su método de preferencia (Holguin-Alvarez et al., 2020; Toda et al., 2019).

Esta dimensión es la técnica que activa los procesos cognitivos del estudiante mediante la práctica de habilidades lúdicas, la cual estimula la atención y concentración de tareas mentales. Además, se obtienen resultados efectivos y genera lógica en el estudiante en cuanto al desarrollo de su razonamiento. Puesto que, es la combinación de componentes del juego que están insertados en la educación, permite desarrollar la creatividad en los estudiantes convirtiendo el proceso de enseñanza-aprendizaje en una actividad más atractiva y divertida. Más aún, mejora la participación constante de los estudiantes y la alfabetización

tecnológica en la interacción de los agentes del proceso de enseñanza-aprendizaje (Gómez-Trigueros, 2019; Holguin-Alvarez et al., 2020; Melo-Solarte & Díaz, 2018).

En efecto, la gamificación es el proceso que mejora el servicio otorgado a los estudiantes que efectúan la experiencia lúdica, el cual no solo engloba el contexto educativo sino también otras disciplinas como marketing, turismo, política, moda, salud, innovación entre otros. Así mismo, la aplicación de esta práctica beneficia la cooperación y la socialización entre los estudiantes (Fernández-Arias et al., 2020). También, este método dinámico proporciona comportamientos positivos a través de las acciones que se generan gracias a la motivación. Del mismo modo, la gamificación está asociada con el juego, aunque se puede observar que tiene una perspectiva más profunda que solo el hecho de jugar, se apoya también en el propósito de jugar para lograr aprender (Cruz-Pichardo & Cabero-Almenara, 2020; Melo-Solarte & Díaz, 2018).

La dimensión entornos virtuales es el desenvolvimiento de los procesos educativos mediante redes digitales, asumiendo nuevos desafíos a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación los cuales, afianzan el proceso de aprendizaje en los estudiantes. A su vez, estos entornos virtuales deben tener contenidos de calidad, la oportunidad de personalizar y flexibilizar ese proceso. Así mismo, son instrumentos que tienen varias funciones en el contexto educativo, como impulsar a los estudiantes hacia el desarrollo de su aprendizaje o a las actividades que los orientan a ello. Pues, la esencia de estos instrumentos de aprendizaje es más que solo aprender, si no, aprender de manera diferente adecuándose a las competencias de los estudiantes (Urquidi, et al., 2019; Melo-Solarte & Díaz, 2018).

Los entornos virtuales son escenarios innovadores del área educativa que facultan la posibilidad de gamificar un proceso de aprendizaje e influir de manera favorable el comportamiento de los estudiantes al momento de aprender. Hay que mencionar, que son sistemas de entornos educativos adaptados al desarrollo del conocimiento que se presentan como una alternativa de mejora para el proceso de aprendizaje. También, permiten que los estudiantes tengan mayor acceso a la información y puedan mantener la comunicación activa con sus compañeros y docentes, de tal

manera que dominen el internet como el instrumento de servicio para la mejora de su educación y el desarrollo de sus competencias y habilidades (Castellanos et al., 2018; Melo-Solarte & Díaz, 2018).

Esta dimensión de entornos virtuales son instrumentos de formación que desarrollan estrategias que conducen a los estudiantes a lograr sus objetivos, propósitos de la sesión o desarrollen sus competencias durante el proceso de aprendizaje. Además, la construcción del aprendizaje se produce mediante conversaciones entre los agentes educativos donde el docente es el eje principal para incentivarlos y orientarlos hacia esos diálogos pues, el objetivo principal del proceso de enseñanza-aprendizaje es aprender juntos y esto se logra a través de un compromiso por parte de los estudiantes y docentes (Melo-Solarte & Díaz, 2018; Florencia, 2018).

La dimensión aprendizaje cooperativo es el modelo educativo actual y emergente que al ser dinámico se encuentra en constante desarrollo además de ello, se conecta con distintos contextos como: sociales, humanos y culturales. También, permite que los estudiantes sean autónomos y se adapten a cualquiera de ellos. Más aún, es un sistema que se basa en el compromiso de formar saberes previos en los estudiantes para aplicarlos en el proceso de aprendizaje, esto les facilita plantear su disposición de interacción y autorregulación sobre cualquier decisión que influya en su aprendizaje, que les favorece en la comunicación entre los estudiantes más allá de su clase el cual es beneficioso para aumentar la motivación (Acosta et al. 2019; Melo-Solarte & Díaz, 2018).

El aprendizaje cooperativo es una estrategia que consolida el proceso de aprendizaje y logra óptimos resultados, lo cual, posibilita el compromiso por parte de los estudiantes para que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación se convierta en la estrategia con componentes de fácil innovación. Ya que, estos entornos digitales contribuyen de manera sustancial al facilitar herramientas indispensables de mejora, para el desarrollo del trabajo colaborativo. Así mismo, es un método que genera vínculos y esfuerzos recíprocos entre el grupo de clase, los cuales persiguen objetivos en común. Se debe agregar que, provee oportunidades para obtener habilidades de comunicación y actitudes favorables

ante la construcción de nuevos conocimientos dentro del grupo (Melo-Solarte & Díaz, 2018; Muñoz-Repiso & Tejedor, 2018).

Por otra parte, el aprendizaje cooperativo produce mejoras en los aspectos educativos relacionados a la interacción y a la manera de aprender de los estudiantes los cuales podrán beneficiarse con la retroalimentación automática por parte de sus compañeros. Finalmente, esta metodología enriquece el proceso de aprendizaje ya que radica en la fusión e integración del trabajo por parte de los estudiantes donde aprenden a cooperar y a trabajar en conjunto, siendo capaces de crear nuevos conocimientos gracias a los impulsos que reciben de sus compañeros de clase, que le permiten desarrollar nuevas habilidades socio-emocionales y cognitivas durante su proceso de enseñanza-aprendizaje (Basogain & Olmedo, 2020; Melo-Solarte & Díaz, 2018).

El enfoque teórico Constructivista Digital menciona que mediante las tecnologías de la información y comunicación actuales se cubre la atención sobre las destrezas innatas que posee el hombre, el entorno virtual en el que se desarrolla el estudiante responde a las habilidades visual-auditiva y visual-táctil, al profundizar dentro de entornos virtuales beneficiara al proceso de aprendizaje mediante la experimentación. Se puede destacar que, el enfoque constructivista digital desarrolla las habilidades innatas de los estudiantes del siglo XXI participando constantemente del aprendizaje, relacionando todo lo que conoce por medio de la experiencia motora con el conocimiento nuevo que va adquiriendo, todo esto será apoyado con el docente, para orientar a los estudiantes.

El repentino cambio en la era pasó de ser analógico a la digital, ya que las nuevas generaciones son consideradas nativos digitales. La conexión que se presenta en el aprendizaje virtual fomenta vínculos que desarrolla el aprendizaje cooperativo pues fomenta relaciones sociales y afectivas que apoyan al enlace profesor estudiante para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje (Reyero, 2019). Se entiende, el lado social del constructivismo, pues se enlaza a los conocimientos socialmente aptos y accesibles mediante la interacción y comunicación social, lo que evidencia el enfoque de desarrollo socio cultural durante del proceso de enseñanza y aprendizaje en un entorno virtual. Esto gracias

a las comunidades educativas virtuales que se forman entre estudiantes y docentes, se maximiza la adquisición de la información para el alumno y amplía los recursos y herramientas de los profesores para utilizar en el proceso de aprendizaje digital.

III. METODOLOGÍA.

3.1. Tipo y diseño de investigación.

Tipo de Investigación:

La presente investigación fue básica. Según Muntané-Relat (2010) se define como la investigación netamente teórica sin dejar de salirse de lo dogmático, con el fin de aumentar el saber científico y sin compararlo con posturas prácticas. Además de enfoque cuantitativo (Otero-Ortega, 2018), el cual es el proceso de investigación que se ocupa en la revisión de datos, se utilizó análisis estadísticos, delimitando el problema a investigar y comprobar lo indicado anteriormente. De modo que, se midió la gamificación en el aprendizaje a través de un cuestionario que posibilitó la cuantificación de las respuestas según su progreso dentro del enfoque constructivista digital que abordó tres dimensiones (gamificación, entornos virtuales, aprendizaje cooperativo).

Diseño de investigación:

El diseño del estudio fue no experimental (Hernández & Mendoza, 2018; Hernández et al., 2014), este diseño no afectó las variables de estudio, lo que permitió evidenciar las variables tal cual se muestran en su contexto. Se condujo a un nivel descriptivo el cual tuvo como finalidad investigar sobre los hallazgos de la variable en la población. Por lo tanto, se desarrolló en el corte transeccional ya que reconoce la variable en el contexto específico del estudio. En este caso, se evaluó a los estudiantes en un momento del año lectivo, mediante la aplicación del instrumento sobre el nivel gamificación en el aprendizaje en una ocasión, en el bimestre de estudios del nivel primaria de educación básica regular.

3.2. Variables de operacionalización.

Definición conceptual: Gamificación.

Es la estrategia de enseñanza-aprendizaje donde se aplica la motivación y concentración, ampliando la confianza, participación activa de los estudiantes, en entornos virtuales lúdicos, todo orientado al propósito de la sesión, es complemento del proceso de educación tradicional (Melo-Solarte & Díaz, 2018).

Definición operacional:

Esta técnica se aplica para generar la observación y atención del aprendizaje donde el alumno pueda comunicarse de manera verbal y no verbal constantemente con sus compañeros en distintos momentos de la clase. A su vez, mejora su actitud para lograr los objetivos de la sesión de aprendizaje.

Dimensión 1: Gamificación

Indicadores: Estimulación para la participación de actividades lúdicas, estimulación de los procesos cognitivos del razonamiento, motivar la atención, motivar la concentración, estimulación de la creatividad, estimulación de comportamientos positivos, estimulación de la confianza de los estudiantes, estimulación del interés por parte de los estudiantes ante el proceso de aprendizaje, facilitar el desarrollo de problemas, adopción de una postura ante la innovación.

Dimensión 2: Entornos virtuales

Indicadores: Desarrollar comportamientos favorables, desarrollar conocimientos como una alternativa de mejora, desarrollar la comunicación activa entre estudiantes, acceder a la información, desarrollar sus habilidades digitales, desarrollar estrategias para lograr objetivos, desarrollar el compromiso por parte de los estudiantes, facilitar el desarrollo del trabajo cooperativo, alcanzar metas mediante los desafíos de las TIC, desarrollar competencias durante el proceso de aprendizaje.

Dimensión 3: Aprendizaje cooperativo

Indicadores: Fomentar la autonomía, fomentar la adaptación, fomenta la interacción sobre el aprendizaje, fomenta la autorregulación sobre decisiones que influyen en el aprendizaje, reforzar el proceso de aprendizaje, facilitar la retroalimentación automática, fomenta vínculos entre los estudiantes, fomenta el trabajo en equipo, fomenta oportunidades de habilidades socio-emocionales, fomenta nuevos conocimientos.

Escala de medición: Ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo.

Población:

La población de este estudio fue el grupo de seres vivos que reúne las cualidades pertinentes para la investigación (Arias, 2012). La población estuvo conformada por 19756 estudiantes de todo el nivel primario que se encuentra cursando el año escolar 2021 de diversas instituciones educativas privadas del distrito de Independencia de la ciudad de Lima. Los estudiantes tenían edades entre 10 a 12 años de edad.

Muestra:

Asimismo, la muestra fue un subgrupo de nuestra población de la cual se analizó los datos relevantes para el estudio (Hernández & Mendoza, 2018). La investigación estuvo realizada con 150 sujetos seleccionados, teniendo en cuenta la población de cada institución educativa: La totalidad de estudiantes se encontraron en el nivel primario de cinco diferentes instituciones educativas privadas del distrito de Independencia, los cuales contestaron todos por medio de un formulario digital. De igual forma cabe resaltar que, el total de estudiantes que respondieron la encuesta en Independencia el 51.3 % fueron niños y 48.7 % fueron niñas, manifestar también que de ese porcentaje el 24% fueron estudiantes de 10 años, el 40.9 % fueron de 11 años y el 35.1 % fueron de 12 años. El total de los encuestados fueron informados y aceptaron un consentimiento para el desarrollo del formulario digital.

Muestreo:

El muestreo se condujo a no probabilístico, por conveniencia ya que los sujetos de investigación fueron escogidos de cinco instituciones educativas privadas (Velasco et al., 2003). La unidad de investigación eligió al instante la recolección de datos, era rápida, económica y agradable, aunque poco específica. Se plantearon criterios de selección propuesto por los investigadores. Se plasmaron los siguientes criterios de inclusión: a) estudiantes de V ciclo de primaria, b) estudiantes que tengan asistencia regular a las sesiones de aprendizaje, c) estudiantes con dominio de un entorno virtual.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La técnica a aplicar fue la encuesta virtual.

Escala del Nivel de Gamificación en el Proceso de Aprendizaje, constó de 60 ítems, el tipo de respuesta se generó en una escala de Likert de tres opciones de respuesta: nunca, a veces, siempre. El tiempo por resolución individual duró tres semanas, la distribución fue a través de WhatsApp por medio de una charla en Zoom. El objetivo del instrumento era medir los niveles de gamificación en el proceso de aprendizaje. La validación se realizó mediante un juicio de expertos, se evaluó con una ficha los criterios con cinco jurados, que reportó el cálculo de porcentaje total de 100%. En cuanto a la fiabilidad se aplicó un plan piloto con 30 sujetos de muestra, lo cual se calculó el índice de consistencia en el programa Spss 21 el índice de Alfa de Cronbach, por lo que se obtuvo 0,854, por lo tanto, presentó fiabilidad aceptable (anexo 3).

3.5. Procedimientos.

Para el desarrollo del estudio se procedió a realizar los siguientes pasos: Se comunicó con la dirección de las 5 instituciones educativas, después envió una carta de presentación a sus respectivos directores por medio de sus correos electrónicos. Luego, durante una semana aproximadamente, se consiguió la respuesta de la aceptación del documento. Por lo tanto, se generó una carta de presentación a la escuela Profesional de Educación Primaria de la universalidad en donde se dirige la investigación. Se realizaron llamadas a los docentes de cada institución educativa para acordar los horarios para la aplicación del instrumento, mediante la plataforma de Zoom en donde se encuentran a los estudiantes en un día en dos sesiones de Zoom.

Se entregó el consentimiento informado, donde se informa a los padres de familia y estudiantes de las instituciones detallando en qué se basa el formulario que desarrollarán. Después de recibir el consentimiento informado de parte de los padres, se explica de forma grupal detallando a los estudiantes, las instrucciones para contestar el formulario digital. La recaudación de datos se realizó en 12 semanas. Al finalizar el plazo, la información fue organizada en el programa Office

Microsoft Excel e introducidas al programa SPSS 21 para conseguir la distribución de frecuencia de la estadística descriptiva.

3.6. Método de análisis de datos.

En relación al análisis de datos, se trabajó en base a dos pasos previos: codificación y tabulación. En relación a la codificación se ejecutó mediante la entrada de las respuestas (puntajes) de cada pregunta en una plantilla de Excel. Luego, introdujeron los datos para reconocer los puntos evaluados. En la tabulación, todos los datos se añadieron a una plantilla de análisis del programa Spss 21, con la intención de medir: promedios, porcentajes, medianas, frecuencias, moda, entre otros puntos, y se analizaron los resultados del estudio sobre el nivel de gamificación.

3.7. Aspectos éticos.

Se consideraron los siguientes aspectos éticos: (i) Originalidad: El estudio de investigación es propio, demostrando originalidad y nuevos aportes, nunca antes publicados o emitidos por otros medios de comunicación masiva. (ii) Referencias: Se emplearon las normas Apa séptima edición, para citar, parafrasear, además, referenciar los documentos recuperados para dicho estudio. (iii) Anonimato: se resguardaron los datos personales de todos los sujetos de las instituciones educativas privadas que participaron en el estudio con la finalidad de salvaguardar sus derechos fundamentales e institucionales. (iv) Veracidad: Se mencionaron los datos recaudados según el contexto de cada institución educativa privada sin alteraciones, ni realizar registros falsos de los consentimientos o de la tabulación estadística.

IV. RESULTADOS.

4.1. Análisis de tendencia central.

Tabla 1.

Medidas de tendencia central en la variable Gamificación y sus dimensiones.

Medida	<i>X</i>	<i>Mo</i>	<i>Mdn</i>	<i>Mín.</i>	<i>Máx.</i>
Gamificación	146.6	120	148	95	180
Nivel de gamificación	49.52	39	50	32	60
Nivel de uso de entornos virtuales	49.32	40	50	26	60
Nivel del aprendizaje cooperativo	47.82	41	48	26	60

Nota: *X*= Media, *Mo*= Moda, *Mdn*= Mediana, *Mín.*= Mínimo, *Máx.*= Máximo

En la tabla 1 se observa una cercanía entre el promedio y el puntaje máximo con una diferencia de 33.4 puntos obtenidos en la variable gamificación, la distancia entre el promedio y el puntaje mínimo es de 51.6 punto. La moda indica puntuaciones cercanas al puntaje mínimo. Para la dimensión nivel de gamificación se visualiza una proximidad de 10.48 puntos en promedio hacia el puntaje máximo, se muestra una lejanía de 17.52 puntos del resultado mínimo. La repetición de los puntajes se acerca a la puntuación mínima. Con respecto a la dimensión nivel de uso de entornos virtuales se muestra una contigüidad del promedio al puntaje máximo con 10.68 puntos, también se nota, una separación de 23.32 puntos con relación a la mínima.

En cuanto a la dimensión nivel de aprendizaje cooperativo se percibe un acercamiento de 12.18 puntos entre el promedio y el puntaje máximo, a su vez, tiene una dispersión de 21.82 con la menor puntuación. Sin embargo, la constante moda se encuentra alrededor del puntaje mínimo, tanto la dimensión nivel del uso de entornos virtuales como en nivel de aprendizaje cooperativo.

4.2. Análisis de datos descriptivos.

Variable: Gamificación

Tabla 2.

Frecuencias y porcentajes de la variable Gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	1	0.7	0.7	0.7
Moderado	87	58.0	58.0	58.7
Alto	62	41.3	41.3	100.0
Total	150	100.0	100.0	

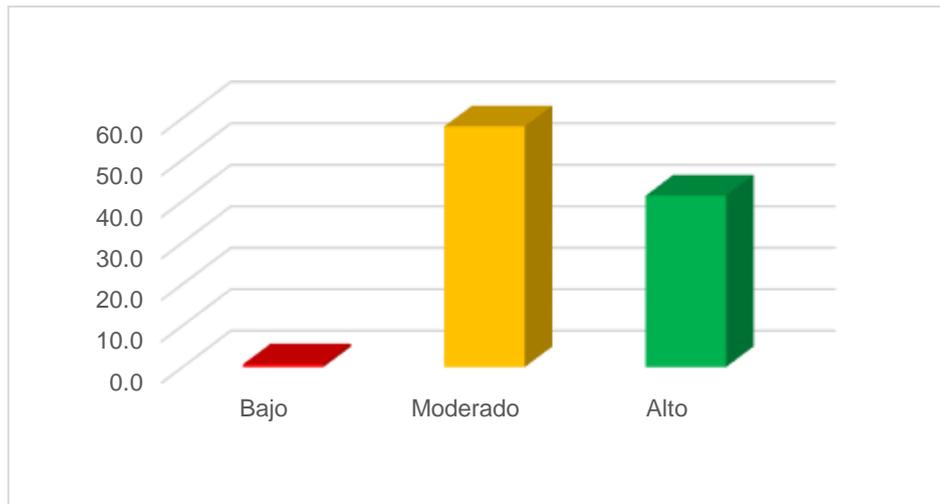


Figura 1. Porcentaje de la variable Gamificación.

En la tabla 2 presenta 58.7 % de la muestra de participantes que representa a los individuos con deficiencias para aprender a través de la gamificación. Por otro lado, más del 40 % de los evaluados demuestra nivel alto.

Dimensión 1: Nivel de Gamificación

Tabla 3.

Frecuencias y porcentajes de la dimensión Nivel de Gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	2	1.3	1.3	1.3
Moderado	85	56.7	56.7	58.0
Alto	63	42.0	42.0	100.0
Total	150	100.0	100.0	

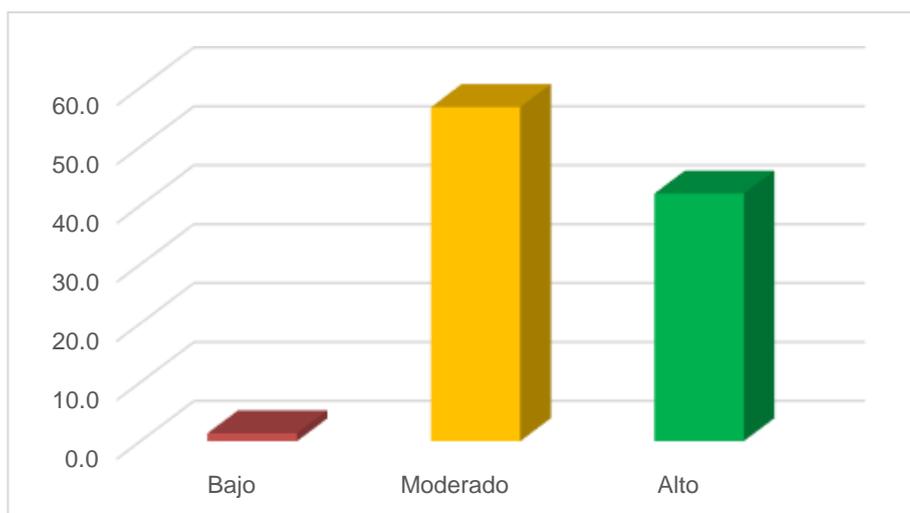


Figura 2. Porcentaje de la dimensión Nivel de Gamificación.

La tabla 3 indica aproximadamente el 58 % de los encuestados revelan debilidades en los indicadores como; la participación en ciertas actividades lúdicas dentro del aula, la motivación de su atención y concentración a las enseñanzas brindadas por parte de los docentes, la muestra de interés ante el desarrollo del aprendizaje que, a su vez, activan sus procesos cognitivos del razonamiento y la adopción de una postura ante la innovación que les faciliten el desarrollo de problemas obteniendo como resultado comportamientos positivos durante el progreso de la sesión de aprendizaje. Por otra parte, más del 40 % de los restantes manifiestan alto nivel.

Dimensión 2: Nivel del uso de los Entornos Virtuales

Tabla 4.

Frecuencias y porcentajes de la dimensión Nivel del uso de los Entornos Virtuales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	1	0.7	0.7	0.7
Moderado	84	56.0	56.0	56.7
Alto	65	43.3	43.3	100.0
Total	150	100.0	100.0	

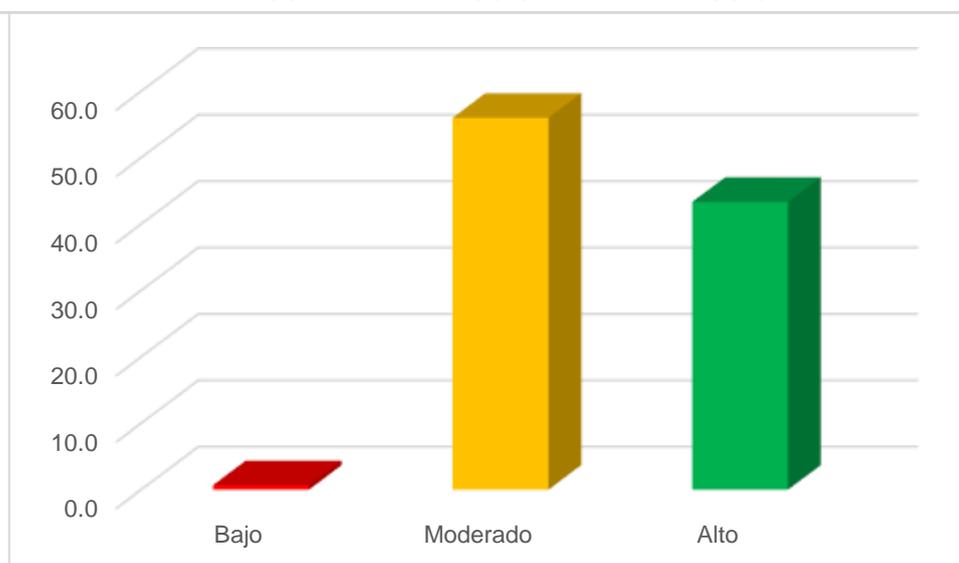


Figura 3. Porcentaje de la dimensión Nivel del uso de los Entornos Virtuales.

En la tabla 4 se percibe que el 56.7 % de los estudiantes evaluados manifiestan deficiencia en la dimensión del uso de los entornos virtuales. Esto indica que los alumnos se muestran como personas que se desarrollan con bajos comportamientos favorables, no desarrollan una comunicación activa con sus

compañeros al momento del proceso de la sesión de aprendizaje, evitando así el acceso a la información brindada por el docente, tienen bajo desenvolvimiento en las habilidades digitales las cuales no les faculta llegar a los objetivos de la clase, no se comprometen al desarrollo del trabajo cooperativo para alcanzar metas con desafíos relacionadas a las tecnologías. En cambio, más del 40 % del grupo expresa nivel eficaz.

Dimensión 3: Nivel del Aprendizaje Cooperativo

Tabla 5.

Frecuencias y porcentajes de la dimensión Nivel del Aprendizaje Cooperativo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bajo	2	1.3	1.3	1.3
Moderado	99	66.0	66.0	67.3
Alto	49	32.7	32.7	100.0
Total	150	100.0	100.0	

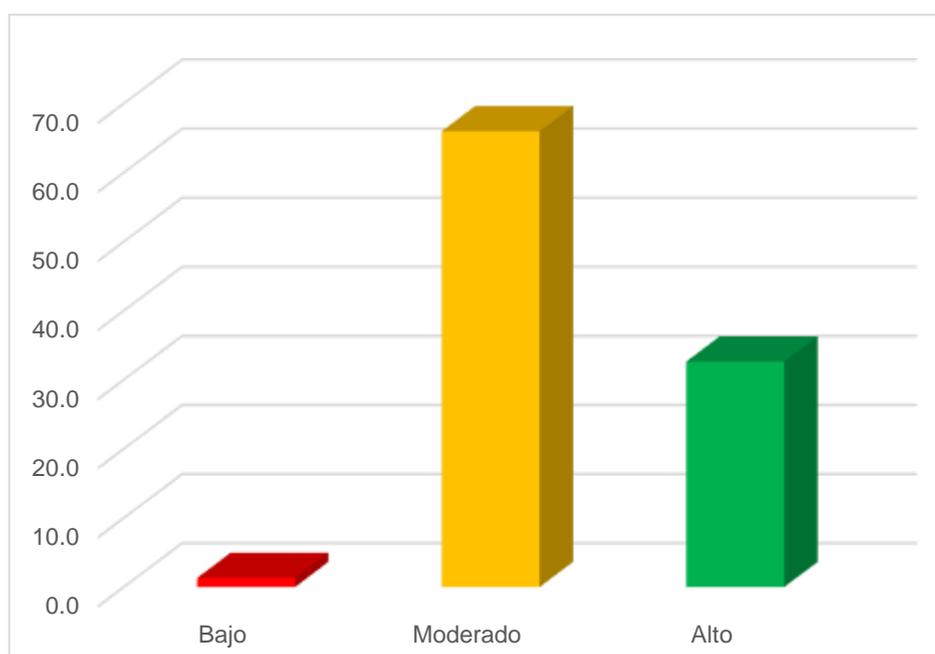


Figura 4. Porcentaje de la dimensión Nivel del Aprendizaje Cooperativo.

Los resultados de la tabla 5 presentan al 67.3 % de los consultados quienes expresan vulnerabilidad en la dimensión nivel de aprendizaje cooperativo, específicamente en los siguientes indicadores; fomentar la adaptación y la interacción con sus compañeros de clase durante el proceso de aprendizaje,

promover la autorregulación sobre la toma de decisiones que influyen en sus aprendizajes, reforzar el proceso de aprendizaje, el cual les permite retroalimentación automática de lo aprendido en clase, impulsar los vínculos con sus compañeros, les posibilita el trabajo en equipo y facilitar oportunidades para desarrollar sus habilidades socio-emocionales, estas les proporcionan nuevos conocimientos. Por el contrario, menos del 33 % de los escolares expone aprendizaje alto.

V. DISCUSIÓN

El mayor número de los estudiantes señalan moderado progreso al educarse por medio de la gamificación; aunque, se obtuvo bajo porcentaje en ciertas respuestas de los mismos. Gran cantidad de la muestra no explota esta estrategia de enseñanza-aprendizaje durante la evolución su clase, esto evita propiciar la concentración pertinente que los alumnos se desenvuelvan al momento de aprender, repriman la intervención activa con sus compañeros para el desarrollo de juegos en el aprendizaje lo cual es una motivación ya que, es una variable intrínseca, fortalece el interés en el aprendiz, desconocen que la gamificación es el complemento indispensable de la educación tradicional y actual. Además, pocos participantes revelan alto nivel de aprovechamiento con respecto a esta estrategia en el desarrollo de su aprendizaje.

Estos resultados contradicen a otros análisis que indicaron que la gamificación es el empleo del juego en contextos ajenos a esa dinámica que promueven conductas favorables (Lozada & Betancur, 2017; Prieto, 2020) pues la muestra alcanzó porcentaje bajo en esta variable. Esto es porque la mayor parte de las Instituciones Educativas en el distrito de Independencia aún presentan poco desarrollo de juegos basados en videojuegos o en plataformas lúdicas virtuales durante su proceso de aprendizaje. De la misma forma, gran parte de sus estudiantes tienen una participación deficiente con otros en la clase al momento del desarrollo de la sesión con juegos de aprendizaje pues, la variable presenta características propias de los alumnos lo cual esa conducta desfavorece la disposición a utilizar dicha estrategia.

Otros resultados similares indican que gamificar una clase es el proceso activo, motivacional y entretenido del docente cuya finalidad es regular el proceso de aprendizaje y evaluación de los alumnos (Holguin-Alvarez et al., 2020) puesto que una parte de los evaluados evidencian nivel alto en la utilización de esta variable. Esto a causa de que los estudiantes de la población asimilan satisfactoriamente sus actividades mediante la gamificación. Pues, prefieren esta modalidad ya que les provoca aumentar su rendimiento, su motivación y les permite realizar la metacognición de lo aprendido en la clase tanto entre sus compañeros como entre sus docentes.

Los sujetos evaluados en la muestra han contestado con mayor puntuación en las interrogantes relacionadas a la dimensión nivel de gamificación; de igual importancia, se recibieron respuestas con baja puntuación en algunos ítems. La mayoría de los estudiantes se asume como el grupo de personas con debilidades para desarrollar la gamificación dentro del aula, es decir, manifiestan poca concentración y atención durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje, se distraen fácilmente, le brindan nula importancia a lo expuesto por el docente, se rehúsan a participar de las actividades mediante las plataformas de innovación presentando algunos comportamientos negativos con sus compañeros. También, menos de la mitad de los estudiantes presentan nivel alto de participación y desenvolvimiento en ciertas actividades lúdicas en su clase.

Estos resultados difieren de otros que encontraron estimulantes en el trabajo gamificado durante la sesión de aprendizaje (Cruz-Pichardo & Cabero-Almenara, 2020; Gómez-Trigueros, 2019) ya que se han encontrado resultados deficientes en los estudiantes de Independencia. Ello se explica porque la mayoría de los docentes carecen de plataformas basadas en el juego para lograr interés en el desarrollo temático estudiantil. Así también, otros autores hallaron que la clase gamificada es el desarrollo activo del proceso de aprendizaje (Holguin-Alvarez et al., 2020a) por lo que se distinguen de los participantes aplicados en esta muestra. Pues, los alumnos de dicha zona rechazan aprender mediante esta competencia digital debido a que la mayoría de ellos tienen reflexión escasa ante el nuevo conocimiento y poca comprensión de ideas distintas para razonar de manera creativa. Por lo que, presentan deficiencias académicas.

En cuanto a las similitudes se encontró que implementar recursos gamificados resulta llamativo para el estudiante (Holguin-Alvarez et al., 2020b) pues se ha visualizado resultados óptimos en los encuestados. Esto se debe a que a los estudiantes de la población les surge atractivo el desarrollar las sesiones de aprendizaje de forma lúdica, por lo que llama su interés y por ende genera en ellos empeño para prestar la atención y concentración necesaria a las clases, ya que en el momento en el que se apliquen las estrategias gamificadas se sentirán con *“el armamento necesario para la guerra”*. Además, brinda al estudiante una experiencia lúdica y diferente en un entorno educativo (Fernández-Arias et al.,

2020) pues la gran mayoría de la muestra se siente satisfecho por la enseñanza y el aprendizaje recibido al momento que se desarrollan estrategias gamificadas pues aprenden a utilizarla en su vida cotidiana.

La población encuestada indica desenvolvimiento regular en la dimensión nivel de uso de los entornos virtuales. Gran parte de los estudiantes aceptan que presentan trato ineficaz con sus compañeros para trabajar en equipo ante la innovación durante las sesiones de aprendizaje. Además, muestran bajo desempeño de las habilidades digitales necesarias para el desarrollo de las asignaturas, por falta de recursos tecnológicos, tienen deficiente empeño dentro de las asignaciones en equipo para lograr la meta del tema a tratar donde se necesite usar algunas Tecnologías de la Información y la Comunicación, ya que se tiene escaso contacto físico dentro del proceso de la actividad académica. Por otro lado, poco menos de la mitad de los estudiantes evidencian despliegue alto de habilidades en entornos virtuales para el trabajo en equipo y el uso de las tecnologías.

Los resultados se diferencian a los hallados por Morado (2018) puesto que indica que el entorno virtual posibilita que las personas interactúen entre sí; mientras que, los estudiantes de Independencia reconocen sostener poco trato con sus compañeros. Esto se debe a que los docentes utilizan pocas estrategias para agruparlos durante el desarrollo de alguna tarea. Así también a los de Castellanos et al. (2018) visto que señala que son espacios que atienden al crecimiento tecnológico diseñados para lograr mejores aprendizajes; sin embargo, esta población muestra baja ejecución de las competencias digitales indispensables para la mejora de su clase. A causa de que la mayoría de ellos presentan dificultades para asumir nuevos desafíos tecnológicos que les permitan alcanzar objetivos necesarios para el desarrollo de su aprendizaje.

En razón a las similitudes, el desarrollo de las sesiones en entornos virtuales es de utilidad y facilidad el proceso de aprendizaje lo que mejora la conducta de los estudiantes de manera positiva en las sesiones (Urquidi et al., 2019). Todo esto es gracias al acceso que otorga el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, pues tiene mejor llegada si es con la guía de los docentes así, el estudiante aprende a discernir y diferencias entre información necesaria y falsa.

También se puede observar que los estudiantes del siglo XXI y los de esta última década han crecido desarrollando habilidades digitales, lo que los hace mucho más prestos y aptos para la manipulación de las diversas herramientas digitales y la navegación de las diferentes interfaces. Es por ello que los docentes deben de estar en constante exploración de plataformas y recursos virtuales que motiven al estudiante al momento de realizar las sesiones.

Los participantes que fueron incluidos en esta muestra reportan mayor cercanía a el puntaje máximo, lo que indican deficiencias en la dimensión del nivel de aprendizaje cooperativo. La mayoría de los encuestados afirma escasa relación estrecha con sus compañeros durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, esto impide cierta actitud coherente para trabajar en equipo, además de manifestar que reciben feedback tardío de lo aprendido en las clases, muestran carentes relaciones con los otros estudiantes del aula lo que les dificulta fomentar capacidades sociales que son imprescindibles para reforzar sus conocimientos, esto puede ser por la no presencialidad que tienen para manifestar sus destrezas y comunicarse entre ellos. Mientras tanto, pocos han logrado puntaje alto en las habilidades relacionadas a esta dimensión.

Las evidencias escritas son indicativos de diferencias a lo expuesto por otros autores que presenciaron que la unión y cooperación grupal permite el logro de objetivos (Acosta et al., 2019; Muñoz-Repiso & Tejedor, 2020) visto que los alumnos de Independencia indican debilidades en las interrogantes relacionadas a este resultado. Las razones son porque no comparten tiempo en otros entornos y esto les dificulta tener vínculos cercanos. Del mismo modo, otros autores notaron que el aprendizaje cooperativo permite realizar seguimiento formativo (Basogain & Olmedo, 2020), lo cual difiere de lo encontrado en la muestra ya que expresan una retroalimentación inoportuna. Estos argumentos emergen porque los docentes tienen escasa comunicación reflexiva con sus estudiantes.

Las similitudes indican que impulsa a los estudiantes con dificultades dentro de las sesiones, motivándolos a participar, compartir sus ideas y repartir sus responsabilidades lo que potencia la calidad educativa y una mayor interacción (Muñoz-Repiso & Tejedor, 2018). Esto en la muestra se pudo visualizar que gran

parte de los encuestados se sienten con mayor facilidad de interactuar con sus pares al momento de trabajar en grupos, lo que permite que los estudiantes consigan aclarar ciertas dudas que tienen del tema trabajado en clases. Además, les permite desarrollar sus habilidades sociales, fomentando la responsabilidad que deben de emplear dentro del equipo para conseguir los objetivos trazados por el docente, todo esto se podrá realizar con el apoyo docente y la distribución que realiza para cada grupo.

VI. CONCLUSIONES

Primera:

Como se observa en esta investigación, el desarrollo de actividades gamificadas permite interiorizar, incrementar el rendimiento, la aceptación y discernimiento del tema pues despierta el interés del estudiante al momento de aprender. Así mismo, se puede evidenciar que aún existe escasa implementación de herramientas lúdicas desarrolladas en plataformas digitales para las sesiones de aprendizaje, esto provocó que menor porcentaje de los alumnos se les dificulte llegar al 100 % de su atención, muestran insuficiente utilización de esta estrategia en el desarrollo de su aprendizaje lo cual genera puntos débiles dentro de la absorción del tema trabajado.

Segunda:

Está claro que la gran parte de los estudiantes que tienen resistencia a la ejecución de actividades gamificadas presentan escasa motivación y concentración para desarrollar las sesiones lo que, a su vez evidencia poca participación en los entornos virtuales lúdicos que el docente implementa pues, el estudiante tiene limitada experiencia en estas actividades. Estos puntos mencionados antes no afectan al poco grupo de los encuestados que muestran avance y satisfacción por trabajar con interfaces gamificadas que generan en ellos interés y actitud positiva frente a la clase.

Tercera:

Para comprobar lo expuesto, esta investigación evidenció que la deficiente utilización de estrategias digitales para la mayoría de los estudiantes en las actividades académicas crea en ellos una renuente aceptación por realizar equipos de trabajo y el inexistente contacto físico con sus compañeros evita que generen responsabilidad y el logro de los objetivos de la clase. Sin embargo, escaso porcentaje de la muestra exponen habilidades para trabajar en grupo con el uso de entornos virtuales.

Cuarta:

Los estudiantes en su mayoría generan actitudes coherentes a la realización de actividades al momento de intervenir en las sesiones, lo que permite en ellos

despejar ciertas incertidumbres que hayan tenido dentro del tema trabajado, aunque hay poco porcentaje de la población que presentan debilidades en esta dimensión por la distancia física entre los participantes de la sesión.

VII. RECOMENDACIONES

Primera:

Para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje y mejorar la participación de los estudiantes, se recomienda a los docentes implementar estrategias grupales en entornos gamificados para generar mejor trabajo colaborativo y el logro de metas grupales estudiantiles.

Segunda:

Desarrollar clases para la adaptación a nuevas herramientas digitales para que los estudiantes se sientan aptos ante el uso y el trabajo de los mismos.

Tercero:

El docente debe estar en constante exploración de nuevas herramientas e interfaces digitales para recrear su clase y que esta no se vuelva monótona.

REFERENCIAS.

Acosta, R.; Martín-García, A. V.; & Hernández, A. (2019). Uso de las Metodologías de Aprendizaje Colaborativo con TIC: Un análisis desde las creencias del profesorado. *Revisión de educación digital*, 35, 309-323.

<https://doi.org/10.1344/der.2019.35.309-323>

Arias, F. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ª Ed. Editorial Episteme.

Basogain, X. & Olmedo, M.E. (2020). Integración de Pensamiento Computacional en Educación Básica. Dos Experiencias Pedagógicas de Aprendizaje Colaborativo online. *Revista de Educación a Distancia*, 20(63), 1-21.

<https://doi.org/10.6018/red.409481>

Baydas, O. & Cicek, M. (2019). The examination of the gamification process in undergraduate education: a scale development study. *Technology, Pedagogy and Education*, 28(3), 269-285. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2019.1580609>

Canales de Cornela, P. & Estebanell, M. (2018). GaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje. *Revista Campus Virtuales*, 7(2), 9-25.

<http://www.uajournals.com/campusvirtuales/es/component/content/article.html?id=210>

Castellanos, W.; Suarez, O.; & Pardo, A. (2018). Usability in virtual learning environments using IG platform. *Innovation in Education and Inclusion*, 1-6.

<http://dx.doi.org/10.18687/LACCEI2018.1.1.497>

Chaiyo, Y. & Nokham, R. (2017). The Effect of Kahoot, Quizizz and Google forms on the Student's Perception in the Classrooms Response System. *International Conference on Digital Arts, Media and Technology*, 178-182.

<https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>

Colaborativo online. *Revista de Educación a Distancia*, 20(63), 1-21.

<https://doi.org/10.6018/red.409481>

Cruz-Pichardo, I. & Cabero-Almenara, J. (2020). Una experiencia gamificada en el aprendizaje de los triángulos en geometría: grado de aceptación de la tecnología *Revista Prisma social* , (30), 65-87. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3744>

Estadística de Calidad Educativa (2016) Lima Metropolitana: ¿Cómo vamos en educación?

[http://escale.minedu.gob.pe/documents/10156/4228634/Perfil+Lima+Metropolitan
a.pdf](http://escale.minedu.gob.pe/documents/10156/4228634/Perfil+Lima+Metropolitan+a.pdf)

Fernández-Arias, et al. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista prima social*, (31), 388-409. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3698>

Florencia, M. (2018). Entornos virtuales de aprendizaje complejos e innovadores: Una experiencia de creación participativa desde el paradigma emergente. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 1-17. <https://doi.org/10.15359/ree.22-1.18>

Fondo de las Naciones Unidas para los Niños (2019) Los desafíos y oportunidades de incluir tecnologías en las prácticas educativas. Análisis de casos inspiradores [https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/analisis_comp
arativos - carina lion 05 09 2019.pdf](https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/analisis_comp_arativos_-_carina_lion_05_09_2019.pdf)

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

Gómez-Trigueros, M. (2019) Methodologies Gamified as Didactic Resources for Social Science. *Revista internacional de tecnologías emergentes en el aprendizaje*, 14(23), 193-207. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i23.10794>

Grunewald. H.; Kneip. P.; & Kozica. A. (2019). The Use of Gamification in Workplace Learning to Encourage Employee Motivation and Engagement. *Biblioteca en línea de Wiley*. <https://doi.org/10.1002/9781119227793.ch29>

Hernández, R.; Fernández, C. & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. (4ª Ed). *McGraw-Hill*.

Hernández, R.; & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *McGraw Hill Interamericana*.

Holguin Alvarez, J.; Taxa, F.; Flores Castañeda, R.; & Olaya Cotera, S. (2020). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *EDMETIC*, 9(1), 80-103. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12222>

Holguin., et al. (2020). Modification of Logical Reasoning through an Informal Gamification Platform. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(4), 6496-6500. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/336942020>

Holguin., et al. (2020). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. *EDMETIC*, 9(1), 80-103. <https://doi.org/10.21071/edmetic.v9i1.12222>

Holguin-Álvarez, et. al. (2020). Video games and Kahoot! as cognitive gamifiers in compulsory social isolation. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(5), 8615-8620. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/245952020>

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2020). Informe Técnico Estadístico de la Niñez y la Adolescencia. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/03-informe-tecnico-n03_ninez-y-adolescencia-abr-may-jun2020.pdf

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2020). Informe Técnico Estadístico de las Tecnologías de la Información y Comunicación en los Hogares. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/informe_tic_abr-may_jun2020.pdf

Klock., et al. (2018). Integration of Learning Analytics techniques and Gamification: an experimental study. *IEEE 18th International Conference on Advanced Learning Technologies*, 133-137. <https://doi.org/10.1109/ICALT.2018.00039>

Lozada, C. & Betancur, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97-124. <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>

Melo-Solarte, D.S. & Díaz, P.A. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. *Información Tecnológica*, 29(3), 237-248. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>

Muñoz, L. F.; Vargas, L.M.; & Astaiza, E. (2019). EDUMAT: herramienta web gamificada para la enseñanza de operaciones elementales en la escuela primaria. *Association for Computing Machinery*, 8(2), 9-17. <https://doi.org/10.1145/3364138.3364153>

Muñoz-Repiso, A. & Tejedor, F. (2018). Valoración del trabajo colaborativo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos escolares con alto nivel TIC. *Estudios sobre educación*, 34, 155-175. <https://doi.org/10.15581/004.34.155-175>

Obando-Bastidas., et al. (2018). Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa» que genera participación masiva en estudiantes de Colombia. *Revista Espacios*, 39(53), 8. <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.html>

Oliveira., et al. (2020). Does Tailoring Gamified Educational Systems Matter? The Impact on Students' Flow Experience. *Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences* | 2020, 1226-1235. <https://doi.org/10.24251/HICSS.2020.152>

Ortiz-Colón. A. M.; Jordan. J.; & Agredai. M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacao e Pesquisa*, 44, 1-17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Parra-González., et al. (2020). Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje. *Texto livre: Linguagem e tecnologia*, 13(3), 278-293. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25846>

Plaza, A.M.; Pincay, F.S.; & Moreno. P.E. (2017). Aplicación y evaluación de recursos tecnológicos de apoyo al aprendizaje: gamificación en el aula. *Memorias*

de la Décima Sexta *Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática* (CISCI 2017), 440-445.

<https://www.researchgate.net/publication/322898963>

Prieto, J. A. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la educación Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>

Reyero, M. (2019). La educación constructivista en la era digital. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*, (12), 111–127. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.244>

Toda., et al. (2019). A Taxonomy of Game Elements for Gamification in Educational Contexts: Proposal and Evaluation. *19 ° Congreso Internacional de Tecnologías de Aprendizaje Avanzado (ICALT) de IEEE 2019*, 84-88.

<https://doi.org/10.1109/ICALT.2019.00028>

Toda., et. al. (2019). An approach for planning and deploying gamification concepts with social networks within educational contexts. *Revista internacional de gestión de la información*, 46, 294-303. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.001>

Toda., et. al. (2019). How to gamify learning systems? An experience report using the design sprint method and a taxonomy for gamification elements in education.

Educational Technology & Society, 22 (3), 47–60.

[https://repositorio.usp.br/directbitstream/6836eff1-e6ce-4187-b196-](https://repositorio.usp.br/directbitstream/6836eff1-e6ce-4187-b196-af6e4a3963c7/2994632.pdf)

[af6e4a3963c7/2994632.pdf](https://repositorio.usp.br/directbitstream/6836eff1-e6ce-4187-b196-af6e4a3963c7/2994632.pdf)

Turan., et. al. (2016). Gamification and Education: *Achievements, Cognitive Loads, and Views of Students*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(7), 64-69. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i07.5455>

Urquidi, A.C.; Calabor, M.S.; & Tamarit, C. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21, 1-12.

<https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e22.1866>

Zepeda-Hernández. S.; Abascal-Mena. R.; & López-Ornelas. E. (2016). Integración de Gamificación y Aprendizaje Activo en el aula. *Revista Ra Ximhai*, 12(6), 315-325. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>

ANEXOS.

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables.

Variable:

Dimensiones	Definición conceptual	Indicadores	Preguntas /ítems	Rangos y puntajes
Gamificación	La dimensión gamificación es la estrategia desarrollada recientemente que se presenta de manera interactiva y efectiva en las diversas plataformas virtuales, las cuales fomentan la concentración y aumentan la motivación de los estudiantes enfocándose en la interacción de los agentes del proceso de enseñanza-aprendizaje (Baydas, O & Cicek, M. 2019; Melo-Solarte & Díaz, 2018).	Estimulación para la participación de actividades lúdicas.	1.Participó con agrado en las actividades de aprendizaje.	Nunca = 1 A veces = 2 Siempre = 3 Bajo [20-35] Moderado [36 - 51] Alto [52 – 60]
			2.Me integro en las actividades lúdicas durante la sesión.	
		Estimulación de los procesos cognitivos del razonamiento.	3. Los juegos de la clase me hacen razonar.	
			4.Los videojuegos virtuales me ayudan utilizar estrategias de resolución de problemas.	
		Motivar la atención.	5. Me siento atraído a las clases por los juegos.	
			6.Me motivo al participar en los juegos de mi docente.	
		Motivar la concentración.	7.Me concentro en las plataformas digitales de aprendizaje.	
			8.Me concentro al participar en videojuegos virtuales.	

		Estimulación de la creatividad.	9. Las actividades lúdicas generan en mí nuevas ideas.	
			10. Los juegos interactivos permiten que desarrolle nuevas estrategias para trabajar en clases.	
		Estimulación de comportamientos positivos.	11. Me siento dispuesto al realizar las actividades virtuales colaborativas.	
			12. Tengo ganas de participar en las actividades escolares.	
		Estimulación de la confianza de los estudiantes.	13. Soy capaz de desarrollar las actividades lúdicas de mi clase.	
			14. Estoy satisfecho con las actividades que desarrollo en clase.	
		Estimulación del interés por parte de los estudiantes ante el proceso de aprendizaje.	15. Las actividades lúdicas que realiza mi docente me generan nuevas ideas.	
			16. Estoy interesado (a) en desarrollar las actividades lúdicas de mi clase.	
		Facilitar el desarrollo de problemas.	17. Comprendo los problemas presentados en la sesión de clase si están acompañados por un juego.	

			18. Los juegos interactivos permiten que aclare mis dudas sobre el tema de clase.	
		Adopción de una postura ante la innovación.	19. Me siento cómodo al utilizar estas plataformas digitales porque son divertidas	
			20. Me agrada trabajar en grupo por medio de las plataformas digitales.	
Entornos virtuales	La dimensión entornos virtuales es el desenvolvimiento de los procesos educativos mediante redes digitales, asumiendo nuevos desafíos a través del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación los cuales, afianzan el proceso de aprendizaje en los estudiantes. A	Desarrollar comportamientos favorables.	21. Me desenvuelvo con facilidad a través de mis equipos digitales en clase.	Nunca = 1 A veces = 2 Siempre = 3 Bajo [20-35] Moderado [36 - 51] Alto [52 – 60]
			22. Realizo mis actividades lúdicas satisfactoriamente.	
		Desarrollar conocimientos como una alternativa de mejora.	23. Los recursos digitales lúdicos permiten adquirir nuevas soluciones.	
			24. Las plataformas interactivas me ayudan a resolver problemas.	
		Desarrollar la comunicación	25. Desarrollo actividades lúdicas a la vez que me comunico con mis compañeros.	

<p>su vez, estos entornos virtuales deben tener contenidos de calidad, la oportunidad de personalizar y flexibilizar ese proceso. Así mismo, son instrumentos que tienen varias funciones en el contexto educativo, como impulsar a los estudiantes hacia el desarrollo de su aprendizaje o a las actividades que los orientan a ello. Pues, la esencia de estos instrumentos de aprendizaje es más que solo aprender, si no, aprender de manera diferente adecuándose a las competencias de los</p>	<p>activa entre estudiantes.</p>	<p>26. Tengo buena comunicación con mis compañeros a través del chat del Zoom/WhatsApp</p>
	<p>Acceder a la información.</p>	<p>27. En las plataformas digitales me ayudan a llegar rápido a la información</p>
		<p>28. Aprendo a acceder a la información gracias a las plataformas digitales</p>
	<p>Desarrollar sus habilidades digitales.</p>	<p>29. Soy ágil al usar aparatos digitales.</p>
		<p>30. Tengo facilidad para desarrollar videojuegos virtuales.</p>
	<p>Desarrollar estrategias para lograr objetivos.</p>	<p>31. Empleo herramientas para desarrollar las asignaciones</p>
		<p>32. Trabajo con plataformas digitales para realizar mis exposiciones</p>
	<p>Desarrollar el compromiso por parte de los estudiantes.</p>	<p>33. Me siento más animado al realizar mi clase a través de un aparato digital</p>
		<p>34. Estoy dispuesto a desarrollar varias actividades lúdicas mediante Zoom/WhatsApp en mi clase</p>

	estudiantes (Martín, et al., 2019; Melo-Solarte & Díaz, 2018).	Facilitar el desarrollo del trabajo cooperativo.	35. El ambiente virtual me facilita el trabajo en equipo con mis compañeros	
			36. Mis aparatos digitales me permiten recoger información para realizar los trabajos grupales	
		Alcanzar metas mediante los desafíos de las TIC.	37. Cuando manejo mis aparatos digitales puedo realizar todas mis tareas con facilidad	
			38. Me siento capaz de resolver nuevos problemas con ayuda de mis aparatos digitales	
		Desarrollar competencias durante el proceso de aprendizaje.	39. Mis aparatos digitales me permiten lograr el propósito de la clase	
			40. Puedo reforzar lo aprendido en clase gracias a los recursos tecnológicos.	
Aprendizaje cooperativo	La dimensión aprendizaje cooperativo es el modelo educativo actual y emergente que al ser dinámico se encuentra en constante desarrollo además de	Fomentar la autonomía.	41. Realizo mis actividades de extensión de forma independiente	Nunca = 1 A veces = 2 Siempre = 3
			42. Trabajo solo en las actividades lúdicas	
		Fomentar la adaptación.	43. Trabajo cómodo en las clases de forma digital.	

<p>ello, se conecta con distintos contextos como: sociales, humanos y culturales. También, permite que los estudiantes sean autónomos y se adapten a cualquiera de ellos. (Corporan et al. 2019; Melo-Solarte & Díaz, 2018).</p>		44. Me resulta fácil trabajar con mis compañeros de clase.	Bajo [20-35]
	Fomenta la interacción sobre el aprendizaje.	45. Soy capaz de controlarme frente a posibles distracciones que se presenten durante la clase.	Moderado [36 - 51]
		46. Me organizo frente a mis clases virtuales.	Alto [52 – 60]
	Fomenta la autorregulación sobre decisiones que influyen en el aprendizaje.	47. Aclaro alguna duda con mi profesor(a) mediante el chat del Zoom/Whatsapp.	
		48. Despejo alguna duda al momento de trabajar en equipo por Zoom / Whatsapp.	
	Reforzar el proceso de aprendizaje.	49. Es fácil repasar lo aprendido en clase.	
		50. Realizo preguntas entre mis compañeros de clase.	
	Facilitar la retroalimentación automática.	51. Tengo facilidad para expresar mis ideas a mis compañeros.	
		52. Soy capaz de relacionarme con facilidad con mis nuevos compañeros	

		Fomenta vínculos entre los estudiantes.	53. Me gusta realizar trabajos grupales por medio de las plataformas virtuales.	
			54. Realizo actividades grupales de forma ordenada y organizada.	
		Fomenta el trabajo en equipo.	55. Me gusta realizar trabajos grupales por medio de las plataformas virtuales.	
			56. Realizo actividades grupales de forma ordenada y organizada.	
		Fomenta oportunidades de habilidades socio-emocionales.	57. Animo a mis compañeros a relacionarse mediante el chat del Zoom con los demás	
			58. Me siento más dispuesto a compartir mis pensamientos y/o emociones con mis compañeros a través de Zoom/Whatsapp.	
Fomenta nuevos conocimientos.	59. Cuando converso con mis compañeros adquiero nuevos conocimientos			
	60. Adquiero nuevos conocimientos cuando desarrollo mis actividades lúdicas digitales			

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos.

Escala del Nivel de Gamificación en el Proceso de Aprendizaje

(ENGPA)

Código de aplicación: _____

Género: M - F

Edad: _____

Institución Educativa: _____

Grado y sección: _____

Estimada(o) estudiante:

Te pedimos contestar estas preguntas con toda la sinceridad posible. Esto servirá para indagar en la convivencia escolar en tu escuela. Tu encuesta será anónima.

N°	Preguntas	Respuesta		
		Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
1	Participó con agrado en las actividades de aprendizaje.			
2	Me integro en las actividades lúdicas durante la sesión.			
3	Los juegos de la clase me hacen razonar.			
4	Los videojuegos virtuales me ayudan utilizar estrategias de resolución de problemas.			
5	Me siento atraído a las clases por los juegos.			
6	Me motiva al participar en los juegos de mi docente.			
7	Me concentro en las plataformas digitales de aprendizaje.			
8	Me concentro al participar en videojuegos virtuales.			

9	Las actividades lúdicas generan en mí nuevas ideas.			
10	Los juegos interactivos permiten que desarrolle nuevas estrategias para trabajar en clases.			
11	Me siento dispuesto al realizar las actividades virtuales colaborativas.			
12	Tengo ganas de participar en las actividades escolares.			
13	Soy capaz de desarrollar las actividades lúdicas de mi clase.			
14	Estoy satisfecho con las actividades que desarrollo en clase.			
15	Las actividades lúdicas que realiza mi docente me generan nuevas ideas.			
16	Estoy interesado (a) en desarrollar las actividades lúdicas de mi clase.			
17	Comprendo los problemas presentados en la sesión de clase si están acompañados por un juego.			
18	Los juegos interactivos permiten que aclare mis dudas sobre el tema de clase.			
19	Me siento cómodo al utilizar estas plataformas digitales porque son divertidas.			
20	Me agrada trabajar en grupo por medio de las plataformas digitales.			
21	Me desenvuelvo con facilidad a través de mis equipos digitales en clase.			
22	Realizo mis actividades lúdicas satisfactoriamente.			
23	Los recursos digitales lúdicos permiten adquirir nuevas soluciones.			

24	Las plataformas interactivas me ayudan a resolver problemas.			
25	Desarrollo actividades lúdicas a la vez que me comunico con mis compañeros.			
26	Tengo buena comunicación con mis compañeros a través del chat del Zoom/WhatsApp.			
27	En las plataformas digitales me ayudan a llegar rápido a la información.			
28	Aprendo a acceder a la información gracias a las plataformas digitales.			
29	Soy ágil al usar aparatos digitales.			
30	Tengo facilidad para desarrollar videojuegos virtuales.			
31	Empleo herramientas para desarrollar las asignaciones.			
32	Trabajo con plataformas digitales para realizar mis exposiciones.			
33	Me siento más animado al realizar mi clase a través de un aparato digital.			
34	Estoy dispuesto a desarrollar varias actividades lúdicas mediante Zoom/WhatsApp en mi clase.			
35	El ambiente virtual me facilita el trabajo en equipo con mis compañeros.			
36	Mis aparatos digitales me permiten recoger información para realizar los trabajos grupales.			
37	Cuando manejo mis aparatos digitales puedo realizar todas mis tareas con facilidad.			
38	Me siento capaz de resolver nuevos problemas con ayuda de mis aparatos digitales.			

39	Mis aparatos digitales me permiten lograr el propósito de la clase.			
40	Puedo reforzar lo aprendido en clase gracias a los recursos tecnológicos.			
41	Realizo mis actividades de extensión de forma independiente.			
42	Trabajo solo en las actividades lúdicas.			
43	Trabajo cómodo en las clases de forma digital.			
44	Me resulta fácil trabajar con mis compañeros de clase.			
45	Utilizó la información que me da el docente a través de los recursos digitales.			
46	Intercambio ideas de lo aprendido en clase con mis compañeros.			
47	Soy capaz de controlarme frente a posibles distracciones que se presenten durante la clase.			
48	Me organizo frente a mis clases virtuales.			
49	Aclaro alguna duda con mi profesor(a) mediante el chat del Zoom/Whatsapp.			
50	Despejo alguna duda al momento de trabajar en equipo por Zoom / Whatsapp.			
51	Es fácil repasar lo aprendido en clase.			
52	Realizo preguntas entre con mis compañeros de clase.			
53	Tengo facilidad para expresar mis ideas a mis compañeros.			
54	Soy capaz de relacionarme con facilidad con mis nuevos compañeros.			

55	Me gusta realizar trabajos grupales por medio de las plataformas virtuales.			
56	Realizo actividades grupales de forma ordenada y organizada.			
57	Animo a mis compañeros a relacionarse mediante el chat del Zoom con los demás.			
58	Me siento más dispuesto a compartir mis pensamientos y/o emociones con mis compañeros a través de Zoom/Whatsapp.			
59	Cuando converso con mis compañeros adquiero nuevos conocimientos.			
60	Adquiero nuevos conocimientos cuando desarrollo mis actividades lúdicas digitales.			

Baremo

DIMENSIÓN	Bajo	Moderado	Alto
Gamificación	[20-35]	[36 - 51]	[52 – 60]
Entornos virtuales	[20-35]	[36 - 51]	[52 – 60]
Aprendizaje cooperativo	[20-35]	[36 - 51]	[52 – 60]

Confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,854	64

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
P1	443,30	3382,217	,512	,852
P2	443,20	3380,648	,595	,852
P3	442,97	3404,585	,215	,854
P4	443,37	3394,999	,326	,853
P5	443,13	3380,533	,533	,852
P6	443,17	3385,730	,510	,853
P7	443,07	3385,857	,526	,853
P8	443,13	3382,533	,568	,852
P9	443,07	3384,823	,544	,853
P10	443,17	3387,799	,474	,853
P11	443,17	3399,799	,271	,853
P12	443,10	3390,507	,436	,853
P13	443,10	3379,403	,555	,852
P14	443,13	3384,809	,529	,853
P15	443,13	3374,464	,706	,852
P16	443,13	3377,775	,650	,852
P17	443,10	3378,921	,637	,852
P18	443,17	3385,316	,517	,853
P19	443,17	3372,902	,728	,852
P20	443,13	3388,326	,469	,853
P21	443,23	3382,185	,570	,852
P22	443,00	3385,862	,553	,853
P23	443,23	3385,289	,517	,853
P24	443,17	3383,454	,548	,853
P25	443,37	3372,309	,616	,852
P26	443,40	3354,662	,808	,851
P27	443,30	3378,010	,653	,852
P28	443,27	3378,547	,636	,852
P29	443,17	3388,213	,467	,853
P30	443,33	3375,747	,559	,852
P31	443,10	3381,817	,587	,852
P32	443,10	3381,059	,530	,852
P33	443,17	3375,799	,679	,852
P34	443,23	3362,599	,802	,852
P35	443,37	3357,895	,754	,851

P36	443,23	3371,220	,757	,852
P37	443,07	3366,064	,770	,852
P38	443,07	3382,340	,588	,852
P39	443,07	3375,720	,704	,852
P40	443,17	3375,454	,607	,852
P41	443,47	3379,913	,613	,852
P42	443,53	3405,568	,165	,854
P43	443,27	3379,375	,622	,852
P44	443,27	3372,409	,657	,852
P45	443,20	3364,786	,768	,852
P46	443,33	3353,471	,803	,851
P47	443,20	3374,028	,707	,852
P48	443,20	3385,407	,514	,853
P49	443,27	3393,651	,378	,853
P50	443,33	3377,333	,595	,852
P51	443,13	3381,499	,586	,852
P52	443,40	3373,766	,676	,852
P53	443,37	3374,861	,736	,852
P54	443,30	3372,217	,754	,852
P55	443,33	3364,506	,795	,852
P56	443,43	3371,426	,654	,852
P57	443,47	3377,982	,518	,852
P58	443,47	3348,120	,800	,851
P59	443,40	3366,869	,646	,852
P60	443,13	3371,361	,760	,852
D1	394,60	2828,386	,849	,834
D2	395,73	2656,340	,937	,828
D3	398,20	2634,166	,932	,828
VAR	297,13	1518,257	1,000	,905

Anexo 3: Validación de instrumentos.

Investigación: Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021

Variable: Gamificación

Dimensión	N° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión Gamificación	1	Participó con agrado en las actividades de aprendizaje	x		x		x		
	2	Me integro en las actividades lúdicas durante la sesión.	x		x		x		
	3	Los juegos de la clase me hacen razonar.	x		x		x		
	4	Los videojuegos virtuales me ayudan utilizar estrategias de resolución de problemas	x		x		x		
	5	Me siento atraído a las clases por los juegos.	x		x		x		
	6	Me motivo al participar en los juegos de mi docente.	x		x		x		
	7	Me concentro en las plataformas digitales de aprendizaje.	x		x		x		
	8	Me concentro al participar en videojuegos virtuales.	x		x		x		



9	Las actividades lúdicas generan en mí nuevas ideas.	x		x		x		
10	Los juegos interactivos permiten que desarrolle nuevas estrategias para trabajar en clases.	x		x		x		
11	Me siento dispuesto al realizar las actividades virtuales colaborativas	x		x		x		
12	Tengo ganas de participar en las actividades escolares	x		x		x		
13	Soy capaz de desarrollar las actividades lúdicas de mi clase	x		x		x		
14	Estoy satisfecho con las actividades que desarrollo en clase	x		x		x		
15	Las actividades lúdicas que realiza mi docente me generan nuevas ideas	x		x		x		
16	Estoy interesado (a) en desarrollar las actividades lúdicas de mi clase	x		x		x		
17	Comprendo los problemas presentados en la sesión de clase si están acompañados por un juego	x		x		x		
18	Los juegos interactivos permiten que aclare mis dudas sobre el tema de clase.	x		x		x		
19	Me siento cómodo al utilizar estas plataformas digitales porque son divertidas	x		x		x		



	20	Me agrada trabajar en grupo por medio de las plataformas digitales.	x		x		x		
Dimensión Entornos virtuales	21	Me desenvuelvo con facilidad a través de mis equipos digitales en clase.	x		x		x		
	22	Realizo mis actividades lúdicas satisfactoriamente.	x		x		x		
	23	Los recursos digitales lúdicos permiten adquirir nuevas soluciones.	x		x		x		
	24	Las plataformas interactivas me ayudan a resolver problemas.	x		x		x		
	25	Desarrollo actividades lúdicas a la vez que me comunico con mis compañeros.	x		x		x		
	26	Tengo buena comunicación con mis compañeros a través del chat del Zoom/WhatsApp	x		x		x		
	27	En las plataformas digitales me ayudan a llegar rápido a la información	x		x		x		
	28	Aprendo a acceder a la información gracias a las plataformas digitales	x		x		x		
	29	Soy ágil al usar aparatos digitales.	x		x		x		
	30	Tengo facilidad para desarrollar videojuegos virtuales.	x		x		x		
	31	Empleo herramientas para desarrollar las asignaciones	x		x		x		



	32	Trabajo con plataformas digitales para realizar mis exposiciones	x		x		x		
	33	Me siento más animado al realizar mi clase a través de un aparato digital	x		x		x		
	34	Estoy dispuesto a desarrollar varias actividades lúdicas mediante Zoom/ WhatsApp en mi clase	x		x		x		
	35	El ambiente virtual me facilita el trabajo en equipo con mis compañeros	x		x		x		
	36	Mis aparatos digitales me permiten recoger información para realizar los trabajos grupales	x		x		x		
	37	Cuando manejo mis aparatos digitales puedo realizar todas mis tareas con facilidad	x		x		x		
	38	Me siento capaz de resolver nuevos problemas con ayuda de mis aparatos digitales	x		x		x		
	39	Mis aparatos digitales me permiten lograr el propósito de la clase	x		x		x		
	40	Puedo reforzar lo aprendido en clase gracias a los recursos tecnológicos.	x		x		x		
Dimensión Aprendizaje cooperativo	41	Realizo mis actividades de extensión de forma independiente	x		x		x		
	42	Trabajo solo en las actividades lúdicas	x		x		x		

43	Trabajo cómodo en las clases de forma digital.	x		x		x		
44	Me resulta fácil trabajar con mis compañeros de clase.	x		x		x		
45	Utilizó la información que me da el docente a través de los recursos digitales	x		x		x		
46	Intercambio ideas de lo aprendido en clase con mis compañeros	x		x		x		
47	Soy capaz de controlarme frente a posibles distracciones que se presenten durante la clase	x		x		x		
48	Me organizo frente a mis clases virtuales.	x		x		x		
49	Aclaro alguna duda con mi profesor(a) mediante el chat del Zoom/WhatsApp	x		x		x		
50	Despejo alguna duda al momento de trabajar en equipo por Zoom / WhatsApp	x		x		x		
51	Es fácil repasar lo aprendido en clase	x		x		x		
52	Realizo preguntas entre con mis compañeros de clase	x		x		x		
53	Tengo facilidad para expresar mis ideas a mis compañeros	x		x		x		
54	Soy capaz de relacionarme con facilidad con mis nuevos compañeros	x		x		x		



55	Me gusta realizar trabajos grupales por medio de las plataformas virtuales	x		x		x		
56	Realizo actividades grupales de forma ordenada y organizada	x		x		x		
57	Animo a mis compañeros a relacionarse mediante el chat del zoom con los demás	x		x		x		
58	Me siento más dispuesto a compartir mis pensamientos y/o emociones con mis compañeros a través de Zoom/WhatsApp.	x		x		x		
59	Cuando converso con mis compañeros adquiero nuevos conocimientos	x		x		x		
60	Adquiero nuevos conocimientos cuando desarrollo mis actividades lúdicas digitales	x		x		x		

Apellidos y nombres del juez: MANRIQUE ALVAREZ GIOVANNA MAGNOLIA

Especialidad: EDUCACIÓN PRIMARIA- DOCTORADO CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Fecha de validación: 16.06.2021

Firma:


Giovanna M. Manrique Alvarez
DRA. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DNI / CNI: 09630398

Anexo 3: Validación de instrumentos.

Investigación: Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021

Variable: Gamificación

Dimensión	N° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión Gamificación	1	Participó con agrado en las actividades de aprendizaje	x		x		x		
	2	Me integro en las actividades lúdicas durante la sesión.	x		x		x		
	3	Los juegos de la clase me hacen razonar.	x		x		x		
	4	Los videojuegos virtuales me ayudan utilizar estrategias de resolución de problemas	x		x		x		
	5	Me siento atraído a las clases por los juegos.	x		x		x		
	6	Me motivo al participar en los juegos de mi docente.	x		x		x		
	7	Me concentro en las plataformas digitales de aprendizaje.	x		x		x		
	8	Me concentro al participar en videojuegos virtuales.	x		x		x		



9	Las actividades lúdicas generan en mí nuevas ideas.	x		x		x		
10	Los juegos interactivos permiten que desarrolle nuevas estrategias para trabajar en clases.	x		x		x		
11	Me siento dispuesto al realizar las actividades virtuales colaborativas	x		x		x		
12	Tengo ganas de participar en las actividades escolares	x		x		x		
13	Soy capaz de desarrollar las actividades lúdicas de mi clase	x		x		x		
14	Estoy satisfecho con las actividades que desarrollo en clase	x		x		x		
15	Las actividades lúdicas que realiza mi docente me generan nuevas ideas	x		x		x		
16	Estoy interesado (a) en desarrollar las actividades lúdicas de mi clase	x		x		x		
17	Comprendo los problemas presentados en la sesión de clase si están acompañados por un juego	x		x		x		
18	Los juegos interactivos permiten que aclare mis dudas sobre el tema de clase.	x		x		x		
19	Me siento cómodo al utilizar estas plataformas digitales porque son divertidas	x		x		x		



	20	Me agrada trabajar en grupo por medio de las plataformas digitales.	x		x		x		
Dimensión Entornos virtuales	21	Me desenvuelvo con facilidad a través de mis equipos digitales en clase.	x		x		x		
	22	Realizo mis actividades lúdicas satisfactoriamente.	x		x		x		
	23	Los recursos digitales lúdicos permiten adquirir nuevas soluciones.	x		x		x		
	24	Las plataformas interactivas me ayudan a resolver problemas.	x		x		x		
	25	Desarrollo actividades lúdicas a la vez que me comunico con mis compañeros.	x		x		x		
	26	Tengo buena comunicación con mis compañeros a través del chat del Zoom/WhatsApp	x		x		x		
	27	En las plataformas digitales me ayudan a llegar rápido a la información	x		x		x		
	28	Aprendo a acceder a la información gracias a las plataformas digitales	x		x		x		
	29	Soy ágil al usar aparatos digitales.	x		x		x		
	30	Tengo facilidad para desarrollar videojuegos virtuales.	x		x		x		
	31	Empleo herramientas para desarrollar las asignaciones	x		x		x		



	32	Trabajo con plataformas digitales para realizar mis exposiciones	x		x		x		
	33	Me siento más animado al realizar mi clase a través de un aparato digital	x		x		x		
	34	Estoy dispuesto a desarrollar varias actividades lúdicas mediante Zoom/ WhatsApp en mi clase	x		x		x		
	35	El ambiente virtual me facilita el trabajo en equipo con mis compañeros	x		x		x		
	36	Mis aparatos digitales me permiten recoger información para realizar los trabajos grupales	x		x		x		
	37	Cuando manejo mis aparatos digitales puedo realizar todas mis tareas con facilidad	x		x		x		
	38	Me siento capaz de resolver nuevos problemas con ayuda de mis aparatos digitales	x		x		x		
	39	Mis aparatos digitales me permiten lograr el propósito de la clase	x		x		x		
	40	Puedo reforzar lo aprendido en clase gracias a los recursos tecnológicos.	x		x		x		
Dimensión Aprendizaje cooperativo	41	Realizo mis actividades de extensión de forma independiente	x		x		x		
	42	Trabajo solo en las actividades lúdicas	x		x		x		



43	Trabajo cómodo en las clases de forma digital.	x		x		x		
44	Me resulta fácil trabajar con mis compañeros de clase.	x		x		x		
45	Utilizó la información que me da el docente a través de los recursos digitales	x		x		x		
46	Intercambio ideas de lo aprendido en clase con mis compañeros	x		x		x		
47	Soy capaz de controlarme frente a posibles distracciones que se presenten durante la clase	x		x		x		
48	Me organizo frente a mis clases virtuales.	x		x		x		
49	Aclaro alguna duda con mi profesor(a) mediante el chat del Zoom/WhatsApp	x		x		x		
50	Despejo alguna duda al momento de trabajar en equipo por Zoom / WhatsApp	x		x		x		
51	Es fácil repasar lo aprendido en clase	x		x		x		
52	Realizo preguntas entre con mis compañeros de clase	x		x		x		
53	Tengo facilidad para expresar mis ideas a mis compañeros	x		x		x		

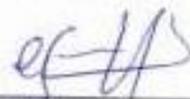


54	Soy capaz de relacionarme con facilidad con mis nuevos compañeros	X		X		X		
55	Me gusta realizar trabajos grupales por medio de las plataformas virtuales	X		X		X		
56	Realizo actividades grupales de forma ordenada y organizada	X		X		X		
57	Animo a mis compañeros a relacionarse mediante el chat del zoom con los demás	X		X		X		
58	Me siento más dispuesto a compartir mis pensamientos y/o emociones con mis compañeros a través de zoom/whatsapp.	X		X		X		
59	Cuando converso con mis compañeros adquiero nuevos conocimientos	X		X		X		
60	Adquiero nuevos conocimientos cuando desarrollo mis actividades lúdicas digitales	X		X		X		

Apellidos y nombres del juez: CHAUCAYANQUI MOGROVEJO GLADYS DOMINGA

Especialidad: EDUCACIÓN PRIMARIA – TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Fecha de validación: 16.06.2021

Firma: 

DNI / CNI: 10424106

Gladys D. Chaucayanqui Mogrovejo
MG. TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Anexo 3: Validación de instrumentos.

Investigación: Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021

Variable: Gamificación

Dimensión	N° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión Gamificación	1	Participó con agrado en las actividades de aprendizaje	x		x		x		
	2	Me integro en las actividades lúdicas durante la sesión.	x		x		x		
	3	Los juegos de la clase me hacen razonar.	x		x		x		
	4	Los videojuegos virtuales me ayudan utilizar estrategias de resolución de problemas	x		x		x		
	5	Me siento atraído a las clases por los juegos.	x		x		x		
	6	Me motivo al participar en los juegos de mi docente.	x		x		x		
	7	Me concentro en las plataformas digitales de aprendizaje.	x		x		x		
	8	Me concentro al participar en videojuegos virtuales.	x		x		x		



9	Las actividades lúdicas generan en mí nuevas ideas.	x		x		x		
10	Los juegos interactivos permiten que desarrolle nuevas estrategias para trabajar en clases.	x		x		x		
11	Me siento dispuesto al realizar las actividades virtuales colaborativas	x		x		x		
12	Tengo ganas de participar en las actividades escolares	x		x		x		
13	Soy capaz de desarrollar las actividades lúdicas de mi clase	x		x		x		
14	Estoy satisfecho con las actividades que desarrollo en clase	x		x		x		
15	Las actividades lúdicas que realiza mi docente me generan nuevas ideas	x		x		x		
16	Estoy interesado (a) en desarrollar las actividades lúdicas de mi clase	x		x		x		
17	Comprendo los problemas presentados en la sesión de clase si están acompañados por un juego	x		x		x		
18	Los juegos interactivos permiten que aclare mis dudas sobre el tema de clase.	x		x		x		
19	Me siento cómodo al utilizar estas plataformas digitales porque son divertidas	x		x		x		



	20	Me agrada trabajar en grupo por medio de las plataformas digitales.	x		x		x		
Dimensión Entornos virtuales	21	Me desenvuelvo con facilidad a través de mis equipos digitales en clase.	x		x		x		
	22	Realizo mis actividades lúdicas satisfactoriamente.	x		x		x		
	23	Los recursos digitales lúdicos permiten adquirir nuevas soluciones.	x		x		x		
	24	Las plataformas interactivas me ayudan a resolver problemas.	x		x		x		
	25	Desarrollo actividades lúdicas a la vez que me comunico con mis compañeros.	x		x		x		
	26	Tengo buena comunicación con mis compañeros a través del chat del Zoom/WhatsApp	x		x		x		
	27	En las plataformas digitales me ayudan a llegar rápido a la información	x		x		x		
	28	Aprendo a acceder a la información gracias a las plataformas digitales	x		x		x		
	29	Soy ágil al usar aparatos digitales.	x		x		x		
	30	Tengo facilidad para desarrollar videojuegos virtuales.	x		x		x		
	31	Empleo herramientas para desarrollar las asignaciones	x		x		x		



	32	Trabajo con plataformas digitales para realizar mis exposiciones	x		x		x		
	33	Me siento más animado al realizar mi clase a través de un aparato digital	x		x		x		
	34	Estoy dispuesto a desarrollar varias actividades lúdicas mediante Zoom/WhatsApp en mi clase	x		x		x		
	35	El ambiente virtual me facilita el trabajo en equipo con mis compañeros	x		x		x		
	36	Mis aparatos digitales me permiten recoger información para realizar los trabajos grupales	x		x		x		
	37	Cuando manejo mis aparatos digitales puedo realizar todas mis tareas con facilidad	x		x		x		
	38	Me siento capaz de resolver nuevos problemas con ayuda de mis aparatos digitales	x		x		x		
	39	Mis aparatos digitales me permiten lograr el propósito de la clase	x		x		x		
	40	Puedo reforzar lo aprendido en clase gracias a los recursos tecnológicos.	x		x		x		
Dimensión Aprendizaje cooperativo	41	Realizo mis actividades de extensión de forma independiente	x		x		x		
	42	Trabajo solo en las actividades lúdicas	x		x		x		



43	Trabajo cómodo en las clases de forma digital.	x		x		x		
44	Me resulta fácil trabajar con mis compañeros de clase.	x		x		x		
45	Utilizó la información que me da el docente a través de los recursos digitales	x		x		x		
46	Intercambio ideas de lo aprendido en clase con mis compañeros	x		x		x		
47	Soy capaz de controlarme frente a posibles distracciones que se presenten durante la clase	x		x		x		
48	Me organizo frente a mis clases virtuales.	x		x		x		
49	Aclaro alguna duda con mi profesor(a) mediante el chat del Zoom/WhatsApp	x		x		x		
50	Despejo alguna duda al momento de trabajar en equipo por Zoom / WhatsApp	x		x		x		
51	Es fácil repasar lo aprendido en clase	x		x		x		
52	Realizo preguntas entre con mis compañeros de clase	x		x		x		
53	Tengo facilidad para expresar mis ideas a mis compañeros	x		x		x		
54	Soy capaz de relacionarme con facilidad con mis nuevos compañeros	x		x		x		

55	Me gusta realizar trabajos grupales por medio de las plataformas virtuales	x		x		x	
56	Realizo actividades grupales de forma ordenada y organizada	x		x		x	
57	Animo a mis compañeros a relacionarse mediante el chat del zoom con los demás	x		x		x	
58	Me siento más dispuesto a compartir mis pensamientos y/o emociones con mis compañeros a través de Zoom/WhatsApp.	x		x		x	
59	Cuando converso con mis compañeros adquiero nuevos conocimientos	x		x		x	
60	Adquiero nuevos conocimientos cuando desarrollo mis actividades lúdicas digitales	x		x		x	

Apellidos y nombres del juez: SAMAMÉ GAMARRA SILVIA

Especialidad: EDUCACIÓN PRIMARIA - MG. PSICOLOGÍA EDUCATIVA.

Fecha de validación: 21.06.21

Firma:



Mg. Silvia Samamé Gamarra
Especialista en Psicología Educativa

DNI / CNI: 46179250

Anexo 3: Validación de instrumentos.

Investigación: Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021

Variable: Gamificación

Dimensión	N° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión Gamificación	1	Participó con agrado en las actividades de aprendizaje	x		x		x		
	2	Me integro en las actividades lúdicas durante la sesión.	x		x		x		
	3	Los juegos de la clase me hacen razonar.	x		x		x		
	4	Los videojuegos virtuales me ayudan utilizar estrategias de resolución de problemas	x		x		x		
	5	Me siento atraído a las clases por los juegos.	x		x		x		
	6	Me motivo al participar en los juegos de mi docente.	x		x		x		
	7	Me concentro en las plataformas digitales de aprendizaje.	x		x		x		
	8	Me concentro al participar en videojuegos virtuales.	x		x		x		



9	Las actividades lúdicas generan en mí nuevas ideas.	x		x		x		
10	Los juegos interactivos permiten que desarrolle nuevas estrategias para trabajar en clases.	x		x		x		
11	Me siento dispuesto al realizar las actividades virtuales colaborativas	x		x		x		
12	Tengo ganas de participar en las actividades escolares	x		x		x		
13	Soy capaz de desarrollar las actividades lúdicas de mi clase	x		x		x		
14	Estoy satisfecho con las actividades que desarrollo en clase	x		x		x		
15	Las actividades lúdicas que realiza mi docente me generan nuevas ideas	x		x		x		
16	Estoy interesado (a) en desarrollar las actividades lúdicas de mi clase	x		x		x		
17	Comprendo los problemas presentados en la sesión de clase si están acompañados por un juego	x		x		x		
18	Los juegos interactivos permiten que aclare mis dudas sobre el tema de clase.	x		x		x		
19	Me siento cómodo al utilizar estas plataformas digitales porque son divertidas	x		x		x		



	20	Me agrada trabajar en grupo por medio de las plataformas digitales.	x		x		x		
Dimensión Entornos virtuales	21	Me desenvuelvo con facilidad a través de mis equipos digitales en clase.	x		x		x		
	22	Realizo mis actividades lúdicas satisfactoriamente.	x		x		x		
	23	Los recursos digitales lúdicos permiten adquirir nuevas soluciones.	x		x		x		
	24	Las plataformas interactivas me ayudan a resolver problemas.	x		x		x		
	25	Desarrollo actividades lúdicas a la vez que me comunico con mis compañeros.	x		x		x		
	26	Tengo buena comunicación con mis compañeros a través del chat del Zoom/WhatsApp	x		x		x		
	27	En las plataformas digitales me ayudan a llegar rápido a la información	x		x		x		
	28	Aprendo a acceder a la información gracias a las plataformas digitales	x		x		x		
	29	Soy ágil al usar aparatos digitales.	x		x		x		
	30	Tengo facilidad para desarrollar videojuegos virtuales.	x		x		x		
	31	Empleo herramientas para desarrollar las asignaciones	x		x		x		



	32	Trabajo con plataformas digitales para realizar mis exposiciones	x		x		x		
	33	Me siento más animado al realizar mi clase a través de un aparato digital	x		x		x		
	34	Estoy dispuesto a desarrollar varias actividades lúdicas mediante Zoom/WhatsApp en mi clase	x		x		x		
	35	El ambiente virtual me facilita el trabajo en equipo con mis compañeros	x		x		x		
	36	Mis aparatos digitales me permiten recoger información para realizar los trabajos grupales	x		x		x		
	37	Cuando manejo mis aparatos digitales puedo realizar todas mis tareas con facilidad	x		x		x		
	38	Me siento capaz de resolver nuevos problemas con ayuda de mis aparatos digitales	x		x		x		
	39	Mis aparatos digitales me permiten lograr el propósito de la clase	x		x		x		
	40	Puedo reforzar lo aprendido en clase gracias a los recursos tecnológicos.	x		x		x		
Dimensión Aprendizaje cooperativo	41	Realizo mis actividades de extensión de forma independiente	x		x		x		
	42	Trabajo solo en las actividades lúdicas	x		x		x		



43	Trabajo cómodo en las clases de forma digital.	x		x		x		
44	Me resulta fácil trabajar con mis compañeros de clase.	x		x		x		
45	Utilizó la información que me da el docente a través de los recursos digitales	x		x		x		
46	Intercambio ideas de lo aprendido en clase con mis compañeros	x		x		x		
47	Soy capaz de controlarme frente a posibles distracciones que se presenten durante la clase	x		x		x		
48	Me organizo frente a mis clases virtuales.	x		x		x		
49	Aclaro alguna duda con mi profesor(a) mediante el chat del Zoom/WhatsApp	x		x		x		
50	Despejo alguna duda al momento de trabajar en equipo por Zoom / WhatsApp	x		x		x		
51	Es fácil repasar lo aprendido en clase	x		x		x		
52	Realizo preguntas entre con mis compañeros de clase	x		x		x		
53	Tengo facilidad para expresar mis ideas a mis compañeros	x		x		x		
54	Soy capaz de relacionarme con facilidad con mis nuevos compañeros	x		x		x		

55	Me gusta realizar trabajos grupales por medio de las plataformas virtuales	x		x		x	
56	Realizo actividades grupales de forma ordenada y organizada	x		x		x	
57	Animo a mis compañeros a relacionarse mediante el chat del zoom con los demás	x		x		x	
58	Me siento más dispuesto a compartir mis pensamientos y/o emociones con mis compañeros a través de Zoom/WhatsApp.	x		x		x	
59	Cuando converso con mis compañeros adquiero nuevos conocimientos	x		x		x	
60	Adquiero nuevos conocimientos cuando desarrollo mis actividades lúdicas digitales	x		x		x	

Apellidos y nombres del juez: FERNÁNDEZ RIVAS ADELINA AUGUSTA

Especialidad: EDUCACIÓN PRIMARIA - MG. PSICOLOGÍA EDUCATIVA.

Fecha de validación: 24.06.21

Firma:



DNI / CNI: 40318115

Anexo 3: Validación de instrumentos.

Investigación: Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021

Variable: Gamificación

Dimensión	N° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión Gamificación	1	Participó con agrado en las actividades de aprendizaje	x		x		x		
	2	Me integro en las actividades lúdicas durante la sesión.	x		x		x		
	3	Los juegos de la clase me hacen razonar.	x		x		x		
	4	Los videojuegos virtuales me ayudan utilizar estrategias de resolución de problemas	x		x		x		
	5	Me siento atraído a las clases por los juegos.	x		x		x		
	6	Me motivo al participar en los juegos de mi docente.	x		x		x		
	7	Me concentro en las plataformas digitales de aprendizaje.	x		x		x		
	8	Me concentro al participar en videojuegos virtuales.	x		x		x		



9	Las actividades lúdicas generan en mí nuevas ideas.	x		x		x		
10	Los juegos interactivos permiten que desarrolle nuevas estrategias para trabajar en clases.	x		x		x		
11	Me siento dispuesto al realizar las actividades virtuales colaborativas	x		x		x		
12	Tengo ganas de participar en las actividades escolares	x		x		x		
13	Soy capaz de desarrollar las actividades lúdicas de mi clase	x		x		x		
14	Estoy satisfecho con las actividades que desarrollo en clase	x		x		x		
15	Las actividades lúdicas que realiza mi docente me generan nuevas ideas	x		x		x		
16	Estoy interesado (a) en desarrollar las actividades lúdicas de mi clase	x		x		x		
17	Comprendo los problemas presentados en la sesión de clase si están acompañados por un juego	x		x		x		
18	Los juegos interactivos permiten que aclare mis dudas sobre el tema de clase.	x		x		x		
19	Me siento cómodo al utilizar estas plataformas digitales porque son divertidas	x		x		x		



	20	Me agrada trabajar en grupo por medio de las plataformas digitales.	x		x		x		
Dimensión Entornos virtuales	21	Me desenvuelvo con facilidad a través de mis equipos digitales en clase.	x		x		x		
	22	Realizo mis actividades lúdicas satisfactoriamente.	x		x		x		
	23	Los recursos digitales lúdicos permiten adquirir nuevas soluciones.	x		x		x		
	24	Las plataformas interactivas me ayudan a resolver problemas.	x		x		x		
	25	Desarrollo actividades lúdicas a la vez que me comunico con mis compañeros.	x		x		x		
	26	Tengo buena comunicación con mis compañeros a través del chat del Zoom/WhatsApp	x		x		x		
	27	En las plataformas digitales me ayudan a llegar rápido a la información	x		x		x		
	28	Aprendo a acceder a la información gracias a las plataformas digitales	x		x		x		
	29	Soy ágil al usar aparatos digitales.	x		x		x		
	30	Tengo facilidad para desarrollar videojuegos virtuales.	x		x		x		
	31	Empleo herramientas para desarrollar las asignaciones	x		x		x		



	32	Trabajo con plataformas digitales para realizar mis exposiciones	x		x		x		
	33	Me siento más animado al realizar mi clase a través de un aparato digital	x		x		x		
	34	Estoy dispuesto a desarrollar varias actividades lúdicas mediante Zoom/ WhatsApp en mi clase	x		x		x		
	35	El ambiente virtual me facilita el trabajo en equipo con mis compañeros	x		x		x		
	36	Mis aparatos digitales me permiten recoger información para realizar los trabajos grupales	x		x		x		
	37	Cuando manejo mis aparatos digitales puedo realizar todas mis tareas con facilidad	x		x		x		
	38	Me siento capaz de resolver nuevos problemas con ayuda de mis aparatos digitales	x		x		x		
	39	Mis aparatos digitales me permiten lograr el propósito de la clase	x		x		x		
	40	Puedo reforzar lo aprendido en clase gracias a los recursos tecnológicos.	x		x		x		
Dimensión Aprendizaje cooperativo	41	Realizo mis actividades de extensión de forma independiente	x		x		x		
	42	Trabajo solo en las actividades lúdicas	x		x		x		



43	Trabajo cómodo en las clases de forma digital.	x		x		x		
44	Me resulta fácil trabajar con mis compañeros de clase.	x		x		x		
45	Utilizó la información que me da el docente a través de los recursos digitales	x		x		x		
46	Intercambio ideas de lo aprendido en clase con mis compañeros	x		x		x		
47	Soy capaz de controlarme frente a posibles distracciones que se presenten durante la clase	x		x		x		
48	Me organizo frente a mis clases virtuales.	x		x		x		
49	Aclaro alguna duda con mi profesor(a) mediante el chat del Zoom/WhatsApp	x		x		x		
50	Despejo alguna duda al momento de trabajar en equipo por Zoom / WhatsApp	x		x		x		
51	Es fácil repasar lo aprendido en clase	x		x		x		
52	Realizo preguntas entre con mis compañeros de clase	x		x		x		
53	Tengo facilidad para expresar mis ideas a mis compañeros	x		x		x		
54	Soy capaz de relacionarme con facilidad con mis nuevos compañeros	x		x		x		

55	Me gusta realizar trabajos grupales por medio de las plataformas virtuales	x		x		x		
56	Realizo actividades grupales de forma ordenada y organizada	x		x		x		
57	Animo a mis compañeros a relacionarse mediante el chat del zoom con los demás	x		x		x		
58	Me siento más dispuesto a compartir mis pensamientos y/o emociones con mis compañeros a través de Zoom/WhatsApp.	x		x		x		
59	Cuando converso con mis compañeros adquiero nuevos conocimientos	x		x		x		
60	Adquiero nuevos conocimientos cuando desarrollo mis actividades lúdicas digitales	x		x		x		

Apellidos y nombres del juez: Holguin Alvarez, Jhon Alexander

Especialidad: Psicología educacional. Fecha de validación: 1 de julio de 2021

Firma:



DNI / CNI: 42641226

Anexo 4 : Autorización de aplicación de la institución.

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Los Olivos, 04 de junio del 2020

Sr. (a): Zoraida Navarro Pimentel

Director de la I. E. San Antonio de Padua

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo- Filial Lima manifestarle que, nuestras estudiantes están desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestras alumnas a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021" para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Escala de nivel de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a las alumnas Meliza del Pilar Diaz Riva; y Sol Mariel Fernandez Chaucayanqui, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES
Directora de la Carrera de Educación Primaria
Lima Norte



COLEGIO
San Antonio de Padua

Lima, 05 de Julio de 2021

OFICIO N° 039-2021/DIEP-SAP

Dra. Mariella Patricia Gómez Flores

Directora de la Carrera de Educación Primaria Lima Norte

Universidad César Vallejo - Los Olivos

Por medio de la presente, tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarla cordialmente a nombre de la Institución Educativa Privada "San Antonio de Padua" Independencia - Ugel N.º 02.

El motivo de la presente es para informarle de la ACEPTACIÓN de las alumnas Meliza del Pilar Díaz Riva; y Sol Mariel Fernandez Chaucayanqui, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151. Para realizar el proyecto de tesis: "Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima 2021" para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Escala de nivel de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



NAVARRO PIMENTEL ZORAIDA
DIRECTORA.

Los Olivos, 04 de junio del 2020

Sr. (a): Rodolfo Jesús Vidal Soldevilla

Director de la I. E. Sagrada Familia Kids

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo- Filial Lima manifestarle que, nuestras estudiantes están desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestras alumnas a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021" para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Escala de nivel de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a las alumnas Meliza del Pilar Díaz Riva; y Sol Mariel Fernández Chaucayanqui, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES
Directora de la Carrera de Educación Primaria
Lima Norte



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA
SAGRADA FAMILIA KIDS

R.D. N° 290-00 • R.D.R. N° 500-11 • R.D.R. N° 1564-11 • R.S.R. N° 04140-11
R.D. N° 4404-14 • R.D. 005469-17 • R.D. 8156-17 • UGEL N° 02

INICIAL - PRIMARIA

Lima, 05 de Julio de 2021

OFICIO N° 038-2021/DIEP-SFK

Dra. Mariella Patricia Gómez Flores

Directora de la Carrera de Educación Primaria Lima Norte

Universidad César Vallejo - Los Olivos

Por medio de la presente, tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarla cordialmente a nombre de la Institución Educativa Privada "Sagrada Familia Kids" Independencia - Ugel N° 02. El motivo de la presente es para informarle de la ACEPTACIÓN de las alumnas Meliza del Pilar Diaz Riva; y Sol Mariel Fernandez Chaucayanqui, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151. Para realizar el proyecto de tesis: "Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima 2021" para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Escala de nivel de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



IEP SAGRADA FAMILIA KIDS
RUC: 20010730077
Roberto Jesús Díaz Colindres
GERENTE

Local: Calle 11 N°141 Urb. Túpac Amaru - Independencia Telf.:526-6690

Los Olivos, 10 de junio del 2020

Sr. (a): Delma Yesenia Ramos Valderrama

Director de la I. E. 3049-1 J. William Fulbright

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo- Filial Lima manifestarle que, nuestras estudiantes están desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestras alumnas a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021" para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Escala de nivel de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a las alumnas Meliza del Pilar Diaz Riva; y Sol Mariel Fernandez Chaucayanqui, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES
Directora de la Carrera de Educación Primaria
Lima Norte

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Lima, 30 de junio de 2021

Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES

Directora de la carrera de Educación Primaria Lima Norte
Universidad César Vallejo-Los Olivos

Por medio de la presente, tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarla cordialmente a nombre de la Institución Educativa N° 09/ 3094-1 “J. William Fulbright” de la UGEL N° 02

El motivo de esta carta es informarle de la **ACEPTACIÓN** de las estudiantes Meliza del Pilar Diaz Riva; y Sol Mariel Fernández Chaucayanqui, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151 para realizar el proyecto de investigación para tesis con el título:

“Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021”

Dentro de nuestra Institución “J. William Fulbright”, se desarrollará bajo la modalidad virtual.

Sin más por el momento, reciba un cordial saludo de nuestra parte.

Atentamente.

 
FRIDA SUSANA CALDAN ALEJOS
SUB - DIRECTORA
I.E. 0009/3094-1 "J. WILLIAM FULBRIGHT"

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Los Olivos, 30 de junio del 2021

Sr. (a): Julian Cañari Paredes

Director de la I. E. P. Christian Barnard de Tahuantinsuyo

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo- Filial Lima manifestarle que, nuestras estudiantes están desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestras alumnas a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021" para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Escala de nivel de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a las alumnas Meliza del Pilar Diaz Riva; y Sol Mariel Fernandez Chaucayanqui, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES
Directora de la Carrera de Educación Primaria
Lima Norte



Lic. JULIAN CAÑARI PAREDES
DIRECTOR

Independencia, 06 de julio del 2021

Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES
Directora de la Carrera de Educación Primaria
Lima Norte

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarla cordialmente a nombre de nuestra Institución Educativa "Christian Barnard de Tahuantinsuyo" y su vez manifestarle que, **AUTORIZAMOS** a las alumnas Meliza del Pilar Diaz Riva; y Sol Mariel Fernandez Chauayanqui, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151 a desarrollar su proyecto de tesis: "Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021" para lo cual les brindaremos al apoyo necesario con la aplicación del instrumento: "Escala de nivel de gamificación", cuya información será de suma importancia para la elaboración de los informes de investigación para su titulación profesional.

Agradeciendo la atención, se expide el presente documento a solicitud de la parte interesada.

Atentamente,



A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'J' followed by a long horizontal stroke.

Lic. JULIAN CAÑARI PAREDES
DIRECTOR

Los Olivos, 10 de junio del 2021

Sr. (a): Beatriz Salazar Ayllón

Directora de la I. E.P. Miguel Grau

Presente

De nuestra mayor consideración:

Por la presente tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente en presentación de la Universidad César Vallejo- Filial Lima manifestarle que, nuestras estudiantes están desarrollando un proyecto de informe de Tesis por especialidad, por lo que recurrimos a su conocida Institución para solicitarle a usted tenga a bien autorizar el ingreso a nuestras alumnas a fin de desarrollar su proyecto de tesis: "Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021" para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Escala de nivel de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

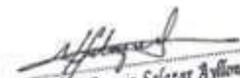
Por lo anteriormente expuesto y para dicho fin, me permito presentar a las alumnas Meliza del Pilar Díaz Riva; y Sol Mariel Fernandez Chaucayanqui, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente,



Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES
Directora de la Carrera de Educación Primaria
Lima Norte



Beatriz Salazar Ayllón
DIRECTORA
I.E.P. "MIGUEL GRAU"



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA

"Miguel Grau"

R.D. N° 049-02 R.D. USE N° 007-04 R.D. N° 3707-03 R.D. N° 380-12 IGEI N° 02
INICIAL - PRIMARIA - SECUNDARIA



"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lima, 30 de junio de 2021

Dra. MARIELLA PATRICIA GOMEZ FLORES

Directora de la carrera de Educación Primaria Lima Norte

Universidad César Vallejo-Los Olivos

Por medio de la presente, tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarla cordialmente a nombre de la Institución Educativa Privada "San Antonio de Padua" Independencia - Ugel N.º 02.

El motivo de la presente es para informarle de la ACEPTACIÓN de las alumnas Meliza del Pilar Díaz Riva; y Sol Mariel Fernandez Chaucayanqui, de la Escuela Profesional de Educación Primaria de IX ciclo, con códigos de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151. Para realizar el proyecto de tesis: "Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima 2021" para lo cual deberá aplicar el instrumento: "Escala de nivel de gamificación", cuya información que será de suma importancia para elaborar el informe de investigación para su titulación profesional.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente me despido de usted deseándole mis mejores deseos.

Atentamente.




Lic. Nilda Beatriz Salazar Ayllon
DIRECTORA
IEP "MIGUEL GRAU"

Anexo 5: Constancia de aplicación.



“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Dra. Mariella Patricia Gomez Flores

Directora de la Carrera de Educación Primaria

Lima Norte

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Ud., para dar a conocer que, las estudiantes: **Diaz Riva Meliza del Pilar** y **Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel** de la especialidad de Educación Primaria de la “Escuela de Educación Primaria” de la Universidad César Vallejo, que cursan el X ciclo con el código de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151. Aplicaron los instrumentos necesarios para el recojo de datos en referente a la tesis denominada “**Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021**”.

Por lo expuesto, en mi calidad de directiva de la institución, se confirma que la ejecución se ha realizado de forma pertinente, en respuesta al cronograma y coordinaciones realizadas para las actividades aceptadas antes de iniciar el estudio, las cuales se desarrollaron con total normalidad y eficiencia en la muestra objetivo del estudio.

Es todo en cuanto puedo comunicar para los fines convenientes de la parte interesada.

Atentamente,

Independencia, 09 de setiembre de 2021

The image shows a handwritten signature in blue ink over a circular official stamp. The stamp contains the text: 'MINISTERIO DE EDUCACIÓN', 'UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL N° 02', 'LIMA NORTE', and 'SUB-DIRECCIÓN'. Below the stamp, the text reads: 'NIE FRIDA SUSANA GALVAN ALEJOS', 'SUB - DIRECTORA', and 'LE 00003094-1-11 WILLIAM FULBRIGHT'.

Firma y sello

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Dra. Mariella Patricia Gomez Flores

Directora de la Carrera de Educación Primaria

Lima Norte

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Ud., para dar a conocer que, las estudiantes: **Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel** de la especialidad de Educación Primaria de la “Escuela de Educación Primaria” de la Universidad César Vallejo, que cursan el X ciclo con el código de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151. Aplicaron los instrumentos necesarios para el recojo de datos en referente a la tesis denominada **“Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021”**.

Por lo expuesto, en mi calidad de directiva de la institución, se confirma que la ejecución se ha realizado de forma pertinente, en respuesta al cronograma y coordinaciones realizadas para las actividades aceptadas antes de iniciar el estudio, las cuales se desarrollaron con total normalidad y eficiencia en la muestra objetivo del estudio.

Es todo en cuanto puedo comunicar para los fines convenientes de la parte interesada.

Atentamente,

Independencia, 09 de setiembre de 2021




Lic. Nilda Beatriz Salazar Ayllon
DIRECTORA
IEP "MIGUEL GRAU"

Firma y sello

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Dra. Mariella Patricia Gomez Flores

Directora de la Carrera de Educación Primaria

Lima Norte

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Ud., para dar a conocer que, las estudiantes: **Diaz Riva Meliza del Pilar** y **Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel** de la especialidad de Educación Primaria de la “Escuela de Educación Primaria” de la Universidad César Vallejo, que cursan el X ciclo con el código de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151. Aplicaron los instrumentos necesarios para el recojo de datos en referente a la tesis denominada “**Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021**”.

Por lo expuesto, en mi calidad de directiva de la institución, se confirma que la ejecución se ha realizado de forma pertinente, en respuesta al cronograma y coordinaciones realizadas para las actividades aceptadas antes de iniciar el estudio, las cuales se desarrollaron con total normalidad y eficiencia en la muestra objetivo del estudio.

Es todo en cuanto puedo comunicar para los fines convenientes de la parte interesada.

Atentamente,

Independencia, 09 de setiembre de 2021



Lic. JULIAN CAÑARI PAREDES
DIRECTOR

Firma y sello



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA

SAGRADA FAMILIA KIDS

R.D. N° 290-00 • R.D.R.N° 590-11 • R.D.R. N° 1554-11 • R.S.R. N° 04140-11
R.D. N° 4404-14 • R.D. 005469-17 • R.D. 9156-17 • UGEL N° 02

INICIAL - PRIMARIA

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Dra. Mariella Patricia Gomez Flores

Directora de la Carrera de Educación Primaria

Lima Norte

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Ud., para dar a conocer que las estudiantes: **Diaz Riva Meliza del Pilar** y **Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel** de la especialidad de Educación Primaria de la "Escuela de Educación Primaria" de la Universidad César Vallejo, que cursan el X ciclo con el código de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151. Aplicaron los instrumentos necesarios para el recojo de datos en referente a la tesis denominada **"Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021"**.

Por lo expuesto, en mi calidad de Promotor y Director las Instituciones Educativas "Sagrada Familia de Independencia" y "Sagrada Familia Kids", se confirma que la ejecución se ha realizado de forma pertinente, en respuesta al cronograma y coordinaciones realizadas para las actividades aceptadas antes de iniciar el estudio, las cuales se desarrollaron con total normalidad y eficiencia en la muestra objetivo del estudio.

Es todo en cuanto puedo comunicar para los fines convenientes de la parte interesada.

Atentamente,

Independencia, 09 de setiembre de 2021



I.E.P. SAGRADA FAMILIA KIDS
RUC: 20516785021
Rodolfo Jesus Vidal Soldevilla
GERENTE

Local: Calle 11 N°141 Urb. Túpac Amaru - Independencia Telf.:526-6690



COLEGIO
San Antonio de Padua
INICIAL – PRIMARIA

R.D. N° 0208-93 - R.D. N° 0898-94 - R.D. N° 05595-06

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

Dra. Mariella Patricia Gomez Flores

Directora de la Carrera de Educación Primaria

Lima Norte

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Ud., para dar a conocer que las estudiantes: **Diaz Riva Meliza del Pilar** y **Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel** de la especialidad de Educación Primaria de la “Escuela de Educación Primaria” de la Universidad César Vallejo, que cursan el X ciclo con el código de matrícula N° 6700287863; y N° 6700252151. Aplicaron los instrumentos necesarios para el recojo de datos en referente a la tesis denominada “**Nivel de gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021**”.

Por lo expuesto, en mi calidad de Directora de la Institución Educativa “San Antonio de Padua”, se confirma que la ejecución se ha realizado de forma pertinente, en respuesta al cronograma y coordinaciones realizadas para las actividades aceptadas antes de iniciar el estudio, las cuales se desarrollaron con total normalidad y eficiencia en la muestra objetivo del estudio.

Es todo en cuanto puedo comunicar para los fines convenientes de la parte interesada.

Atentamente,

Independencia, 09 de setiembre de 2021

LIC. ZORAIDA NAVARRO PIMENTEL
DIRECTORA

Anexo 6: Consentimiento informado del padre de familia o tutor.

<p style="text-align: center;">CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Sr. Padre de Familia o tutor: Carmen Rosa Olivas Espinoza</p> <p>DNI: 15731857</p> <p>Presente.</p> <p>Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.</p> <p>Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mathias Nicho Olivas <p>Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">De acuerdo</td> <td style="width: 50%;">En desacuerdo</td> </tr> </table> <p><small>Nota: marque solo una opción.</small></p> <p>Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.</p> <p>Muy agradecidos</p> <p>Universidad César Vallejo</p> 	De acuerdo	En desacuerdo	<p style="text-align: center;">CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Sr. Padre de Familia o tutor: Victor Alanizano Cornejo</p> <p>DNI: 45235694</p> <p>Presente.</p> <p>Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.</p> <p>Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fabrizio Alanizano Lagos <p>Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">De acuerdo</td> <td style="width: 50%;">En desacuerdo</td> </tr> </table> <p><small>Nota: marque solo una opción.</small></p> <p>Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.</p> <p>Muy agradecidos</p> <p>Universidad César Vallejo</p> 	De acuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo				
De acuerdo	En desacuerdo				
<p style="text-align: center;">CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Sr. Padre de Familia o tutor: Neydi Alvarado Lopez</p> <p>DNI: 14566662</p> <p>Presente.</p> <p>Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.</p> <p>Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:</p> <ul style="list-style-type: none"> - César Angulo Alvarado <p>Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">De acuerdo</td> <td style="width: 50%;">En desacuerdo</td> </tr> </table> <p><small>Nota: marque solo una opción.</small></p> <p>Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.</p> <p>Muy agradecidos</p> <p>Universidad César Vallejo</p> 	De acuerdo	En desacuerdo	<p style="text-align: center;">CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Sr. Padre de Familia o tutor: Libia Laguna Sahre</p> <p>DNI: 4250115</p> <p>Presente.</p> <p>Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.</p> <p>Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Julieta Belén Tunqui Laguna <p>Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">De acuerdo</td> <td style="width: 50%;">En desacuerdo</td> </tr> </table> <p><small>Nota: marque solo una opción.</small></p> <p>Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.</p> <p>Muy agradecidos</p> <p>Universidad César Vallejo</p> 	De acuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo				
De acuerdo	En desacuerdo				

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Margarita Espino Ayala

DNI: 12720679

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chauca Yanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Felipe Gabriel Naupari Espino

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: José Edwin Araujo Pérez

DNI: 11422807

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chauca Yanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Dielo Gamile Araujo Sedano

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: María León Páido

DNI: 10606890

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chauca Yanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Kevin Cruz Ledo

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Sheila García Pérez

DNI: 10993343

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chauca Yanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Adriano Ortega García

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Noelia Damiba Abad Retiz

DNI: 29398232

Presente

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mareli, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija

- Manuel José Abad Retiz

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Gladys Rosmary Cheri Espinoza

DNI: 40713324

Presente

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mareli, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija

- Bayari Judith Rojas Chero

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Janisse Huaminyuri Ahuasi

DNI: 41622652

Presente

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mareli, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija

- Fergie Sophie Flores Huaminyuri

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Johanna Gonzales León

DNI: 42488076

Presente

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mareli, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija

- Nathaniel Huasipoma González

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Julia Cueva Vilano

DNI: 40272831

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Renato Fabricio Valdivia Cueva

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Franco Rivera Luis Alejandro

DNI: 40871253

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Franco Vasquez Daira Alejandra

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Jerry Dávila Benites

DNI: 28310830

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Lyana Sánchez Dávila

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Karina Mendoza Tazul

DNI: 09795865

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Aido Mathas Yupton Mendoza

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o Autor Nancy Diaz de la Cruz

DNI: 25702081

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Melissa Icaño Diaz

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Si otro particular se despidió el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor Elvis Valencia Yaga

DNI: 10218745

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Elvis Renato Valencia Armas

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Si otro particular se despidió el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor German Ramirez Zavala

DNI: 15641547

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Saúl Ramirez Alarcos

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Si otro particular se despidió el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor Elizabeth Valle Ruiz

DNI: 12174400

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Jorge González Valle

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Si otro particular se despidió el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Janet Gutiérrez Rojas

DNI 10508877

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y Humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Marit, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Nicolás Cucho Gutiérrez

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Rosa Luz Fernandez Romero

DNI 11776613

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y Humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Marit, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Fabianna Diaz Fernandez

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Antonio Vega Sánchez

DNI 28111701

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y Humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Marit, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Fabián Vega Ramírez

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Gledy Soto Rodríguez

DNI 09051282

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y Humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Marit, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Christian Alexander Shiguay Soto

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Erika Atoche Lara

DNI: 10408474

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Christian Mathias Macedo Atoche

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

De acuerdo	En desacuerdo
-------------------	----------------------

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos,

Universidad César Vallejo



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Sandro Gálvez Flores

DNI: 10509033

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Valeria Gálvez Correa

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

De acuerdo	En desacuerdo
-------------------	----------------------

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos,

Universidad César Vallejo.



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Pedro Luis Rosado Paz

DNI: 42643288

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Alejandro Miguel Rosado Ramirez

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

De acuerdo	En desacuerdo
-------------------	----------------------

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos,

Universidad César Vallejo.



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Yanet López Alejos

DNI: 41316788

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Laila Torres López

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si **ACEPTA** o **RECHAZA** la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

De acuerdo	En desacuerdo
-------------------	----------------------

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos,

Universidad César Vallejo.



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Katherine Garcia Tapia

DNI: 46358573

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chaucayanga Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Kristhano Monzón García

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

Form with radio buttons for 'De acuerdo' and 'En desacuerdo'.

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Darío Silva Acosta

DNI: 41384519

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chaucayanga Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Abigail Silvia Ramírez

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

Form with radio buttons for 'De acuerdo' and 'En desacuerdo'.

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Johanna Ivett Chávez Ventura

DNI: 12925217

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chaucayanga Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Luana Ayelen Yamunaque Chávez

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

Form with radio buttons for 'De acuerdo' and 'En desacuerdo'.

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Johanna Gretha Mendoza Pino

DNI: 10566788

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chaucayanga Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Luana Fuentes Mendoza

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:

Form with radio buttons for 'De acuerdo' and 'En desacuerdo'.

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

<p style="text-align: center;">CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Sr. Padre de Familia o tutor: Norma López Rojas</p> <p>DNI: 44713231</p> <p>Presente.</p> <p>Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chacayanqui Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.</p> <p>Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:</p> <p>- Rodrigo Quispe López</p> <p>Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">De acuerdo</td> <td style="text-align: center;">En desacuerdo</td> </tr> </table> <p><small>Nota: marque solo una opción.</small></p> <p>Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,</p> <p>Muy agradecidos,</p> <p>Universidad César Vallejo.</p> 	De acuerdo	En desacuerdo	<p style="text-align: center;">CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Sr. Padre de Familia o tutor: Evelyn Zúñiga Arcoz</p> <p>DNI: 29439580</p> <p>Presente.</p> <p>Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chacayanqui Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.</p> <p>Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:</p> <p>- Cristófer Sahuana Zúñiga</p> <p>Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">De acuerdo</td> <td style="text-align: center;">En desacuerdo</td> </tr> </table> <p><small>Nota: marque solo una opción.</small></p> <p>Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,</p> <p>Muy agradecidos,</p> <p>Universidad César Vallejo.</p> 	De acuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo				
De acuerdo	En desacuerdo				
<p style="text-align: center;">CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Sr. Padre de Familia o tutor: Evelyn Zúñiga Arcoz</p> <p>DNI: 29439580</p> <p>Presente.</p> <p>Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chacayanqui Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.</p> <p>Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:</p> <p>- Estrella Sahuana Zúñiga</p> <p>Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">De acuerdo</td> <td style="text-align: center;">En desacuerdo</td> </tr> </table> <p><small>Nota: marque solo una opción.</small></p> <p>Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,</p> <p>Muy agradecidos,</p> <p>Universidad César Vallejo.</p> 	De acuerdo	En desacuerdo	<p style="text-align: center;">CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Sr. Padre de Familia o tutor: REGINA EDITH GOHRING HERMOSA</p> <p>DNI: 46139755</p> <p>Presente.</p> <p>Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chacayanqui Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.</p> <p>Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:</p> <p>- ISABEL ETTLE HUAMANI GOHRING</p> <p>Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">De acuerdo</td> <td style="text-align: center;">En desacuerdo</td> </tr> </table> <p><small>Nota: marque solo una opción.</small></p> <p>Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,</p> <p>Muy agradecidos,</p> <p>Universidad César Vallejo.</p> 	De acuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo				
De acuerdo	En desacuerdo				

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o autor: Violeta Correa Horna

DNI: 10976279

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Johan Cano Correa

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o autor: Cely Edison Campos Loyola

DNI: 11385195

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Es importante que usted sepa que se aplicará en su hijo o hija:

- Mauro Eduardo Campos Román

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o autor: George Guzmán Pérez

DNI: 10976137

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

- Iker Guzmán Navarro

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o autor: Sandra Mari Percego

DNI: 10156603

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chauca Yanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

- Luciana Motos Mottos

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo En desacuerdo

Nota: marque solo una opción

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto,

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Janet Gutiérrez Rojas

DNI: 10508877

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

- Roxana Cicho

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

Form with two columns: De acuerdo, En desacuerdo

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo

Handwritten signature of Roxana Cicho

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Nilsa Chipana Paz

DNI: 42227018

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

- Emilia Torres Chipana

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

Form with two columns: De acuerdo, En desacuerdo

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

Handwritten signature of Emilia Torres Chipana

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: Roxita Marchena Villanueva

DNI: 12279128

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

- Any Cicho Saldaña Marchena

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

Form with two columns: De acuerdo, En desacuerdo

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

Handwritten signature of Any Cicho Saldaña Marchena

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor: IRMA DEL PILAR ZABALETA ROBLES

DNI: 09793337

Presente.

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Diaz Riva Meliza del Pilar y Fernandez Chaucayanqui Sol Mariel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

- ASTRID PORTOCARRERO ROBLES

Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

Form with two columns: De acuerdo, En desacuerdo

Nota: marque solo una opción.

Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos.

Universidad César Vallejo.

Handwritten signature of Astrid Portocarrero Robles

<p style="text-align: center;">CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Sr. Padre de Familia o tutor: Jorge Antonio Calderón Raimoso</p> <p>DNI: 10166124</p> <p>Presente.</p> <p>Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chauca Yanqui Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.</p> <p style="text-align: center;">- Omayra Calderón Gutiérrez:</p> <p>Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">De acuerdo</td> <td style="width: 50%;">En desacuerdo</td> </tr> </table> <p><small>Nota: marque solo una opción.</small></p> <p><small>Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.</small></p> <p>Muy agradecidos</p> <p>Universidad César Vallejo.</p> 	De acuerdo	En desacuerdo	<p style="text-align: center;">CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Sr. Padre de Familia o tutor: Olivia Alarcón Díaz</p> <p>DNI: 45076759</p> <p>Presente.</p> <p>Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chauca Yanqui Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.</p> <p style="text-align: center;">- Bianca Sernaque Alarcón</p> <p>Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">De acuerdo</td> <td style="width: 50%;">En desacuerdo</td> </tr> </table> <p><small>Nota: marque solo una opción.</small></p> <p><small>Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.</small></p> <p>Muy agradecidos.</p> <p>Universidad César Vallejo.</p> 	De acuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo				
De acuerdo	En desacuerdo				
<p style="text-align: center;">CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Sr. Padre de Familia o tutor: María Astocondor Vargas</p> <p>DNI: 10589835</p> <p>Presente.</p> <p>Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chauca Yanqui Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.</p> <p style="text-align: center;">- Gabriel Aytao Astocondor</p> <p>Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">De acuerdo</td> <td style="width: 50%;">En desacuerdo</td> </tr> </table> <p><small>Nota: marque solo una opción.</small></p> <p><small>Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.</small></p> <p>Muy agradecidos.</p> <p>Universidad César Vallejo.</p> 	De acuerdo	En desacuerdo	<p style="text-align: center;">CONSENTIMIENTO INFORMADO</p> <p>Sr. Padre de Familia o tutor: Juan Manuel Soto Terry</p> <p>DNI: 12563192</p> <p>Presente.</p> <p>Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria: Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chauca Yanqui Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.</p> <p style="text-align: center;">- Alexis Soto Alvarado</p> <p>Este estudio permitirá recabar información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">De acuerdo</td> <td style="width: 50%;">En desacuerdo</td> </tr> </table> <p><small>Nota: marque solo una opción.</small></p> <p><small>Sin otro particular se despide el equipo de investigación del proyecto.</small></p> <p>Muy agradecidos.</p> <p>Universidad César Vallejo.</p> 	De acuerdo	En desacuerdo
De acuerdo	En desacuerdo				
De acuerdo	En desacuerdo				

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor Raquel Zavaleta Varas

DNI 11810354

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y Humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chaucayanga Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Paulo Castillo Zavaleta

Este estudio permitirá recibir información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo	En desacuerdo
-------------------	----------------------

Nota: marque solo una opción.

Si otro particular se desprende el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos:

Universidad César Vallejo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr. Padre de Familia o tutor David Olivas Nieto

DNI 42890700

Presente:

Por medio de la presente reciba nuestro cordial saludo, somos el equipo de investigación de Facultad de Derecho y Humanidades de Universidad César Vallejo conformado por los estudiantes en educación primaria Díaz Riva Meliza del Pilar y Fernández Chaucayanga Sol Maribel, y al mismo tiempo se le informa que, deseamos incluir a su niño o niña en el desarrollo de nuestra investigación, la cual lleva por título: Nivel de Gamificación en el proceso de aprendizaje del nivel primaria, Lima, 2021, con el fin de investigar la temática de: Gamificación.

Adriano Olivas Diaz

Este estudio permitirá recibir información sobre la temática abordada, y sobre su actuación se guardará total anonimato para la identificación de los participantes, con el fin de no influir en su estabilidad social y emocional, como tampoco en su imagen personal. Por esta razón deseamos saber si ACEPTA o RECHAZA la participación de su menor hijo o hija en nuestra investigación.

De acuerdo	En desacuerdo
-------------------	----------------------

Nota: marque solo una opción.

Si otro particular se desprende el equipo de investigación del proyecto.

Muy agradecidos:

Universidad César Vallejo