



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Gamificación educativa y aprendizajes significativos en estudiantes
de bachillerato de una unidad educativa de Naranjal, Ecuador - 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Vera Cercado, Zita Mariela (ORCID: 0000-0002-8571-6555)

ASESOR:

Dr. Cruz Cisneros, Victor Francisco (ORCID: 0000-0002-0429-294X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios, por sus infinitas bendiciones A mi madre, a mi hija e hijo por apoyarme. A todas los que se lograron involucrarse en este proceso para poder culminar con éxito.

Agradecimiento

A la Universidad César Vallejo por ofertar este programa de maestría en la filial Piura.

A la Lic. Teresa Aguilar, directora de la institución educativa donde desarrolle mi investigación.

A mi asesor Dr. Víctor Francisco Cruz Cisneros, por su apoyo y confianza para terminar esta investigación.

Índice de contenidos

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.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN.....	30
VI. CONCLUSIONES.....	36
VII. RECOMENDACIONES	37
REFERENCIAS	38
ANEXOS	44

Índice de tablas

Tabla 1 Distribución de la Población	16
Tabla 2 Muestra	16
Tabla 3 Confiabilidad de la gamificación educativa.....	18
Tabla 4 Confiabilidad del aprendizaje significativo	18
Tabla 5 V1 Gamificación educativa * V2 Aprendizaje significativo	20
Tabla 6 V1 Gamificación educativa * D1 Saberes previos	21
Tabla 7 V1 Gamificación educativa * D2 Asimilación	22
Tabla 8 V1 Gamificación educativa * D3 construcción de nuevo conocimiento ...	23
Tabla 9 Prueba de normalidad de gamificación educativa y aprendizaje significativo	24
Tabla 10 Correlación entre V1 gamificación educativa y V2 aprendizaje significativo	26
Tabla 11 Correlación entre V1 gamificación educativa y D1 Saberes previos	27
Tabla 12 Correlación entre V1 gamificación educativa y D2 Asimilación	28
Tabla 13 Correlación entre V1 gamificación educativa y D3 Constr. Nuevos conocimientos	29

Índice de figuras

Figura 1 Diseño de investigación	14
--	----

Resumen

Este estudio planteó determinar la relación entre la gamificación educativa y los aprendizajes significativos en estudiantes de bachillerato de una unidad educativa de Naranjal, Ecuador, 2022. La variable gamificación educativa se sustentó en teoría crítica de la tecnología de Feenderg (2005), teoría de Flujo propuesta por Mihály Csíkszentmihályi (1975), y la variable aprendizaje significativo se sustentó en la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1983) y teoría de la calidad total de Edward Deming (1989). Se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo y el tipo descriptivo correlacional y de diseño no experimental. Se aplicaron dos cuestionarios validados y confiables a 95 estudiantes. Los resultados obtenidos revelaron que predominó el nivel alto con 33.7% en las variables gamificación educativa y aprendizaje significativo. Los resultados inferenciales mostraron un Rho de Spearman de 0,639** con una Sig.= 0,000 < 0,01, lo que permitió aceptar la hipótesis de investigación. Se concluye que la gamificación educativa se relaciona significativamente con el aprendizaje significativo de los estudiantes

Palabras claves: Gamificación, Aprendizaje, Saberes, Asimilación, Construcción del conocimiento.

Abstract

This study aimed to determine the relationship between educational gamification and significant learning in high school students from an educational unit in Naranjal, Ecuador, 2022. The educational gamification variable was based on Feenberg's critical theory of technology (2005), Flow theory proposed by Mihály Csíkszentmihályi (1975), and the meaningful learning variable was based on David Ausubel's theory of meaningful learning (1983) and Edward Deming's theory of total quality (1989). It was developed under the quantitative approach and the correlational descriptive type and non-experimental design. Two validated and reliable questionnaires were applied to 95 students. The results obtained revealed that the high level prevailed with 33.7% in the educational gamification and meaningful learning variables. The inferential results showed a Spearman's Rho of 0.639** with a Sig.= 0.000 < 0.01, which allowed accepting the research hypothesis. It is concluded that educational gamification is significantly related to the significant learning of students

Keywords: Gamification, Learning, Knowledge, Assimilation, Construction of knowledge



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CRUZ CISNEROS VICTOR FRANCISCO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "GAMIFICACIÓN EDUCATIVA Y APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE UNA UNIDAD EDUCATIVA DE NARANJAL, ECUADOR - 2022", cuyo autor es VERA CERCADO ZITA MARIELA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

PIURA, 15 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CRUZ CISNEROS VICTOR FRANCISCO DNI: 00244802 ORCID 0000-0002-0429-294X	Firmado digitalmente por: VCRUZC18 el 15-08-2022 11:19:20

Código documento Trilce: TRI - 0415579