



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

**La Gamificación y su influencia en la calidad educativa en los
estudiantes de un instituto tecnológico superior, Ecuador, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Docencia Universitaria

AUTOR:

Medina Villavicencio, Rodrigo (orcid.org/0000-0002-7830-9425)

ASESORA:

Dra. Leon More, Esperanza (orcid.org/0000-002-0978-9488)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brecha y carencias en la educación en todos los niveles

PIURA — PERÚ

2022

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi
esposa e hijos para que vean que
el éxito siempre se consigue con
esfuerzo y paciencia

Agradecimiento.

Agradezco primero a Dios, a la virgen de Fátima y a toda mi familia que me ha apoyado en todo este proceso investigativo, también quiero agradecer a todas aquellas personas que colaboraron de alguna manera en la culminación de esta tesis

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de Tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1 Tipo y diseño de investigación	13
3.1.1 Tipo de investigación	13
3.1.2 Diseño de Investigación	13
3.2 Variables y operalización	13
3.2.1 Variable independiente	13
Definición conceptual.....	13
Definición Operacional.....	14
3.2.2 Variable dependiente	14
Definición conceptual.....	14
3.3.3 Muestreo	16
3.6 Método de análisis:.....	18
Aspectos éticos.....	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	32
VII RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS.....	40

Índice de Tablas

Tabla 1 <i>Prueba de adecuación de muestreo que muestra la correlación de los indicadores del instrumento de recolección de datos.</i>	19
Tabla 2 <i>Método de Varimax para medir las cargas de los indicadores</i>	20
Tabla 3 <i>Método de extracción: análisis de componentes principales.</i>	21
Tabla 4 <i>Análisis de Fiabilidad</i>	22
Tabla 5 <i>Agrupación de dimensiones e indicadores.</i>	22
Tabla 6 <i>Contraste de hipótesis</i>	23
Tabla 7 <i>Correlaciones Rho de Spearman</i>	23
Tabla 8 <i>Influencia y participación activa de los estudiantes</i>	25
Tabla 9 <i>Correlación de la gamificación y la evaluación</i>	26

Resumen

El presente informe de tesis tuvo como tema central determinar la influencia de la gamificación en la calidad educativa de un instituto tecnológico superior de la ciudad de Guayaquil, en la que se empleó una metodología de investigación aplicada no experimental, descriptiva, transversal de enfoque cuantitativo basado en varias dimensiones y que determinó la correlación causal entre la gamificación y la calidad educativa.

Para esta investigación se utilizó un cuestionario de 40 preguntas y con la técnica de la encuesta con una escala de Likert que permitió medir la percepción de los estudiantes en el uso de la gamificación dentro de sus procesos de clase.

68 estudiantes participaron en la aplicación de la encuesta, para la confiabilidad y validez de los instrumentos se utilizó la herramienta del alfa de Cronbach y el juicio de expertos, luego de eso los resultados fueron comprobados por medio de SPSS y RHO de Spearman donde sus conclusiones fueron que si existe una influencia de la gamificación en la calidad educativa, que la gamificación si logra un cambio de conducta en los estudiantes y que la gamificación ayuda a que los estudiantes participen de manera activa en su procedo de formación profesional.

Es también valioso mencionar que para futuras investigaciones se podría investigar un poco más sobre el efecto de la investigación en la evaluación.

Palabras claves: gamificación, conducta, participación, evaluación.

Abstract

The central theme of this thesis report was to determine the influence of gamification on the educational quality of a higher technological institute in the city of Guayaquil, in which a non-experimental, descriptive, transversal applied research methodology was used with a quantitative approach based on in several dimensions and that determined the causal correlation between gamification and educational quality.

For this investigation, a questionnaire of 40 questions was used and with the survey technique with a Likert scale that allowed to measure the perception of the students in the use of gamification within their class process.

68 students participated in the application of the survey, Cormbach's Alfa and expert judgment were used for the reliability and validity of the instruments, after that the results were verified through SPSS and Spearman's RHO where their conclusions were that There is an influence of gamification on educational quality, that gamification does achieve a change in behavior in students and that gamification helps students to actively participate in their professional training process.

It is also worth mentioning that for future research, a little more research could be done on the effect of research on evaluation.

Keywords: Gamification, behavior, assessment, active participation.

I. INTRODUCCIÓN

En las instituciones de educación superior como escenarios de interacción educativa nos dice que “La gamificación es el aprovechamiento del funcionamiento de los juegos o actividades lúdicas con el fin de incrementar la motivación y participación de las personas en procesos de aprendizaje y resolución de problemas” (Kapp, 2012)

En la actualidad, el estudio de la gamificación y su influencia en la calidad educativa es frecuente ya que diversos autores han explorado continuamente los efectos de su aplicación sobre la calidad educativa a través de diversas técnicas. Entre los que han investigado este proceso en un contexto andragógico, es decir en un proceso educativo dirigido a adultos (Castillo Silva, 2018), se encuentran: Pérez et al. (2017), González et al. (2017), García-Fernández et al. (2017), Pomata y Díaz (2017), Calatayud Estrada (2018), entre otros que se muestran en el Anexo 1.

La razón de la incorporación de estudios y técnicas de la gamificación no es solo por estudios que demuestran que es una técnica viable, sino porque la exploración de nuevas formas de estimular la educación es necesaria para el cumplimiento de las metas educativas planteadas internacionalmente por instituciones de países como Ecuador o Perú.

Aunque la gamificación no es una meta expresa, un ejemplo de ello surge de su uso como una alternativa académica que resuena con el objetivo #4 de la *Agenda 2030*, correspondiente a la educación calidad, al igual que con los objetivos de la *Coalición Mundial para la Educación COVID-19* que señalaron la necesidad de propuestas innovadoras a través de medios de comunicación, empresas de tecnologías de información y organizaciones sociales incluida la academia (Naciones Unidas, 2020; UNESCO, 2022).

Más allá de estos objetivos, existió una necesidad de mejorar y adaptar la educación debido a la realidad de la problemática del entorno educativo de los últimos años en la que estudiantes y profesores han enfrentado nuevos desafíos como lo demuestra el trabajo de la UNESCO: “*El impacto de la pandemia de COVID-19 en la educación: evidencia internacional de la Encuesta de Respuestas*

a la *Disrupción Educativa (REDS)*” (Meinck, Fraillon, & Strietholt, 2022).

Investigaciones de la OCDE (2010) mostraron cifras negativas, como las altas tasas de deserción: los estudiantes universitarios de educación superior no universitaria alcanzando un promedio de 53%; y un 37% para la enseñanza superior universitaria.

El Banco mundial brindo cifras similares (Banco Mundial, 2017), y definió que el 50% de estudiantes matriculados de 25 a 29 años no finalizan sus estudios porque se retrasan o se retiran de sus carreras; de aquellos que abandonan sus estudios, la mitad lo hace durante el primer año (Ferreira, Avitabile, Botero Álvarez, Haimovich Paz, & Urzúa, 2017) Es decir, existen problemas de retención y eficacia en la educación terciaria.

Según el informe del *IESALC*, Instituto Internacional de la UNESCO para la Educación Superior en América Latina y el Caribe, estas cifras en ocasiones pudieron haber sobrepasado estos porcentajes en distintos casos dependiendo del país, el nivel de educación al que se aspira, la carrera e, incluso, la institución del estudiante (UNESCO-IESALC, 2020). Esto hace que constantes estudios individuales sean fundamentales para mantener vigente el conocimiento sobre este fenómeno. Un ejemplo de ello es el estudio que se realizó sobre la carrera de medicina en el Ecuador donde se concluyó un 40 % de promedio de deserción dicha carrera (Torres & Escobar, 2022).

Aunque no existe una única razón para la deserción educativa superior o, mucho menos, una única solución para enfrentar los problemas mencionados y acatar las metas y recomendaciones de la ONU, UNESCO, UNICEF, CEPAL, sus países miembros, el Gobierno Nacional y el Ministerio de Educación; una de las razones no económicas es la desafección:

“Es muy posible que se produzca un fenómeno de la desafección con respecto a las Instituciones de Educación Superior. Dicho con otras palabras, los estudiantes que no hayan contado con una oferta de continuidad no solo de calidad, sino que comporte un seguimiento individualizado probablemente se irán desenganchando del ritmo académico y aumentando su riesgo de abandono. Es un fenómeno bien documentado a lo largo de décadas de educación superior a distancia” (Cohen, 2017).

Contrario a la desafección producida a menudo en la educación tradicional, estudios señalaron a la satisfacción académica como un resultado probable al realizar prácticas de gamificación (Amezcuca & Amezcuca, 2018) ya que fomenta una activación, además mejora el rendimiento académico (Castro Salinas & Ochoa Encalada, 2021).

Si sumado a las necesidades y los objetivos que señalaron las organizaciones (Bárcena, 2021), se encontraron otros factores tal como señala Crespo (2018) que pueden ser mejorados a través de la gamificación. La compilación de ambos trabajos se resume en la siguiente Figura 1 en anexo 1.

Con base en el gráfico mencionado elaborado por el autor, sumado a los hallazgos e ideas de Salinas (2008) Pérez et al. (2017), González et al. (2017), García-Fernández et al. (2017), Pomata y Díaz (2017), Calatayud Estrada (2018), entre otros; pudimos aseverar que la técnica de la gamificación logro en nuestros estudiantes un cambio de la competencia conductual, una significativa mejoría en su rendimiento académico así como una acertada relación entre pares lo que permitió un aprendizaje cooperativo y un ambiente armónico de estudio.

Estos estudios permitieron abordar la siguiente pregunta, ¿De qué manera la gamificación influye en la calidad educativa en los estudiantes de un instituto tecnológico superior del Ecuador, durante el período 2022-2023?

La investigación del tema a través de esta pregunta encontró justificación no solo en las metas internacionales ya nombradas, sino porque la problemática social ya planteada es de interés para 60 universidades, 33 públicas y 27 son particulares; y a 286 institutos superiores, 140 públicos y 146 particulares (SENESCYT, 2020) y sus estudiantes, a quienes afecta directamente.

Este interés estuvo relacionado con el fin y responsabilidad institucional que poseen con los estudiantes (Consejo de Educación Superior, 2018), y se encuentra estrechamente relacionado a la capacidad de existencia de las mismas instituciones ya que a nivel nacional existen antecedentes de cierres de universidades a cargo de los entes reguladores. Las instituciones del país deben obligatoriamente cumplir con altos estándares en modelos de evaluación, como parte de indicadores académico; tasas de retención, como parte de la eficiencia; y el uso de TICS, como parte de la infraestructura (Ortega & Caisa, 2021).

Para investigar tan importante problemática, el objetivo general planteado para el estudio es determinar la influencia de la gamificación en la calidad educativa en los estudiantes de un instituto tecnológico superior del Ecuador, durante el periodo 2022-2023.

Como objetivos específicos el estudio se propone: primero, establecer la influencia entre la gamificación y el desempeño del talento humano de un instituto tecnológico superior de Guayaquil, Ecuador 2022; segundo, establecer la influencia entre la gamificación y el contenido curricular en los estudiantes; tercero, establecer la influencia de la gamificación y los resultados obtenidos de un instituto tecnológico superior del Ecuador.

En base a los enunciados arriba podemos sacar las siguientes hipótesis, la hipótesis de investigación H_0 , Existe influencia entre la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de un instituto tecnológico superior en Gye, 2022.

La H_1 No existe influencia entre la gamificación y la calidad educativa en un instituto tecnológico superior en Gye, 2022

II. MARCO TEÓRICO

Para iniciar este capítulo incluiré algunas investigaciones internacionales como la tesis de la gamificación y la calidad educativa en los estudiantes de la institución educativa 6084 de Villa María del Triunfo, Lima, 2020 (Miranda Amasifuen, 2020) en el que su enfoque de investigación con enfoque cuantitativo con metodología hipotético deductivo en donde la autora demostró la relación directa entre la gamificación y la calidad educativa

Otro trabajo que mencionó las herramienta Kahoot como parte de un proceso gamificado y la calidad educativa fue la tesis Calidad educativa en la aplicación de la herramienta Kahoot en los docentes del nivel secundaria institución educativa privada Sollertia – Pucallpa, 2021 (Berardo Santiago, 2021) en donde realizo una investigación que debía demostrar la influencia de la calidad educativa en la aplicación de la herramienta kahoot en los docentes de nivel secundario, donde el enfoque fue cuantitativo por que se recolectaron datos que demostraron a través de validación de datos del spss que la calidad educativa influye de manera positiva en los docentes con la herramienta Kahoot.

En la investigación de postgrado denominada Calidad educativa en la competencia digital en instituciones educativas públicas, Lima Metropolitana, 2021 (Elvira., 2021) presento un enfoque cuantitativo con apoyo estadístico de tipo básico con nivel explicativo con un diseño no experimental de corte transversal con una correlación causal, donde se verifico que existió una relación de dependencia entre la calidad educativa y la competencia digital.

También se incluye la investigación de postgrado denominada Competencia digital y calidad educativa en los estudiantes de una universidad pública de Lima, 2021 (Mario, 2021) el mismo que se enfocó en identificar la influencia de la competencia digital en la calidad educativa, sus esfuerzos se centraron en una investigación de carácter cuantitativo, de corte transversal, con un diseño no experimental, de nivel correlacional, los resultados mostraron en base al coeficiente de Rho de Spearman que existe relación positiva muy alta entre la competencia digital y la calidad educativa ,951, con un valor de significancia menor al valor de $\alpha = 0,05$.

A nivel nacional nos encontramos con el estudio de postgrado la gamificación en el proceso enseñanza – aprendizaje (Coello Moran Luis Jonathan, 2019) donde el objetivo fue aplicar una herramienta de gamificación en una entidad pública que correlacione si la herramienta de aprendizaje logra motivar a los estudiantes legalmente matriculado en el primer año de bachillerato del colegio Vicente Rocafuerte concluyendo a través de una aplicación sistemática lineal que la gamificación se relaciona estrechamente con el proceso de enseñanza aprendizaje.

En su artículo científico (Victor de Mingo Lopez & Vidal Medial, 2019) la herramienta kahoot y la satisfacción académica asevera que los alumnos emitieron comentarios positivos sobre la herramienta haciendo énfasis en sus niveles de participación, la importancia y el interés que se genera hacia la asignatura estudiada, además que permite un acercamiento hacia los docente mejorando por consiguiente la relación entre compañeros y hace más entretenidas la clases teóricas

Otro de los estudios a nivel nacional es un artículo científico (al A. T., 2020) donde los autores investigaron tuvo como objetivo explorar el nivel del conocimiento teórico y práctico acerca de la gamificación con un enfoque cuantitativo para conocer la relación entre la variable conocimiento teórico y conocimiento practico por medio de una valoración Spss y una validez a través del Alfa de Cronbach y su resultados arrojaron que los docentes consultados conocían casi poco o nada sobre la gamificación.

También podemos mencionar que la investigación realizada en la universidad nacional de Educación, presento un título denominado Práctica gamificadora interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés de los docentes de las escuelas de la ciudad de Bahía de Caráquez, Ecuador (Roque, 2022) con un enfoque cualicuantitativo con un método deductivo e inductivo donde se pudo concluir que debido a la pandemia fue necesario el uso de herramientas tecnológicas educativas para un nueva modalidad de estudio.

Otro ejemplo que podemos mencionar el artículo de revista indexada que permitió analizar la herramienta de la gamificación en el aprendizaje del idioma inglés, para lograr su cometido se realizó una revisión documental

bibliográfica de trabajos relacionados a esta temática, para esto se consideró la revisión de más cien textos bibliográficos con lo cual se estableció la relación entre la gamificación y el aprendizaje del idioma inglés. (Pedro Fabricio Molina Garcia, 2021)

En esta sección se podrá observar un poco de la epistemología de la variable dependiente, el inicio de la gamificación como área de estudio es discutido, indirectamente el primer trabajo pudo haber sido publicado al inicio de los años 70's con el trabajo de *Coonradt* donde se estudian indicadores como la influencia de las técnicas de juego en el incremento del rendimiento y la motivación, esto casi reúne todos los aspectos necesarios (Torres A. , 2016; Coonradt, 2012) pero el fin no es claro que sea del todo educacional, sino más bien práctico que, si bien es empleado parte de lo que hace la gamificación, no es el contexto adecuado.

Aproximadamente diez años después al trabajo de Coonradt, en década de los 80's, Karapanos explora en una publicación directamente la capacidad de los juegos de computadora para incrementar la motivación en temas de enseñanza y para producir un comportamiento o acto específico. En este trabajo las motivaciones vienen de la imaginación, la exploración y el desafío como elementos presentes en los videojuegos siendo estos dos últimos elementos que se repetiría posteriormente en otros estudios sobre la ludificación (Karapanos et al., 1980).

En las décadas posteriores, es decir en los 90's, se realizaron más trabajos al respecto, en la década de los 00's surgieron empresas tecnológicas específicamente de juegos educativos y del 2010 en adelante surgieron en verdad investigaciones y proyectos en enormes cantidades principalmente debido al incremento exponencial de usuarios de smartphones, internet y aplicaciones (Torres A. , 2016).

El concepto de gamificación es la utilización de herramientas, prácticas y normas lúdicas para estimular comportamientos específicos (Chasteen, 2013); esto desde una visión más clásica.

Por otro lado, para Liberio (2019) que investiga el tema a través de una revisión bibliográfica considerando autores como Kapp, Piaget o la información compilada por la ONU, es decir, con una visión más actual que incluye visiones

institucionales y de diversas ciencias sociales, la gamificación o ludificación es una metodología y práctica educativa que emplea el uso de los juegos con el fin de estimular un aprendizaje (Liberio, 2019). Siendo esta visión un poco más directa y específica del contexto.

Por su parte, educadores reunidos durante un congreso sobre educación superior, llegaron a la una definición analizando distintas fuentes

Esta definición incluye además tácticas, modelos, prácticas y características lúdicas con un fin persuasivo, características propias que no incluyen otras definiciones ciertas necesidades o requisitos clave para que la ludificación se cumpla, estos son la planificación en forma de juego, lograr la motivación, participación y diversión o satisfacción de los participantes como parte esencial del proceso, promover el pensamiento autónomo, generar interacción con otros jugadores, permitir el *feedback* que permita al jugador conocer si se encuentra bien o mal para así mejorar, incentivar mediante metas que permitan el reconocimiento de los jugadores, lograr efectivamente transferir enseñanzas.

Además, por el contexto en el cuál se desenvuelven estos educadores resaltan el uso de tecnologías de información y la integración de plataformas digitales para los juegos (Gallego, Molina, & Llorens, 2014).

Existen otros autores como Perdomo y Rojas (2019) que exploran a la gamificación desde los aspectos que, según la psicología, deben estar presentes para el correcto funcionamiento de la misma. Pero a su vez, lo hacen de forma menos rígida dando facilidades y brindando una explicación del porqué deben estar estos elementos presentes. Estos elementos pueden ser:

Puntaje: Compensación cuantificable para la percepción propia del participante. Ejemplo: Un jugador tiene 99 puntos en la actividad. Si el jugador empezó con 0 puntos, superarse le motiva a continuar jugando.

Posición dentro del grupo: Es una compensación con un énfasis en la competitividad, que delimita el estado de desempeño en relación a un grupo de participantes. Ejemplo: Un jugador va en séptimo lugar del torneo según la tabla de posiciones con 100. La motivación del jugador suele ser obtener el primer lugar.

Etapas: Son las fases que incluyen determinados juegos, cada fase suele estar definida a su vez con características propias, reconocimientos o recompensas.

Ejemplo: Un jugador ingreso a las semifinales. Su motivación puede ser una recompensa automática para los finalistas o simplemente pertenecer al grupo que se consideran los mejores.

Reconocimiento: Puede ser un objeto o un título que comunique a quien lo observe el valor del desempeño del jugador en un área específica. Ejemplo: El equipo del jugador ganó una copa bañada en oro (Pineda, 2014).

Para los autores, estos elementos pueden usarse debido a que satisfacen un deseo o unas necesidades de expresión, afiliación, reconocimiento o realización. Estos pueden satisfacerse por distintas motivaciones: fomentando la autonomía, es decir, la capacidad de la persona de sentirse más en control de sí mismo, sus interacciones con los demás y el espacio en que se desenvuelve; el espíritu competitivo, inherente a sus características propias y su lugar en relación a los demás y al espacio en que se desenvuelve; y la construcción de afinidades o de relaciones positivas con otras personas (Perdomo & Rojas, 2019).

Otros autores resaltan la importancia de un elemento para la gamificación: las normas. La gamificación tiene que tener elementos que permitan jugar explorando, pero esta libertad, debe estar limitada por un marco, esta es la diferencia entre jugar y un juego; el juego supone reglas (Dixon, Deterding, Khaled, & Nacke, 2011).

Actualmente, la gamificación se ve afectada por factores correspondientes al macroentorno que inciden tanto en las áreas de estudio como en la oferta de servicios: esto es principalmente el incremento de las TICs; actualmente el 62% de la población tiene internet y más del 70% de los usuarios de Internet que se encuentran en edad de trabajar juegan algún tipo de juego, ya sean juegos de celular, computador o en consolas (HootSuite Media, Inc.; We Are Social S.L., 2022).

De similar forma, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia y la educación aproximadamente el 90% de estudiantes a nivel mundial y el 97% a nivel latinoamericano tuvieron que pasar a estudiar a distancia durante la crisis por la pandemia, mismo factor que obligó e impulsó al uso de herramientas tecnológicas (UNICEF , 2021).

La misma institución, UNICEF, en “Programa TIC y Educación Básica” recomienda el uso de las TICs en la educación hace muchos años, e incluso

videojuegos. Han explorado sobre el tema en Latinoamérica en estudios de caso como Argentina, brindando información sobre las tendencias de los alumnos en juegos por temas de los juegos, las habilidades cognitivas que se emplean más, los dispositivos por los que acceden, las diferencias de las preferencias con base a género, las modalidades preferidas, es decir en grupo o solos, entre otras conclusiones. Lo más importante quizás es el estudio de las categorías cognitivas y la tendencia hallada por las mujeres a los juegos con una necesidad o deseo de resolver de problemas (Costa, 2015).

El aumento obligatorio por motivos de adaptación de educación a distancia que fue señalada por la UNICEF en secciones anteriores y por compilaciones como “La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19” (García, Corell, Víctor, & Grande, 2020), permiten evidenciar la necesidad creciente del uso de las TICs.

La variable calidad educativa tiene su sustento en la Teoría calidad total de (Edward, 2014), quién asevera que la calidad se logra a través del ciclo PDCA (Plan, Do, act and check) en inglés o PHVA(plan, hacer, verificar, actuar) en español. Siendo esto lo primero que debe de planificarse son las actividades, estrategias y recursos a utilizar dentro del proceso de mejora de la calidad, luego se deben realizar las actividades o acciones conforme a lo planificado, inmediatamente se debe proceder a verificar el cumplimiento o ejecución de lo planeado a través de evaluaciones del proceso, para finalmente actuar en base a los resultados y empezar con las retroalimentaciones para mejorar los procesos y de esta manera lograr una calidad en la educación superior.

Todo lo anteriormente mencionado recae de manera acertada en la influencia que tiene la gamificación en la calidad educativa que busca de manera sistemática y progresiva el involucramiento directo de los docentes a través de acciones democráticas, asertivas y creativas que permitan un aporte significativo a la sociedad.

Este tipo de acciones en el ámbito educativo deberán estar articulados en funciones sustantivas como la docencia, la investigación y la extensión y que los contenidos programáticos posean la pertinencia necesaria para una formación integral lo que contempla una mejora sustancial en la calidad educativa.

La eficiencia en el ámbito de calidad educativa estará enmarcada por las

políticas institucionales de los institutos educativos sean estos públicos o privados en ambos casos busquen que el proceso enseñanza – aprendizaje culmine con éxito en base a los objetivos planteados.

Otro factor a analizar en cuanto a la calidad educativa es el uso de los recursos que las instituciones educativas posean y que estos recursos a su vez sean analizados y actualizados según el contexto de una realidad profesional.

Dentro de este contexto debemos señalar que la calidad educativa de cada institución proyectara resultados que demuestren al momento de su desempeño profesional una imagen que rectifique esa formación integral recibida dentro de su proceso de enseñanza- aprendizaje.

Bolaños (2018) señala que las capacidades desarrolladas por las instituciones educativa para el mejoramiento de la calidad educativa serán implementadas bajo parámetros de seguridad, transparencia, seguridad y que serán beneficiadas de las mismas los docentes, personal administrativo y estudiantes.

Por otro lado, en su investigación (Bizarro, 2019) refiere que la evaluación formativa usado de manera correcta tiene una relación estrecha con la satisfacción académica y por consiguiente realza la calidad educativa, es decir que si en algún establecimiento educativo desea iniciar un proceso evaluativo con un reactivo o instrumento gamificado lograra que sus resultados reflejen una realidad académica veraz en el grupo de estudiantes.

En su artículo científico (Magaña Coloma Ernesto, 2020) sitúa el análisis de la evaluación gamificada a través de la percepción del profesorado, para ello se elaboró un instrumento gamificado basado en un mismo contenido curricular de historia de ese periodo académico lo que dispuso los siguientes resultados, primero lograron una optimización de tiempo en la clase ,el rendimiento del alumnado mejoro, la motivación que ya lo hemos mencionado anteriormente, la ubicuidad del aprendizaje, la oportunidad que se les brindo para poder rehacer y retroalimentar y poder reflexionar sobre su propio aprendizaje e inclusive existió la posibilidad de poder diferenciar las pruebas en caso de que algún estudiante presentase alguna característica particular de aprendizaje.

Desde el punto de vista evaluativo en su artículo científico (Nuñex, 2021) nos indicó que la evaluación formativa en base a una temática gamificada logro un

cambio significativo en los estudiantes universitarios de ese nivel en matemáticas, demostrando así la posibilidad de utilizar varios parámetros en las evaluaciones formativas y de fin de cursos para lograr resultados óptimos así como también incluir en las rubricas ítems que evalúen las habilidades y blanda y el comportamiento en los diferentes niveles y etapas del aprendizaje universitario , más aún si se considera la pertinencia de los contenidos y el perfil profesional del egresado

Para concluir con el tema de la calidad educativa es imprescindible mencionar que todo desarrollo profesional toma su rol dentro de los salones de clase y es ahí donde el docente realiza la planificación, guía, retroalimentación, uso de técnicas apropiadas para que en ese sentido la calidad educativa sea un referente an cada una de las instituciones educativas.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

Este tipo de investigación es de tipo aplicada (Concytec, 2018)

3.1.2 Diseño de Investigación

Este tipo de investigación con características no experimental, transversal, descriptivo y correlacional causal sentó su esfuerzo en demostrar como la estrategia de gamificación logra en estudiantes universitarios un cambio de conducta y por consiguiente una participación activa al momento de estar involucrada en el proceso de enseñanza.

Es descriptivo debido el fin de la investigación es describir al fenómeno estudiado, es decir, a la influencia de la gamificación en la calidad educativa en los estudiantes de un instituto tecnológico superior del Ecuador y al entorno alrededor el cual se desarrolla dicho fenómeno (Lozada, 2014; Hernández, 2014).

3.2 Variables y operalización

En este tipo de investigación se utilizó dos tipos de variable una dependiente e independiente las cuales funcionan de la siguiente manera:

3.2.1 Variable independiente

La variable independiente señala que la gamificación usada de manera efectiva permite un cambio conductual en las personas que realiza su desempeño y logra una mayor participación en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Definición conceptual

La variable gamificación según Kapp citado por Espinosa (2017), señala que el término gamificación es el empleo de habilidades y pensamiento, que permite interesar a las personas, motivarlas, y promover en ellas, la resolución de problemas y el aprendizaje. Este modelo de enseñanza-aprendizaje produce nuevas experiencias, sentimientos de dominio en las personas trayendo como consecuencia el cambio del comportamiento. Se aclara que este término marca distancia de los videojuegos que tan solo pretenden crear experiencias de satisfacción fugaz.

Definición Operacional

La variable gamificación fue medida por medio de una técnica denominada como encuesta la que permitió una recolección de datos que permitió recolectar datos para conocer la opinión de los encuestados sobre la gamificación

3.2.2 Variable dependiente

Calidad Educativa

Definición conceptual

Calidad educativa se refiere a aquellas instituciones que promueven el progreso de los estudiantes en una amplia gama de logros intelectuales, sociales, morales y emocionales, teniendo en cuenta su nivel socioeconómico, su medio familiar y su aprendizaje previo. Un sistema de aprendizaje eficaz es aquel que maximiza la capacidad de las escuelas para lograr esos resultados. Lo que supone adoptar la noción de valor añadido en la eficacia escolar. (Mortimer, 2000)

Definición operacional

La variable dependiente fue medida de manera correlacional donde se determinó la causa y el efecto que tiene la gamificación en la calidad educativa y para ello se usó la técnica de la encuesta donde se utilizó un cuestionario de 40 items con escala de Likert para recolectar los datos de estudiantes universitarios de un instituto tecnológico superior.

Indicadores

En la variable independiente de gamificación se lograron establecer las siguientes dimensiones e indicadores:

- Dimensión Educativa
 - Cambio de la competencia conductual
 - Motivación
- Dimensión cognitiva
 - Aprendizaje significativo según el perfil profesional
 - Adquisición de nuevas habilidades.
- Dimensión socio cultural

Pensamiento autónomo
Participación activa del proceso de clase
Cooperación entre compañeros.

En la variable dependiente de calidad educativa se establecieron las siguientes dimensiones e indicadores:

- Dimensión Talento Humano.
Docentes calificados y preparados en las nuevas estrategias educativas.
Retroalimentación permanente
- Dimensión Contenido
Adaptado a las necesidades del mercado laboral
Pertinencia de acuerdo al perfil del egresado.
- Resultados Obtenidos
Satisfacción académica
Evaluación
Recursos.
- Escala de medición
Ordinal

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

Para (Carlos, 2014) la población es el conjunto de todos los casos con determinadas características en el que se realiza una investigación, para esta investigación se tomó como muestra a una población de 65 estudiantes de un instituto tecnológico superior en la ciudad de Guayaquil-Ecuador.

Criterios de inclusión

El alumnado es en su mayoría residente de la ciudad de Guayaquil, sin embargo, provienen de las 24 provincias de todo el país. Se encuentran en un rango de edad entre 18 y 45 años. En su mayoría pertenecen al nivel socioeconómico medio típico (C), medio bajo (C-) y bajo (D). Posee experiencia educativa presencial y a distancia debido al cambio de modalidad temporal durante la pandemia. Poseen como mínimo conocimientos digitales que les permite el uso de utilitarios de Office, internet y herramientas educativas a disposición empleadas al recibir clases en línea.

Criterios de exclusión

El alumnado que voluntariamente decidió no participar en la encuesta.

3.3.2 Muestra

Para Tamayo (1999) una muestra es una parte de un total poblacional que cumple con ciertas características, es decir, es un subconjunto de elementos con la finalidad de obtener ciertos resultados. Además, en el presente estudio, se determinó realizar el muestreo a los estudiantes de manera probabilística. Para Bisquerra et al. (2004) realizar un muestreo probabilístico simple aleatorio, significa que los 68 individuos que forman parte de la muestra serán seleccionados al azar, esto quiere decir que tienen las mismas oportunidades de formar parte de ella. También, siempre es preferible trabajar este tipo de muestreo dado que nos permite hallar resultados más precisos de la población a partir de la muestra.

La investigación demostró en la muestra que se realizó que la mayor parte de los estudiantes modificaron su conducta y mejoraron su participación activa en cual ira en función directamente proporcional a su formación profesional.

3.3.3 Muestreo

Participaron 68 alumnos de un instituto tecnológico superior del Ecuador, ubicado en la ciudad de Guayaquil perteneciente a la provincia del Guayas.

En el instituto un muestreo probabilístico por conveniencia fue diseñado a través de una encuesta por escala de likert con el fin de obtener la mayor cantidad de respuestas de encuestados pertenecientes al grupo estudiado. La técnica empleada no garantiza la representatividad. El tipo de encuesta realizada incluyo

preguntas convergentes ya que el fin de la misma era obtener datos cuantitativos que permiten contrastar la información compilada con las hipótesis y los objetivos de la presente investigación.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se consideró en esta investigación fue la técnica de la encuesta a través de un cuestionario de 40 preguntas que buscaron cubrir las dos variables que fueron sometidas a la validación del Alfa de Cronbach y SPSS. (Anexo 3)

Los aspectos cuantitativos del instrumento fueron evaluados mediante un panel de 3 expertos utilizando una matriz de confiabilidad, los expertos responderán evaluando cada punto de los ítems de la encuesta. (Anexo 5) Una vez aceptada la solicitud de investigación por parte del de la institución sometida a consulta, se procedió a emitir el cuestionario realizado en el formulario de Google para que a través de las diferentes unidades académicas distribuyan a los estudiantes. Con base al trabajo “Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización” (Escobar & Cuervo, 2008) los criterios analizados son los siguientes mediante escala de Likert de 5 puntos, son los siguientes:

- Suficiencia: La pregunta o ítem, como parte del cuestionario que integra, es suficiente para comprender o medir el fenómeno estudiado, siendo este la influencia de la gamificación en la calidad educativa de los estudiantes de un instituto tecnológico superior del Ecuador.
- Claridad: La pregunta o ítem se comprende fácilmente.
- Coherencia: La pregunta o ítem se relaciona lógicamente con el fenómeno estudiado, siendo este la influencia de la gamificación en la calidad educativa de los estudiantes de un instituto tecnológico superior del Ecuador.
- Relevancia: La pregunta o ítem es necesaria o complementaria al fenómeno estudiado, siendo este la influencia de la gamificación en la calidad educativa de los estudiantes de un instituto tecnológico superior del Ecuador (Galicia, 2017)

3.5 Procedimientos:

Ficha de encuestas en Anexo 4. El grupo focal será llevado a cabo a partir de un proceso semiestructurado basado en la misma encuesta con el fin de explorar si existe una influencia de la gamificación en la calidad educativa, es decir, porqué los alumnos consideran que la gamificación genera resultados y niveles de satisfacción

positivos o negativos, asimismo, porque determinadas dimensiones recibieron la valoración ordinal más alta o más baja.

3.6 Método de análisis:

La información cuantitativa empleará métodos de análisis mediante estadística descriptiva empleando alfa de Cronbach, SPSS, para realizar la contrastación de la hipótesis dependiendo de la conveniencia y relevancia según cada pregunta. La información cuantificable de los encuestados con medidas de escala de medición de razón permitirá obtener características generales de la muestra; para demostrar la correlación y descarte de las hipótesis se utilizó el RHO de Spearman, la valoración y medición, se hará empleando escalas de Likert para obtener medidas ordinales.

Aspectos éticos

Las personas naturales, alumnos y docentes, y jurídicas, la institución superior, que participen en la investigación brindará su aprobación expresa para su participación y la publicación de los resultados de la misma. Esta aprobación será brindada de manera personal o mediante un representante legalmente autorizado. Se protegerá la identidad de los participantes, misma que será anónima en caso de que así lo deseen o de que no sea relevante para la publicación.

IV. RESULTADOS

4.1 Determinar la influencia de la gamificación en la calidad educativa en los estudiantes de un instituto tecnológico superior en Guayaquil, Ecuador.

Dentro de este capítulo explicaremos como se determinó la influencia de la gamificación en la calidad educativa aplicando la prueba de KMO el cual relaciona los coeficientes de correlación de entre cada indicador.

Tabla 1

Prueba de adecuación de muestreo y la correlación de los indicadores del instrumento de recolección de datos.

Prueba de KMO y Bartlett		
Medida Kaiser-Meyer-Olkin de adecuación de muestreo		0.799
Prueba de esfericidad de Bartlett	Aprox. Chi-cuadrado	490.5
	GI	45
	Sig.	0.000

El KMO es 0.799 evidenciando una alta correlación conjunta entre los indicadores, el cual nos garantiza que podemos aplicar la técnica de AF(análisis factorial), existiendo indicadores que están fuertemente correlaciones y que pueden ser agrupado en un mismo factor.

De la prueba de esfericidad de Bartlett, planteamos la hipótesis nula.

Hipótesis nula, **H0**: cada elemento de la matriz de correlación es igual a cero

Hipótesis alterna, **H1**: cada elemento de la matriz de correlación es diferente de cero

Prueba de esfericidad de Bartlett, su Sig.(valor-p)=0.000 <0.05, por tanto rechazamos H0(hipótesis nula), y su matriz de correlación es diferente de cero, entonces podemos aplicar el método AF.

Aplicando la extracción usando componentes principales (PCA), para determinar el número mínimo de dimensiones o factores, que usaremos para agrupar los indicadores.

Para determinar cuántos indicadores agruparemos, debemos tener un mínimo del 80% en el porcentaje de varianza acumulada. Para nuestro caso usaremos 4

factores donde observamos que recuperamos el 83.47% de la información original, el cual es un buen indicador para agrupar.

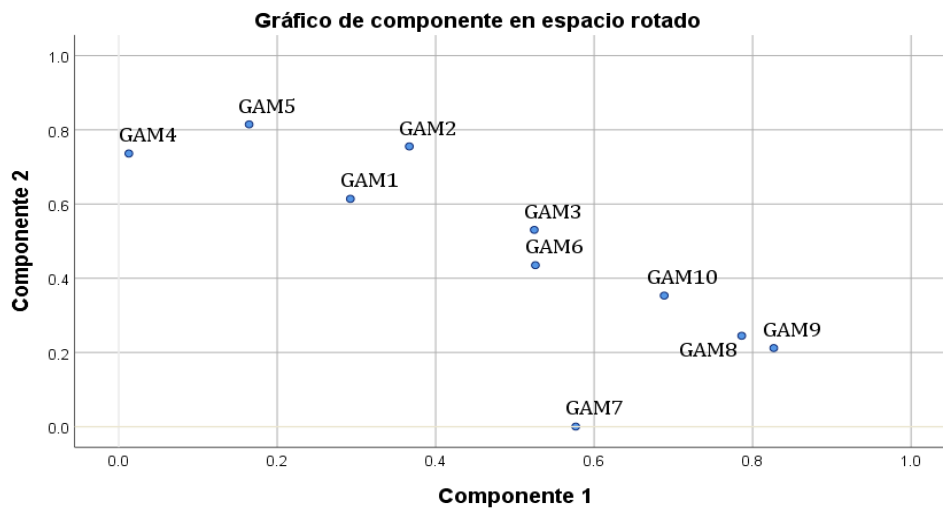
Tabla 2

Método de Varimax para medir las cargas de los indicadores y proceder a unirlos.

Componente	Varianza total explicada					
	Sumas de cargas al cuadrado de la extracción			Sumas de cargas al cuadrado de la rotación		
	Total	% de varianza	% acumulado	Total	% de varianza	% acumulado
1	5.83851	0.58385	0.58385	5.83851	0.58385	0.58385
2	1.03743	0.10374	0.68759	1.03743	0.10374	0.68759
3	0.75306	0.07531	0.76290	0.75306	0.07531	0.76290
4	0.71845	0.07185	0.83474	0.71845	0.07185	0.83474
5	0.53731	0.05373				
6	0.45111	0.04511				
7	0.26542	0.02654				
8	0.18064	0.01806				
9	0.14376	0.01438				
10	0.07431	0.00743				

Método de extracción: análisis de componentes principales.

Usamos el método de rotación de Varimax para facilitar la interpretación de las cargas de cada factor. Además, observamos cada indicador de gamificación en el plano bidimensional. Donde los indicadores que están próximos entre sí indican una mayor correlación entre sí, y aquellos indicadores que están más alejados, indican una mayor independencia entre sí.



Indicadores de gamificación en 2 dimensiones

Observamos la matriz rotada, de los indicadores agrupados por factores, donde se las casillas en blancos se eliminaron por tener una carga es menor a 0.30 en valor absoluto. Entonces nos quedaría:

Tabla 3

Método de extracción: análisis de componentes principales

	Matriz de componente rotado			
	Componente			
	1	2	3	4
GAM1	1.074		-0.359	
GAM2	0.862			
GAM3			0.699	
GAM4				0.872
GAM5				0.773
GAM6			0.66	
GAM7		0.919		
GAM8			0.987	
GAM9			0.733	-0.331
GAM10			0.924	

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.
a. La rotación ha convergido en 5 iteraciones.

Ahora debemos calcular la fiabilidad de cada una de factor:

Tabla 4
Análisis de Fiabilidad

ANÁLISIS DE FIABILIDAD		
COMPONENTE	Varianza	Fiabilidad
1	0.111	0.915
2	2.056	0.955
3	1.173	0.935
4	3.326	0.950

Tenemos fiabilidades por arriba de 0.90 en cada factor o componente, lo cual garantiza que cada componente no se construyó de forma al azar.

Los nuevos factores de los indicadores agrupados nos quedarían igual a.

$$GAMF1 = 1.074 * GAM1 + 0.862 * GAM2$$

$$GAMF2 = 0.919 * GAM7$$

$$GAMF3 = 0.699 * GAM3 + 0.660 * GAM6 + 0.987 * GAM8 + 0.733 * GAM9 + 0.924 * GAM10$$

$$GAMF4 = 0.872 * GAM4 + 0.773 * GAM5$$

Conseguimos agrupar aquellos indicadores que estaban fuertemente correlacionados. Por tanto, tenemos

Tabla 5
Agrupación de dimensiones e indicadores.

VARIABLE	FACTOR	ETIQUETA	INDICADOR
GAMIFICACIÓN	GAMF1	GAM1	¿La gamificación ha logrado articularse con el contenido programado en de sus clases en este semestre?
		GAM2	¿El Juego interactivo usado por el docente en clase, le ayuda a comprender mejor los contenidos de su carrera?
	GAMF2	GAM7	¿La Gamificación Fomenta el anti compañerismo?
	GAMF3	GAM6	¿Las clases Basadas en Juegos interactivos le permiten conocer su progreso de aprendizaje?
		GAM8	¿Está de acuerdo que en sus clases las estrategias de Gamificación?
		GAM9	¿La Masificación de la herramienta Educativa conocida como Gamificación lograra que el perfil del

		egresado este acorde a las necesidades de la sociedad?
	GAM10	¿En los diferentes tipos de Evaluación se puede incluir la Herramienta de gamificación?
	GAM3	¿El uso de juegos interactivos ayuda con la creatividad de los estudiantes?
GAMF4	GAM4	¿Las actividades interactivas le ayudaría a reforzar habilidades como la resolución de problemas?
	GAM5	¿Cree usted que el uso de Juegos interactivos en clase le ayudara a tener una mejora en estilos de aprendizaje?

En este análisis descriptivo podemos constatar como la gamificación al agruparse los indicadores posee una amplia influencia en la calidad educativa.

4.2 Establecer la influencia de la gamificación y el contenido curricular en los estudiantes del instituto tecnológico superior Gye, 2022.

Tabla 6

Contraste de hipótesis

<i>Hipótesis estadística</i>	<i>Prueba de estadística</i>
Correlacionar las variables gamificación y talento humano	Prueba de Correlación de Spearman, para medidas ordinales
Correlacionar las variables gamificación y el contenido curricular.	Prueba de Correlación de Spearman, para medidas ordinales
Correlacionar las variables gamificación y los resultados obtenidos.	Prueba de Correlación de Spearman, para medidas ordinales

Prueba de hipótesis para la hipótesis 1

Hipótesis nula, H0: Las variables gamificación y talento humano No están correlacionadas, es decir son independientes.

Hipótesis alterna, H1: Las variables gamificación y el talento humano están correlacionadas, es decir son dependientes.

Tabla 7

Correlaciones Rho de Spearman

Correlaciones Rho de Spearman			
	COND1	COND2	COND3
GAMF1	.457**	.511**	.491**
GAMF2	.395**	.333**	.309*
GAMF3	.422**	.431**	.358**

GAMF4	.364**	.437**	.487**
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).			
* . La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).			

Nota; La doble estrellita **, atrás del coeficiente significa que rechazamos H0 a favor de H1 con una confianza del 99%, por tanto, existe evidencia estadística que ambos atributos son dependientes. Caso contrario, no tenga ninguna estrellita el coeficiente de correlación, es evidencia suficiente para que ambos atributos sean independientes.

De la tabla, observamos que todas las asociaciones o correlaciones entre los indicadores de talento humano y la gamificación, son significativamente dependientes entre sí. Es decir, que existe una relación entre el talento humano y la gamificación de los estudiantes del instituto tecnológico superior Guayaquil.

Entre las correlaciones observamos:

- La fuerza de correlación son todas directas y ligeramente fuerte
- La correlación más alta es de 0.511 entre GAMF1 y COND2. Mientras que la más débil 0.309 es entre GAMF2 y COND3. Esto significa que la interacción entre ambos atributos, provoca que cuando haya un cambio en la gamificación, ligeramente haya un cambio considerable en el talento humano.
- Además, el hecho de que sea directa(positiva) su correlación, nos indica que la dirección que interactúa siempre es creciente, es decir, cuando crezca la frecuencia de gamificación, también crecerá la frecuencia de talento humano.

4.3 Determinar la influencia de la gamificación y la participación activa de los estudiantes.

Prueba de hipótesis para la hipótesis 2

Hipótesis nula, H0: Las variables gamificación y el contenido curricular de los estudiantes No están correlacionadas, es decir son independientes.

Hipótesis alterna, H1: Las variables gamificación y los resultados obtenidos en los estudiantes están correlacionadas, es decir son dependientes.

Tabla 8*Gamificación y su influencia en el contenido curricular de los estudiantes*

Correlaciones Rho de Spearman		
	PART1	PART2
GAMF1	.611**	.412**
GAMF2	.273*	.356**
GAMF3	.715**	.477**
GAMF4	.669**	.370**
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).		
*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).		

Nota: La doble estrellita **, atrás del coeficiente significa que rechazamos H0 a favor de H1 con una confianza del 99%, por tanto, existe evidencia estadística que ambos atributos son dependientes. Caso contrario, no tenga ninguna estrellita el coeficiente de correlación, es evidencia suficiente para que ambos atributos sean independientes.

De la tabla, observamos que todas las asociaciones o correlaciones entre los indicadores de contenido y la gamificación, son significativamente dependientes entre sí. Es decir, que existe una relación entre el contenido y la gamificación de los estudiantes del instituto tecnológico Guayaquil.

Entre las correlaciones observamos:

- La fuerza de correlación son todas directas o positivas. Sin embargo, algunas son débiles y otras son fuertes.
- La correlación más alta es de 0.715 entre GAMF3 y PART1, el cual es una interacción bastante fuerte, significa que la interacción en los cambios de la gamificación, provocan cambios considerables de forma proporcional en el contenido curricular de los estudiantes.
- Mientras que la más débil 0.273 es GAMF2 y PART1, en el cual ambos atributos a duras penas casi interactúan, significa que la interacción en los cambios de la gamificación, casi no provocan cambios en el contenido curricular de los estudiantes.
- Además, el hecho de que sea directa(positiva) su correlación, nos indica que la dirección que interactúa siempre es creciente, es decir, cuando crezca la frecuencia de gamificación, también crecerá el acercamiento del contenido a la realidad laboral.

4.4 Establecer la influencia de la gamificación en la en los resultados obtenidos e de los estudiantes de un instituto tecnológico superior.

Prueba de hipótesis para la hipótesis 3

Hipótesis nula, H0: Las variables gamificación y los resultados obtenidos No están correlacionadas, es decir son independientes.

Hipótesis alterna, H1: Las variables gamificación y los resultados obtenidos están correlacionadas, es decir son dependientes.

Tabla 9

Correlación de la gamificación y la evaluación

CORRELACIONES RHO DE SPEARMAN			
	CAL1	CAL2	CAL3
GAMF1	-.515**	.473**	.634**
GAMF2	-.455**	.443**	.707**
GAMF3	-.617**	.763**	.796**
GAMF4	-.338**	.491**	.551**

****.** LA CORRELACIÓN ES SIGNIFICATIVA EN EL NIVEL 0,01 (BILATERAL).

***.** LA CORRELACIÓN ES SIGNIFICATIVA EN EL NIVEL 0,05 (BILATERAL).

La doble estrellita **, atrás del coeficiente significa que rechazamos H0 a favor de H1 con una confianza del 99%, por tanto, existe evidencia estadística que ambos atributos son dependientes. Caso contrario, no tenga ninguna estrellita el coeficiente de correlación, es evidencia suficiente para que ambos atributos sean independientes.

De la tabla, observamos que todas las asociaciones o correlaciones entre los indicadores de los resultados obtenidos y la gamificación, son significativamente dependientes entre sí. Es decir, que existe una relación entre los resultados obtenidos y la gamificación de los estudiantes del instituto tecnológico Guayaquil.

Entre las correlaciones observamos:

- La fuerza de correlación son algunas directas o positivas para el caso de CAL2 y CAL3, y otras son inversas o negativas como el caso de CAL1.
- La correlación más alta y directa es de 0.793 entre GAMF3 y CAL3, el cual es una interacción bastante fuerte, significa que la interacción en los cambios de la gamificación, provocan cambios considerables de forma proporcional en los resultados obtenidos.

- La correlación más alta e inversa es de -0.617 entre GAMF3 y CAL2, el cual es una interacción bastante fuerte, significa que la interacción en los cambios de la gamificación, provocan cambios considerables en los resultados obtenidos de calidad educativa.
- Mientras que la más débil y directa 0.443 es GAMF2 y PART2, en el cual ambos atributos interactúan muy poco, lo cual significa que la interacción en los cambios de la gamificación, casi no provocan cambios directos en los resultados obtenidos
- Mientras que la más débil e inversa -0.338 es GAMF4 y PART1, en el cual ambos atributos interactúan bastante poco, lo cual significa que la interacción en los cambios de la gamificación, casi no provocan cambios inversos en los resultados obtenidos de la calidad educativa.
- Las correlaciones directas(positiva), indican que la dirección que interactúa siempre es creciente, es decir, cuando crezca la frecuencia de gamificación, también crecerá los resultados de la calidad educativa. Por otro lado, las correlaciones inversas(negativa), indican que la dirección que interactúa siempre es decreciente, es decir, cuando decrezca la frecuencia de gamificación, decrecerá la los resultados obtenidos de la calidad educativa

V. DISCUSIÓN

En los análisis de los resultados se pudo evidenciar como a partir de los estudios de Kapp, 2012 y Bolaños, 2018 ratificaron que la estrategia denominada como gamificación lograron que los estudiantes de un tecnológico superior modificaran su competencia conductual y que a su vez mejore el desempeño del talento humano en la variable de la calidad educativa.

Ambas variables tanto como la gamificación como la calidad educativa mostraron una fuerte correlación entre sí por medio de Rho de Spearman se pudo contrastar las hipótesis generando la certeza que existe una influencia de la gamificación hacia la calidad educativa.

Así mismo se determinó que la gamificación logro posicionar a los estudiantes dentro un su propio ritmo de aprendizaje y una reflexión de cómo va evolucionando en su perfil profesional, es más se concluyó que las herramientas gamificada proveyeron de una retroalimentación efectiva acorde a cierto nivel alcanzado en alguna actividad gamificada planeada por el docente.

Es por lo arriba mencionado que la herramienta gamificada debió estar articulada con los contenidos curriculares tal y cual lo menciona en su artículo científico Gamificación en los docentes de educación superior del año 2020 en la que se logró gamificar una evaluación con contenido de la asignatura de historia y el cual evidencio un mejor desempeño evaluativo y por consiguiente se consideró a la estrategia de gamificación como una escala de evaluación para futuras oportunidades.

Esta investigación también mostro muchas de las ventajas consultadas las cuales se enmarcaron en un cambio positivo de la competencia conductual y por consiguiente una participación activa en las diferentes asignaturas asignados a su planes curriculares, es importante así mismo mencionar como la gamificación influyo de manera positiva en la calidad educativa de la institución investigada de tal manera que los resultados sean óptimos en relaciona sus desempeño docente, calidad del contenido, satisfacción académica, etc.

Una de las debilidades encontradas fue establecer que los estudiantes solo estén interesados por la gamificación por el simple hecho de ganar puntos, premios o reconocimientos, de tal manera que se use solamente con fines de ganar o ganar

sin generar la oportunidad de una reflexión o una retroalimentación su uso iría en detrimento para lo cual fue creado.

El éxito de esta gamificación radica en que ayuda de manera sustancial y divertida a la motivación, logrando un involucramiento asertivo hacia el proceso de enseñanza aprendizaje, una cercanía hacia el docente, un aprendizaje cooperativo y que además ayude al desarrollo de nuevas habilidades.

En un sistema educativo anacrónico con múltiples falencias y que por motivos de la pandemia tuvieron obligadamente que retirar a los estudiantes a una educación en casa virtual y que ese medio se convirtió en el propicio para seguir con metodología de aprendizaje obsoletos ahora a partir de una computadora y / o dispositivo móvil , en base a ese contexto los juego educativos virtuales emergen como una solución inmediata que permita primero un entretenimiento de tal manera que el estudiante se sienta motivado a aprender más y logre una reflexión activa sobre en qué momento del aprendizaje se encuentre, a su vez la gamificación ha demostrado q el rol fundamental en la cooperación entre compañeros, la solidaridad, un acercamiento más humano con el docente y una sana interacción en el salón de clase.

Otro punto importante en la herramienta de la gamificación fue su forma de adaptarse a contenidos curriculares de un curso lo que demostraría de manera evidente que la gamificación no es jugar por jugar, sino que a su vez se transforma en un juego serio ya que presenta una planificación y objetivos claros a alcanzar según el perfil profesional del estudiante.

Dentro del campo del desarrollo del pensamiento en una de sus escalas de evaluación destaca la creatividad, en esta investigación se demostró que el juego interactivo permite desarrollar la creatividad entre los estudiantes y a su vez logro mejorar la adquisición de nuevas habilidades.

En otro momento de estudio y reflexión se pudo observar una ligera mejoría en la resolución de problemas, especialmente cuando necesitamos el uso adecuado de las habilidades blandas como la tolerancia a escuchar a los demás y respetar la opinión de sus compañeros, se evidencio también que el manejo de las relaciones interpersonales se mantuvieron con un marco de respeto y consideración, sin embargo hay que ser cauteloso al momento de planificar y ejecutar alguna

estrategia gamificada, pudo haber sucedido que por ganar o llegar primero en algún momento la gamificación pudo fomentar el anti compañerismo y un desajuste en la convivencia social en el aula.

Un punto de vista a tener en cuenta es que existió la posibilidad de utilizar la herramienta de gamificación en diferentes momentos de la evaluación y lograr al final del proceso conocer una realidad entre una evaluación tradicional y una gamificada y esto a su vez sirvió para retroalimentar a los estudiantes para una medición sistematizada de sus logros.

El presente estudio de investigación muestra su relevancia en la consecución los objetivos planteados, así como también busca mejorar la calidad educativa por medio de docentes que estén calificados para el uso de las nuevas metodologías de enseñanza y que presente en sus diferentes contextos resultados académicos en base a un modelo de calificaciones cuantitativo y logre a su vez una satisfacción académica que refleje una formación profesional más articulada a las necesidades del mercado laboral.

En la actualidad la diversidad de carreras que tenemos, así como los diferentes estilos de aprendizaje , la multidiversidad de personalidades nos permite ver que el universo educativo es individual y que cada estudiante logra su aprendizaje a su ritmo y logra sus objetivos paulatinamente y dentro de un marco responsable de tiempo , con este sentir puedo referirme a que es en este contexto educativo el momento precioso de una aplicación de nuevas metodologías de enseñanza y el uso adecuado de la herramienta de la gamificación logra su cometido en realizar diferentes aristas del juego como puede ser articulado con la tecnología que permita acercarse a aquellos estudiantes con alguna característica particular del aprendizaje y llegar a la meta como un individuo con sus motivaciones intrínsecas y extrínsecas.

Inclusive se pudo referir que con el uso de la tecnología se podría emitir niveles diferenciados de la actividad lúdica interactiva para que el estudiante logre a la medida de sus saberes previos, nivel cognitivo, motivación y demás unas tareas más complicadas que otras y así seleccionar de manera intrínseca , que tarea le gusta hacer más o se siente más cómodo en un tiempo determinado y esto debió haberse actualizado según la capacidad de cada estudiante y el nivel de estudio al

cual pertenezca lo que conllevaría a un mayor involucramiento en el desarrollo de su carrera y habilidades que necesita para la misma.

Para finalizar la gamificación deberá ir evolucionado hacia las necesidades de la sociedad y seguirá enmarcada en el respeto hacia los valores humanos y que permita ir dejando atrás conceptos antiguos u obsoletos y de paso a lo nuevo e innovador.

VI. CONCLUSIONES

Evidenciamos que los atributos de la gamificación están relacionados con los demás atributos de talento humano, contenido y resultados obtenidos de la calidad educativa. Donde también medimos su fuerza de correlación de dependencia y si la relación es directa o inversa entre ellas.

1.-En el presente trabajo investigativo se logró determinar la influencia de la gamificación de la calidad educativa en un instituto tecnológico superior al lograr evidenciar como los principales actores de este proceso es decir los estudiantes, por medio de un instrumento denominado cuestionario y de una técnica como la encuesta pudieron plasmar sus respuestas basados en indicadores que arrojaron resultados positivos hacia el cumplimiento del objetivo.

2.-Otra conclusión que se determinó que la gamificación si influye de manera positiva y directa en la del estudiante al hacerlo más reflexivo hacia su manera de comportarse frente a los contenidos programáticos a estudiar en sus respectivas carreras y aumentando su interés y dispuesto a escuchar las retroalimentaciones por parte de sus docentes, es ahí donde se puede cerciorar que uno de los objetivos específicos se ha cumplido.

3.-En base a esta investigación se pudo acotar también la influencia de la gamificación en la participación activa de los estudiantes donde se determinó un aumento de la participación activa de los estudiantes mediante juegos interactivos que propiciaron un interés más profundo en las asignaturas de estudio, un acercamiento social hacia el docente que permita una socialización de contenidos y un avance integral en sus contenidos académicos y que inste a los estudiantes a lograr un desarrollo de habilidades cognitivas de acuerdo a su perfil profesional, también es importante mencionar un progresivo uso de la técnicas de trabajo en grupo, y a su vez poder denotar como el aprendizaje colaborativo forma parte de un proceso normal de clase.

4.-Por último podemos mencionar la importancia que tomo la gamificación cuando se expuso pruebas gamificada para ser utilizadas en las diferentes asignaturas de las carreras profesionales, es indudable que de esa manera se podría lograr unas evaluaciones más justas, equitativas, que respeten los ritmos de aprendizaje y que permita si fuese necesario evaluar de manera diferenciadas a aquellos alumnos que posean una característica especial en su aprendizaje.

VII RECOMENDACIONES

En este capítulo me referiré a las recomendaciones, donde creo que es muy necesario acotar que la gamificación es una herramienta valida en estos tiempos post pandemia y que puede acoplarse a otras técnicas y estrategias de enseñanza que pueden lograr una formación acorde a su malla de estudio o su perfil profesional

Es por esto que queremos recomendar a las autoridades del instituto tecnológico en la ciudad se capacite al personal docentes en el uso de herramientas gamificadas y el uso de actividades interactivas dentro del aula de clase q coadyuven al proceso de enseñanza aprendizaje y que logre un paso importante en la consecución de los objetivos planteados.

Se recomienda de igual manera a los docentes que utilicen las herramientas de gamificación dentro de sus horas de clase y que conviertan las mismas en centro de discusión, estudio y preparación tal como lo indico los instrumentos usados en esta investigación que incrementaron su participación activa, haciendo a los estudiantes más conscientes de sus niveles de aprendizaje, de la ubicación en sus contenidos, del desarrollo de nuevas habilidades y de la resolución de problemas

Es importante también mencionar que la estrategia de gamificación podría también tener su uso dentro del proceso evaluativo en sus diferentes aristas y un peso y un involucramiento importante dentro de los procesos de formación de estudiante puesto que según los resultados de este estudio los estudiantes se encuentran más reflectivos y prestos a escuchar una retroalimentación permanente al término de una etapa de estudio, es también recomendable realizar investigaciones futuras sobre la posibilidad de realizar e incorporar reactivos basados en la gamificación que permita en varios intentos lograr un resultado optimo en los dicentes, así como también se podría probar a la gamificación dentro del área de evaluación, esto conllevaría a considerar la herramienta de gamificación como una herramienta eficaz evaluativa evitando la rigidez que se evidencia en los actuales programas de estudio e inclusive considerar los diferentes ritmos de aprendizaje y si fuese necesario dar una nueva oportunidad a aquellas personas con capacidades diferenciadas de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Amezcuca, T., & Amezcuca, P. (2018). *La gamificación como estrategia de motivación en el aula*. Universidad Salesiana.
- Banco Mundial. (17 de mayo de 2017). *bancomundial*. Obtenido de bancomundial: <https://www.bancomundial.org/es/news/feature/2017/05/17/graduating-only-half-of-latin-american-students-manage-to-do-so>
- Bárcena, A. (13 de octubre de 2021). *CEPAL*. Obtenido de CEPAL: https://www.cepal.org/sites/default/files/events/files/version_final_presentacion_se_educacion_13-10-2021_0.pdf
- Benzing, V., & Schmidt, M. (2017). Cognitively and physically demanding exergaming to improve executive functions of children with attention deficit hyperactivity disorder: a randomised clinical trial. *BMC pediatrics*.
- Calatayud Estrada, M. (2018). Actividades para trabajar la Inteligencia Emocional en una experiencia. En A. Chaves, S. Peñalva, & L. Rodas Alfaya, *Aprendizaje lúdico*. Egregius.
- Castillo Silva, F. (2018). Andragogía, andragogos y sus aportaciones. *Voces de la educación* , 64-76.
- Castro Salinas, D., & Ochoa Encalada, S. (2021). Gamificación en el proceso de interaprendizaje: Una experiencia en biología . *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 249-272.
- Chasteen, M., Dong, Z., Li, C., & Untch, R. (2013). Engaging computer science students through gamification in an online social network based collaborative learning environment. *International Journal of Information and Education Technology*, 72-77.
- Cohen, A. (2017). Analysis of student activity in web-supported courses as a tool for predicting dropout. *Educational Technology Research and Development*, 1-20.
- Consejo de Educación Superior. (2 de agosto de 2018). *CES*. Obtenido de CES: <https://www.ces.gob.ec/documentos/Normativa/LOES.pdf>
- Coonradt, C. (2012). *Charles Coonradt The Game of Work*. Utah: Gibbs Smith.

- Costa, M. (2015). *Programa TIC y Educación Básica*. Buenos Aires: UNICEF. Obtenido de <https://www.unicef.org/argentina/media/696/file/El%20mapa%20de%20los%20videojuegos%20que%20usan%20los%20estudiantes%20del%20nivel%20secundario.pdf>
- Dania Liz Mejía-Rodríguez, E. J.-L. (2021). Evaluación y calidad educativa: Avances, limitaciones y retos actuales. *Educare*, 15-20. doi: <https://doi.org/10.15359/ree.25-3.38>
- Dixon, D., Deterding, S., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *Gamificación: hacia una definición*. Vancouver: University of the West of England.
- Escobar, J., & Cuervo, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. *Avances en Medición*, 27-36.
- Ferreira, M. M., Avitabile, C., Botero Álvarez, J., Haimovich Paz, F., & Urzúa, S. (2017). *At a Crossroads : Higher Education in Latin America and the Caribbean*. Washington, DC: World Bank.
- Galicia, L. (2017). Validez de contenido por juicio de expertos: propuesta de una herramienta virtual. *Apertura*, 42-53.
- Gallego, J., Molina, R., & Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. *Jornada XX sobre la enseñanza universitaria informática*. Oviedo: Universidad de Alicante.
- García, F., Corell, A., Víctor, A., & Grande, M. (2020). La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19. *Education in the Knowledge Society*.
- García, R., Bonilla, M., & Mantecón, D. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje Rosa García-Ruiz, Mónica Bonilla-del-Río y José Manuel Diego-Mantecón . En A. Torres, & L. Romero, *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación* (págs. 71-95). Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana .
- García-Fernández, J., Fernández-Gavira, J., Sánchez-Oliver, A., & Grimaldi-Puyana, M. (2017). Gamificación y aplicaciones móviles para emprender: una propuesta educativa en la enseñanza superior. . *International Journal of Educational Research and Innovation*, 248-259.
- Giannella, & Gianella, g. (s.f.).

- González, J., Olivares, S., García, E., & Figueroa, I. (2017). Propuesta de gamificación en el aula: Uso de una plataforma para motivar a los estudiantes del Programa Académico de Informática de la Universidad Autónoma de Nayarit. *Educatconciencia*, 70-79.
- Granero-Gallegos, A., & Baena-Extremera, A. (2016). Validación española de la versión corta del Physical Education Classroom Instrument para la medición de conductas disruptivas en alumnado de secundaria. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 16, 89-98. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2270/227046556010.pdf>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGRAW-HILL.
- HootSuite Media, Inc.; We Are Social S.L. (enero de 2022). *We Are Social*. Obtenido de We Are Social: <https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/>
- HootSuite Media, Inc.; We Are Social S.L. (Enero de 2022). *Wearesocial.com*. Obtenido de <https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/>
- INEC. (2021). *Cuentas Satélite de Educación*. Dirección de Estadísticas Económicas.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods*. New York: pearson.
- Karapanos, E., Zimmerman, J., & Malone, T. (1980). Karapanos, E., Zimmerman, J., Forlizzi, Malone, T. (1980). What Makes Things Fun to Learn? Heuristics for Designing Instructional Computer Games. *3rd ACM SIGSMALL symposium and the first SIGPC symposium on Small systems*, 162-169.
- Lamarra., F. (14 de marzo de 2006). La educacion y las universidades que necesitamos en latinoamerica. *Calidad Educativa*. Guatemala, Guatemala, Guatemala: xi congreso internacional de Clad sobre el estado y la adminitracion publica. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/4780/478055151011/movil/#redalyc_478055151011_ref12
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación

- Inicial. Conrado. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392
- Llanos Lizcano, L. e. (2019). Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en niños escolarizados de 6 a 17 años. *Rev Pediatr Aten Primaria*, 101-108.
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. *CIENCIAMÉRICA*, 34-39.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A simple introduction*. Alemania: Pearson.
- Meinck, S., Fraillon, J., & Strietholt, R. (2022). *Unesdoc.UNESCO*. Obtenido de Unesdoc.UNESCO: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380398>
- Ministerio de Educación. (2021). *Educación.gob*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/cuestionario-para-estudiantes/>
- Naciones Unidas. (16 de abril de 2020). *UN*. Obtenido de UN: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- OECD. (2010). *How many students drop out of tertiary education? in Highlights from Education at a Glance*. https://www.oecd-ilibrary.org/education/highlights-from-education-at-a-glance2010/how-many-students-drop-out-of-tertiary-education_eag_highlights-2010-8-en.
- Ortega, W., & Caisa, E. (2021). Indicadores de calidad: educación superior Quito. *UNIANDES Episteme*, 522-536.
- Peppler, U. (2000). *Marco de Acción de Dakar: Educación para Todos: cumplir nuestros compromisos comunes (con los seis marcos de acción regionales)*. Paris: Foro Mundial sobre la Educación DARKAR 2000. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000121147_spa
- Perdomo, I., & Rojas, J. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 161-175.
- Pérez, R. (2008). *Estrategias de comunicación*. Barcelona: Bookprint Digital S.A.
- Pineda, A. F. (2014). *Modelo tecno-pedagógico basado en ludiicación y programación competitiva*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.

- Pomata, J., & Díaz, J. (2017). La integración de las TIC y la gamificación en la enseñanza de español como LE/L2: propuesta de adaptación para las universidades japonesas. *Cuadernos CANELA*, 79-101.
- Portillo Ríos, R. (2012). LA COMUNICACIÓN EXTERNA EN UNIVERSIDADES PRIVADAS CON ESTUDIOS A DISTANCIA EN PREGRADO. *Razón y Palabra*.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. Madrid : Real Academia Española .
- Rincon- flores, E. G.-C. (2022). Gamification as a Teaching Method to Improve Performance and Motivation in Tertiary Education during COVID-19: A Research Study from Mexico. *Education in Science*, 12-49.
- Ruiz-Ramírez1, J. A., & Glasserman-Morales, L. D. (mayo de 2021). Características del aseguramiento de la calidad educativa: Un mapeo sistemático. *Revista Complutense de Educación*, 334-337. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.5209/rced.70182>
- Sánchez, F., & Riaño, J. (2019). *Estrategia de Educomunicación como metodología de innovación educativa en el programa de Comunicación Social de la Universidad Cooperativa de Colombia*. Colombia: Universidad Cooperativa De Colombia. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/12147/1/2019_Estrategia_Educomunicaci%C3%B3n_educativa.pdf
- SENESCYT. (agosto de 2020). *Educación Superior*. Obtenido de Educación Superior: https://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/2020/09/Boletin_Anuar_Educacion_Superior_Ciencia_Tecnologia_Innovacion_Agosto2020.pdf
- Statista GmbH . (enero de 2021). *Statista* . Obtenido de Statista : <https://es.statista.com/grafico/22701/tiempo-medio-de-uso-diario-de-internet/#:~:text=Consumo%20de%20Internet&text=6%20horas%20y%2054%20minutos,cabo%20para%20el%20Digital%202021>.
- Torres, A. (2016). *Evaluación de políticas públicas con técnicas de gamificación para la educación ciudadana*. Huelva: Universidad de Huelva.
- Torres, S., & Escobar, C. (2022). Determinantes de la deserción y permanencia en la carrera de Medicina: Evidencia del Sistema de Educación Superior -

ecuatoriano. *Revista Andina de Educación*. Obtenido de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/2878/2782>

UNESCO. (2021). *unesco.org*. Obtenido de [unesco.org: https://es.unesco.org/themes/tic-educacion](https://es.unesco.org/themes/tic-educacion)

UNESCO. (2022). *EN.UNESCO*. Obtenido de [EN.UNESCO: https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/globalcoalition](https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/globalcoalition)

UNESCO-IESALC. (2020). *Hacia el acceso universal a la educación superior: tendencias internacionales*. UNESCO-IESALC.

UNICEF . (enero de 2021). *Unicef*. Obtenido de <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/priorizar-la-educacion-para-todos-los-ninos-y-ninas-es-el-camino-larecuperacion#:~:text=En%20Ecuador%20se%20han%20realizado,ni%C3%B1as%20y%20adolescentes%20hayan%20abandonado&text=QUI>

T

ANEXOS

Operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente: Gamificación	“la motivación que tiene el ser humanos para responder a resultados e interacciones entre los usuarios incentivada por los componentes y mecanismos” (Kapp, 2012)	Para medir la variable “gamificación” se realizó un cuestionario de 7 ítems de las respectivas dimensiones de objetos.	Educativa	<ul style="list-style-type: none"> • Cambio en la competencia conductual • Motivación 	Ordinal
			Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje significativo de acuerdo con el perfil profesional. • Adquisición de nuevas habilidades 	
			Sociocultural	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento autónomo. • Participación activa en el proceso de clase. • Cooperación entre compañeros. 	
Variable dependiente: Calidad educativa	Calidad educativa se refiere a aquellas instituciones que promueven el progreso de los estudiantes en una amplia gama de logros intelectuales, sociales, morales y emocionales, teniendo en cuenta su nivel socioeconómico, su medio familiar y su aprendizaje previo. Un sistema de aprendizaje eficaz es aquel que maximiza la capacidad de las escuelas para lograr esos resultados. Lo que supone adoptar la noción de valor añadido en la eficacia escolar.(Mortimer, 2000)	Para medir la variable “Calidad educativa se realizó un cuestionario de 9 ítems de las respectivas dimensiones de objetos.	El talento humano	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes calificados y preparados según las nuevas estrategias de enseñanzas. • Retroalimentación permanente. 	Ordinal
			Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptado a necesidades del mercado laboral. • Pertinencia de acuerdo al perfil del egresado. 	
			Resultados obtenidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Satisfacción académica • Evaluación • Recursos. 	

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p style="text-align: center;">Problema general</p> <p>¿Cómo influye la gamificación en la calidad educativa de un instituto tecnológico superior de Ecuador?</p>	<p style="text-align: center;">Objetivo general</p> <p>Determinar como la gamificación influye en la calidad educativa de un instituto tecnológico superior en Guayaquil</p>	<p>Ho: Existe influencia de la gamificación en la calidad educativa de los estudiantes de un instituto tecnológico en Ecuador</p> <p>H1: No existe influencia de la gamificación en la calidad educativa de un instituto tecnológico en Ecuador.</p>	<p>Tipo de Investigación: Aplicada.</p> <p>Diseño de investigación: No experimental, transversal</p>
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	<p>Población: 900 estudiantes</p> <p>Muestra: 68 estudiantes</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>
<p>1. ¿En qué medida la gamificación influye en el talento humano de un instituto tecnológico superior en Guayaquil, 2022?</p>	<p>1. Establecer la influencia entre la gamificación y el talento humano en los estudiantes de un instituto tecnológico en Guayaquil, 2022.</p>	<p>Ho: Existe influencia entre la gamificación y el talento humano de los estudiantes en un ITS, Ecuador.</p> <p>H1: No existe relación entre la gamificación y talento humano de los estudiantes de un ITS, Ecuador.</p>	
<p>2. ¿En qué medida la gamificación influye en los contenidos curriculares de un instituto tecnológico superior en Ecuador?</p>	<p>2. Establecer la influencia entre la gamificación y el contenido curricular de los estudiantes de un instituto tecnológico en Guayaquil, 2022.</p>	<p>Ho: Existe influencia de entre la gamificación y el contenido curricular de los estudiantes de un Instituto tecnológico superior en Ecuador, 2022</p> <p>H1: No existe influencia de entre la gamificación y el contenido curricular de los estudiantes de un Instituto tecnológico superior en Ecuador, 2022</p>	
<p>3. ¿En qué medida la gamificación se relaciona con los resultados obtenidos en los estudiantes instituto tecnológico de Guayaquil, 2022?</p>	<p>3. Establecer la influencia entre la gamificación y los resultados obtenidos en la evaluación de un Instituto tecnológico en Guayaquil, 2022.</p>	<p>Ho: Existe influencia entre la gamificación y los resultados obtenidos en la evaluación de los estudiantes de un Instituto tecnológico Superior, Ecuador 2022.</p> <p>H1: No existe influencia entre la gamificación y los resultados obtenidos en la evaluación de los estudiantes de un Instituto tecnológico Superior, Ecuador 2022.</p>	

Instrumento de recolección de datos

INSTRUMENTO N° 01: CUESTIONARIO DE GAMIFICACIÓN DIRIGIDO A ESTUDIANTES

Estimado estudiante lea atentamente cada una de las preguntas y responda marcando con en el sitio que usted piense que sea correcto de acuerdo a las siguientes dimensiones:

dimenmenRIABLE	Indicador	ítem	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Educativa	Cambio en la competencia conductual.	¿Has tenido alguna clase en la que se haya hecho uso de juegos interactivos?					
		¿Consideras que el uso de juegos interactivos en el salón de Clases es una buena idea?					
		¿Cree usted que el Juego interactivo fomenta un cambio actitudinal					

		dentro de sus procesos de aprendizaje?						
	Motivación	¿Cree usted que el uso de juego interactivos hace mas divertida la clase?						
		¿El uso de Juegos interactivos motiva al aprendizaje en el salón de clases?						
Cognitiva	Aprendizaje significativo de acuerdo a su perfil profesional	¿La gamificación ha logrado articularse con el contenido programado en de sus clases en este semestre?						
		¿El Juego interactivo usado por el docente en clase, le ayuda a comprender mejor los						

		contenidos de su carrera?						
		en sus experiencias académicas ha notado un cambio en su forma de aprender cuando el docente realiza una actividad entre los estudiantes						
	Adquisición de nuevas habilidades	¿El uso de juegos interactivos ayuda con la creatividad de los estudiantes?						
		¿las actividades interactivas le ayudaría a reforzar habilidades como la resolución de problemas?						
		¿Cree usted que el uso de Juegos interactivos en						

		clase le ayudara a tener una mejora en estilos de aprendizaje ?						
Socio cultural	Participación activa en clase.	¿las actividades interactivas aumenta su interés por participar en la clase?						
		¿En sus clases hay una participación activa por parte de los estudiantes?						
		¿El docente realiza una retroalimentación luego de haber hecho uso de Juegos interactivos?						
	Pensamiento Autonomo	¿Debido a que los mejores obtienen algún premio o recompensa,usted cree que esto fomenta al						

		aprendizaje autónomo de los estudiantes?						
		¿Las clases Basadas en Juegos interactivos le permiten conocer su progreso de aprendizaje?						
	Cooperación entre compañeros.	¿Considera que el uso de juegos interactivos contribuye en la comunicación entre los estudiantes?						
		¿ El uso de juegos interactivos fomenta al trabajo colaborativo?						
		¿ La Gamificación Fomenta el anticompañerismo?						

Dime	indica dor	item	Nunca	Casi	A	Casi	Siemp
talento humano	<p>Docentes Calificados Según las nuevas Estrategias de enseñanza</p>	<p>¿Cree que por el uso de juegos interactivos los docentes podrían tener un mejor control acerca del progreso de los estudiantes?</p>					
		<p>¿ EL docente ha generado actividades interactivas que permitan lograr cambios en su entorno de estudio ?</p>					
		<p>¿Los docentes realizan actividades Basadas en gamificacion con el fin de lograr el objetivo de la clase?</p>					
	<p>retroalimentación permanente</p>	<p>¿Los docentes Realizan una retroalimentación permanente</p>					

		despues de una actividad Gamificada?						
		¿Crees que es una buena idea el implementar el uso de los juegos interactivos al final de cada clase para una evaluación de conocimientos?						
contenidos	Adaptados a las necesidades del Mercado Laboral	¿Consideras que el contenido que estas estudiando es pertinente a tus expectativas?						
		¿Sus docentes se han ido adaptando a las nuevas metodologías de enseñanza?						
		¿Sus docentes hacen uso de distintas herramientas tecnológicas para un mejor						

		aprendizaje?						
	Flexibilidad de contenidos	¿Los docentes deberían de ser mas flexibles en sus metodologías de enseñanza?						
resultados obtenidos	Satisfacción Académica	Se siente satisfecho cuando el Docente le permite a usted expresar libremente su opinión respecto a algún tema estudiado en clase?						
		¿ Esta de acuerdo que en sus clases las estrategias de Gamificación?						
		la Masificación de la herramienta Educativa conocida como Gamificación lograra que el perfil del						

		egresado este acorde a las necesidades de la sociedad?						
	Recursos	¿Considera que en su ámbito de estudio (clases) existe un fácil acceso para el uso de juegos interactivos?						
		Los recursos Tecnológicos que ha usado su docente fueron acorde al ejercicio de su profesión						
	Evaluación	¿ Es interesante el uso de juegos interactivos como una evaluación continua?						
		¿Crees que el uso de los juegos interactivos ayuda a la preparación para						

		evaluaciones posteriores ?						
		¿En la calidad Educativa es posible fomentar el intercambio de opiniones basados en el Respeto y tolerancia y ser considerado como un parámetro de evaluación?						
		cree usted que una Evaluación gamificada lograría obtener mejores Resultados que las evaluaciones tradicionales						
		En una Evaluación Gamificado se podría establecer escalas de medición según el progreso de aprendizaje de cada estudiante						

		En los diferentes tipos de Evaluación se puede incluir la Herramienta de gamificación						
		Considera que debería existir flexibilidad (tener más de un intento en realizar su prueba) en la evaluación para obtener niveles óptimos de aprobación						

Muchas gracias

ALFA DE CROMBACH

DATASET ACTIVATE DataSet1.

GET DATA /TYPE=XLSX

/FILE='C:\Users\karen\Downloads\piloto gamificacion.xlsx'

/SHEET=name 'Hoja1'

/CELLRANGE=full

/READNAMES=on

/ASSUMEDSTRWIDTH=32767.

EXECUTE.

DATASET NAME DataSet3 WINDOW=FRONT.

DATASET ACTIVATE DataSet1.

DATASET CLOSE DataSet3.

DATASET ACTIVATE DataSet2.

DATASET CLOSE DataSet1.

GET DATA /TYPE=XLSX

/FILE='C:\Users\karen\Downloads\piloto gamificacion.xlsx'

/SHEET=name 'Hoja1'

/CELLRANGE=full

/READNAMES=on

/ASSUMEDSTRWIDTH=32767.

EXECUTE.

DATASET NAME DataSet4 WINDOW=FRONT.

RELIABILITY

/VARIABLES=Hastenidoalgunaclaseenlaquesehayahechousodejuegosi Considerasque elusodejuegosinteractivosenelsalóndeCla CreeustedqueelJuegointeractivo fomenta un cambioactitudi Creeustedqueelusodejuegointeractivoshacemasdivertida Elusode Juegosinteractivosmotivaalaprendizajeenelsaló Lagamificacionhalogradoarticula rseconelcontenidoprogram ElJuegointeractivousadoporeldocenteenclaseleayudaa E nsusexperienciasacadémicashanotadouncambioensuforma Elusodejuegosinteractivos ayudaconla creatividaddelose

las actividadesinteractivasleayudaríaareforzarhabilidades CreeustedqueelusodeJ uegosinteractivosenclaseleayudar Lasactividadesinteractivasaumentasuinterés po rparticipar Ensusclaseshayunaparticipaciónactivaporpartedelosest Eldocenterea lizaunaretroalimentacionluegodehaberhecho Debidoaque losmejoresobtienenalgunpr emioorecompensaust LasclasesBasadasenJuegosinteractivoslepermitenconocers Con sideraqueelusodejuegosinteractivoscontribuyeenlaco Elusodejuegosinteractivosf omenta altrabajocolaborativo

LaGamificacionFomentaelanticompañerismo Creequeporelusodejuegosinteractivoslo sdocentespodrían ELdocenteHageneradoactividadesinteractivasquepermitanl Losdo centesrealizanactividadesBasadasengamificacioncane LosdocentesRealizanunaretr oalimentacionpermanentedespués Creesqueesunabuenaideaelimplementarelusodelosj uegos Considerasqueelcontenidoqueestasesstudiandospertinente Susdocentessehan idoadaptandoalasnuevasmetodologíasde Susdocenteshacenusodedistintasherramient astecnológicasp

Losdocentesdeberíandesermasflexiblesensusmetodologías Sesientesatisfechocuand oelDocentelepermiteaustedexpre Estadeacueroqueensusclasesseimplementenlasest rategi LaMasificaciondelaherramientaEducativaconocidacomoGamif Consideraqueen suámbitodeestudioclaseseexisteunfácil LosrecursosTecnológicosquehausadosuden tefueronacorde Esinteresanteelusodejuegosinteractivoscomounaevaluaci Creesque elusodelosjuegosinteractivosayudaalapreparac EnlacalidadEducativaesposiblefom entarelintercambio deo

Cree usted que una Evaluación gamificada logrará obtener mejor En una Evaluación Gamificada se podría establecer escalas de medida en los diferentes tipos de Evaluación se puede incluir la Herramienta. Considere que debería existir flexibilidad tener más de un ítem

/SCALE('Prueba Piloto') ALL

/MODEL=ALPHA

/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE

/SUMMARY=TOTAL.

Reliability

[DataSet4]

Scale: Prueba Piloto

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

	Mean	Std. Deviation	N

Cronbach's Alpha	N of Items
,941	40

Hastenidoalgunaclaseenla que se haya hecho uso de juegos	3,200	,8335	20
Consideras que el uso de juegos interactivos en el salón de Clase	4,500	,7609	20
Cree usted que el Juego interactivo fomenta un cambio actitudinal	4,400	1,1425	20
Cree usted que el uso de juegos interactivos hace más divertida	4,800	,4104	20
El uso de Juegos interactivos motiva al aprendizaje en el salón	4,700	,5712	20
La gamificación ha logrado articularse con el contenido del programa	3,850	1,0400	20
El Juego interactivo usado por el docente en clase le ayuda	4,400	,6806	20
En sus experiencias académicas ha notado un cambio en su forma	4,450	,6048	20
El uso de juegos interactivos ayuda con la creatividad del	4,700	,5712	20
Las actividades interactivas le ayudarían a reforzar habilidades	4,550	,6863	20
Cree usted que el uso de Juegos interactivos en clase le ayuda	4,650	,5871	20
Las actividades interactivas aumentan su interés por participar	4,600	,5026	20
En sus clases hay una participación activa por parte de los	4,400	,5982	20
El docente realiza una retroalimentación luego de haber hecho	4,300	1,0809	20

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Debido a que los mejores obtienen algún premio o recompensa	4,150	1,0400	20
Las clases basadas en juegos interactivos le permiten conocer	4,600	,5982	20
Considera que el uso de juegos interactivos contribuye en el aprendizaje	4,750	,4443	20
El uso de juegos interactivos fomenta el trabajo colaborativo	4,550	,6048	20
La Gamificación fomenta el anticompañerismo	2,800	1,8238	20
Creo que por el uso de juegos interactivos los docentes podrían	4,200	,8944	20
El docente ha generado actividades interactivas que permiten	4,350	,7452	20
Los docentes realizan actividades basadas en gamificación	4,500	,6070	20
Los docentes realizan un aprendizaje permanente después	3,950	,9445	20
Creo que es una buena idea implementarla en el uso de los juegos	4,500	,6882	20
Considera que el contenido que está estudiando es pertinente	4,650	,4894	20
Sus docentes se han ido adaptando a las nuevas metodologías de	4,200	,9515	20
Sus docentes hacen uso de distintas herramientas tecnológicas	4,100	,9679	20
Los docentes deberían ser más flexibles en sus metodologías	4,650	,5871	20
Se siente satisfecho cuando el docente le permite expresar	4,700	,4702	20

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Estadeacuerdoqueensuc lasesseimplementenlases trategi	4,450	,6048	20
LaMasificaciondelaherram ientaEducativaconocidaco moGamif	4,250	,7864	20
Consideraqueensuámbito deestudioclasesexisteunfá cil	4,150	,9881	20
LosrecursosTecnológicos quehausadosudocentefue ronacorde	4,350	,9333	20
Esinteresanteelusodejueg osinteractivoscomounaev aluaci	4,450	,6048	20
Creesqueelusodelosjuego sinteractivosayudaalaprep arac	4,550	,6048	20
EnlcalidadEducativaespo siblefomentarelintercambi odeo	4,600	,5982	20
CreestuustedqueunaEvaluaci óngamificadalograríaobte nermejor	4,400	,7539	20
EnunaEvaluaciónGamifica dosepodríaestableceresca lasdeme	4,200	1,0052	20
EnlosdiferentestiposdeEv aluaciónsepuedeincluirlaH erra	4,350	,6708	20
Consideraquedeberíaexist irflexibilidadternermasdeun int	4,200	,8944	20

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted

Item Statistics

Hastenido alguna clase en la que se haya hecho uso de juegos	170,900	305,253	,215	,942
Consideras que el uso de juegos interactivos en el salón de Clase	169,600	303,095	,322	,941
Creer usted que el Juego interactivo fomenta un cambio de actitud	169,700	298,537	,313	,942
Creer usted que el uso de juegos interactivos hace más divertida	169,300	304,221	,546	,940
El uso de Juegos interactivos motiva al aprendizaje en el salón	169,400	299,832	,609	,939
La gamificación ha logrado articularse con el contenido del programa	170,250	292,618	,520	,940
El Juego interactivo usado por el docente en clase le ayuda	169,700	298,853	,548	,940
En sus experiencias académicas ha notado un cambio en su forma	169,650	295,292	,796	,938
El uso de juegos interactivos ayuda con la creatividad del niño	169,400	301,937	,501	,940
Las actividades interactivas le ayudarían a reforzar habilidades	169,550	298,892	,541	,940
Creer usted que el uso de Juegos interactivos en clase le ayuda	169,450	298,366	,665	,939
Las actividades interactivas aumentan su interés por participar	169,500	300,263	,671	,939
En sus clases hay una participación activa por parte de los estudiantes	169,700	298,326	,654	,939
El docente realiza una retroalimentación luego de haber hecho	169,800	303,432	,202	,943

Item Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Debido a que los mejores obtienen algún premio o recompensa	169,950	293,313	,500	,940
Las clases basadas en juegos interactivos le permiten conocer	169,500	298,579	,642	,939
Considera que el uso de juegos interactivos contribuye en el aula	169,350	304,450	,487	,940
El uso de juegos interactivos fomenta el trabajo colaborativo	169,550	295,839	,769	,938
La Gamificación fomenta el anticompañerismo	171,300	273,484	,587	,942
Creo que por el uso de juegos interactivos los docentes podrían	169,900	292,095	,631	,939
El docente ha generado actividades interactivas que permiten	169,750	295,882	,615	,939
Los docentes realizan actividades basadas en gamificación	169,600	297,726	,673	,939
Los docentes realizan un seguimiento permanente después	170,150	300,134	,341	,941
Creo que es una buena idea implementare el uso de los juegos	169,600	300,568	,468	,940
Considera que el contenido que estas estudiando es pertinente	169,450	304,471	,439	,940
Sus docentes se han ido adaptando a las nuevas metodologías de	169,900	290,200	,651	,939
Sus docentes hacen uso de distintas herramientas tecnológicas	170,000	294,737	,497	,940
Los docentes deberían ser más flexibles en sus metodologías	169,450	301,839	,491	,940
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted

Item Statistics

Sesientesatisfechoquando elDocentepermiteusted expre	169,400	304,042	,484	,940
Estadeacuerdoqueensuc lasesseimplementenlases trategi	169,650	298,976	,615	,939
LaMasificaciondelaherram ientaEducativaconocidaco moGamif	169,850	291,818	,736	,938
Consideraqueensuámbito deestudioclasesexisteunfá cil	169,950	289,208	,655	,939
LosrecursosTecnológicos quehausadosudocentefue ronacorde	169,750	298,934	,384	,941
Esinteresanteelusodejueg osinteractivoscomounaev aluaci	169,650	294,450	,838	,938
Creesqueelusodelosjuego sinteractivosayudaalaprep arac	169,550	298,892	,619	,939
EnlcalidadEducativaespo siblefomentarelintercambi odeo	169,500	296,895	,725	,939
CreeustedqueunaEvaluaci óngamificadalograriaobte nermejor	169,700	296,853	,569	,939
EnunaEvaluaciónGamifica dosepodríaestableceresca lasdeme	169,900	288,726	,658	,938
EnlosdiferentestiposdeEv aluaciónsepuedeincluirlaH erra	169,750	295,461	,706	,939
Consideraquedeberíaexist irflexibilidadternermasdeun int	169,900	292,832	,607	,939

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
174,100	312,200	17,6692	40

Alfa de Crombach de la Unidad de Analisis

RELIABILITY

/VARIABLES=Hastenidoalgunaclaseenlaquesehayahechousodejuegosi Considerasque elusodejuegosinteractivosenelsalóndeCla Elusodejuegosinteractivosayudaconla actividaddelose Ensusexperienciasacadémicashanotadouncambioensuforma Ensusclaseshayunaparticipaciónactivaporpartedelosest CreeustedqueelusodeJuegosinteractivosenclaseleayudar CreeustedqueelJuegointeractivofomentauncambioactitudi La gamificacionhalogradoarticulareconelcontenidoprogram ElusodeJuegosinteractivosmotivaalaprendizajeenelsaló

Creeustedqueelusodejuegointeractivoshacemasdivertida Eldocenterealizaunaretroalimentacionluegodehaberhecho LasclasesBasadasenJuegosinteractivoslepermiten conocer Consideraqueelusodejuegosinteractivoscontribuyeenlaco ElJuegointeractivousadoporeldocenteenclaseleayuda Lasactividadesinteractivasaumentasuinterés porparticipar lasactividadesinteractivasleayudaríaareforzarhabilidades Elusodejuegosinteractivosfomentaaltrabajocolaborativo Debidoaqueellosmejoresobtienen algúnpremioorecompensaust

LaGamificacionFomentaelanticompañerismo ELdocenteHageneradoactividadesinteractivasquepermitanl Creequeporelusodejuegosinteractivoslosdocentespodrían LaMasificaciondelaherramientaEducativaconocidacomoGamif Esinteresanteelusodejuegosinteractivoscomounaevaluaci Creequeelusodelosjuegosinteractivosayudaalapreparacion Consideraqueensuámbitodeestudioclasesexisteunfácil LosdocentesRealizanunaretroalimentacionpermanentedespués Considerasqueelcontenidoqueestasesstudiandoespertinente

Susdocentessehanidoadaptandoalasnuevasmetodologíasde Creequeesunabuenaideael implementarelusodelosjuegos LosdocentesrealizanactividadesBasadasengamificacioncon SesientesatisfechocuandoelDocentelepermiteaustedexpre Susdocenteshacenusodeditintasherramientastecnológicas Losdocentesdeberíandesermasflexiblese nsusmetodologías Estadeacuuerdoqueensusclasesseimplementenlasestrategi EnunaEvaluaciónGamificadosepodríaestablecerescalasdeme EnlcalidadEducativaesposible fomentarelintercambiodeo

CreeustedqueunaEvaluacióngamificadalograríaobtenermejor EnlosdiferentestiposdeEvaluaciónsepuedeincluirlaHerra LosrecursosTecnológicosquehausadosudocentefueronacorde Consideraquedeberíaexistirflexibilidadtenermasdeunint

/SCALE('Unidad de analisis') ALL

/MODEL=ALPHA

/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE

/SUMMARY=TOTAL.

```
GET DATA /TYPE=XLSX
/FILE='C:\Users\karen\Downloads\prueba 65 personas.xlsx'
/SHEET=name 'Hoja1'
/CELLRANGE=full
/READNAMES=on
/ASSUMEDSTRWIDTH=32767.
```

EXECUTE.

DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.

RELIABILITY

```
/VARIABLES=item1 item2 item3 item4 item5 item6 item7 item8 item9 item10 ite m11
item12 item14 item13 item15 item16 item17 item21 item18 item19 item20 ite m23 item24
item25 item22 item26 item27 item28 item29 item31 item30 item32 ite m33 item34 item35
item36 item37 item38 item39 item40
```

```
/SCALE('Unidad de Analisis') ALL
```

```
/MODEL=ALPHA
```

```
/STATISTICS=DESCRIPTIVE SCALE
```

```
/SUMMARY=TOTAL.
```

Reliability

[DataSet1]

Scale: Unidad de Analisis

Case Processing Summary

		N	%
Cronbach's Alpha	Cases Valid	68	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	68	100,0

Cronbach's Alpha	N of Items
,956	40

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N

Item Statistics

item1	3,853	1,1232	68
item2	4,382	,9147	68
item3	4,456	,7810	68
item4	4,529	,7222	68
item5	4,588	,6519	68
item6	4,382	,7923	68
item7	4,353	,8243	68
item8	4,471	,7817	68
item9	4,397	,8489	68
item10	4,397	,7754	68
item11	4,147	1,1364	68
item12	4,294	,8987	68
item13	4,221	,9439	68
item14	4,221	,9439	68
item15	4,368	,7708	68
item16	4,250	,8530	68
item17	4,221	,8784	68
item18	4,309	,8853	68
item19	4,176	,9765	68
item20	4,309	,9504	68
item21	4,015	1,2870	68
item22	4,426	,7977	68
item23	4,221	,9750	68
item24	4,309	,9184	68
item25	4,265	1,0311	68
item26	4,176	1,0066	68
item27	4,338	,8571	68
item28	4,338	,8215	68
item29	4,338	,8913	68
item30	4,338	,8571	68
item31	4,206	,8562	68
item32	4,338	,8913	68
item33	4,265	,8914	68
item34	4,397	,7754	68
item35	4,529	,7222	68
item36	4,485	,8010	68
item37	4,368	,8794	68
item38	4,294	,7738	68
	4,353	,8243	68

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
item39	4,279	,8437	68
item40	4,353	,8770	68

Item-Total Statistics

Item Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	168,882	436,314	,502	,956
item2	168,353	441,933	,477	,955
item3	168,279	444,712	,480	,955
item4	168,206	444,464	,530	,955
item5	168,147	449,590	,402	,956
item6	168,353	442,112	,552	,955
item7	168,382	437,643	,661	,954
item8	168,265	440,406	,613	,955
item9	168,338	438,436	,618	,955
item10	168,338	445,511	,459	,956
item11	168,588	434,932	,525	,955
item12	168,441	435,444	,663	,954
item13	168,515	440,164	,507	,955
item14	168,368	445,430	,464	,955
item15	168,368	445,430	,464	,955
item16	168,485	442,612	,495	,955
item17	168,485	442,612	,495	,955
item18	168,515	436,880	,639	,955
item19	168,515	436,880	,639	,955
item20	168,426	438,129	,599	,955
item21	168,426	438,129	,599	,955
item22	168,559	439,683	,500	,955
item23	168,559	439,683	,500	,955
item24	168,426	437,950	,560	,955
item25	168,426	437,950	,560	,955
item26	168,721	435,995	,437	,956
item27	168,721	435,995	,437	,956
item28	168,309	439,978	,613	,955
item29	168,309	439,978	,613	,955
item30	168,515	432,970	,670	,954
item31	168,515	432,970	,670	,954
item32	168,426	437,741	,586	,955
	168,426	437,741	,586	,955
	168,471	436,432	,548	,955
	168,471	436,432	,548	,955
	168,559	440,847	,456	,956
	168,559	440,847	,456	,956
	168,397	437,407	,641	,955
	168,397	437,407	,641	,955
	168,397	437,855	,657	,954
	168,397	437,855	,657	,954
	168,397	435,347	,672	,954
	168,397	435,347	,672	,954
	168,397	435,556	,694	,954
	168,397	435,556	,694	,954
	168,529	432,850	,773	,954
	168,529	432,850	,773	,954
	168,397	434,422	,697	,954
	168,397	434,422	,697	,954
	168,471	438,313	,590	,955
	168,471	438,313	,590	,955

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
--	----------------------------	--------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

Item Statistics

item33	168,338	439,362	,651	,955
item34	168,206	442,435	,598	,955
item35	168,250	441,653	,559	,955
item36	168,368	437,609	,618	,955
item37	168,441	436,489	,743	,954
item38	168,382	437,971	,651	,954
item39	168,456	436,013	,692	,954
item40	168,382	434,419	,709	,954

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
172,735	461,123	21,4738	40

BASE DE DATOS																																												
cambio en la competencia con ductual				motivación			Aprendizaje significativo de acuerdo a su perfil profesional			Adquisición de nuevas habilidades			participación activa en clase			Pensamiento autónomo		aprendizaje colaborativo		Docentes Calificados Según las nuevas Estrategias de enseñanza				retroalimentación permanente		adaptados a las necesidades del Mercado Laboral		Flexibilidad de contenidos	satisfacción académica			Recursos		evaluación										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40					
4	3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4				
4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	1	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4			
3	4	5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5		
4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	3	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
3	5	1	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
3	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	1	4	4	4	4	4	5	3	3	5	5	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5		
3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	1	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	
2	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	2	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	
3	4	5	5	4	2	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	5	5	2	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	
4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	3	4	5	5	3	5	4	3	3	5	5	2	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5		
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
4	5	4	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	3	5	4	4	2	3	4	4	4	3	5	5	5	3	5	4	3	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	4	4	5	3	4
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	5	2	5	3	4	5	4	5	5	3	4	4	3	4	3	5	3	1	3	3	4	3	5	5	3	3	4	5	3	3	3	4	5	3	3	3	4	5	3	5	1	4	2	
3	3	5	4	5	2	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	1	3	5	5	4	4	4	4	2	2	5	5	4	3	2	5	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	
3	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	1	4	5	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	5	3	3	4	4	4	5	3	3	4	4	3	3	4
2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	4	4	3	3	2	5	5	3	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5
4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	4	4	4	2	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	5	5	5	4	4	5	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	2	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	4	2	3	3	4	4	4	3	5	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3
3	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	2	3	5	5	3	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Item Statistics

*Untitled6 [DataSet5] - IBM SPSS Statistics Data Editor

File Edit View Data Transform Analyze Direct Marketing Graphs Utilities Add-ons Window Help

1: lasactividadesintera... 5,0 Visible: 41 of 41 Variables

	Marcatemporal	Hastenidoalgunacla seenlaquesehayah chousodejuegosi	Considerasqueelus odejuegosinteractiv osenelsalóndeCla	CreestudefueelJue gointeractivofofoment auncambioactitudi	Creestudefueelus dejugointeractivos hacemasdivertida	ElusodeJuegosinter activosmotivaalpre ndizajeenelsaló	Lagamificacionhalo gradoarticularsecon elcontenidoprogram	ElUeogointeractivou sadoporeldocenteen claseleyudaa	Ensusexperiencias académicashanotac ouncambioensuf...	Elusodejuegosinter activosayudaconlac reatividadadelose	lasactividadesin ctivasleyudaría orzarhabilidad
1	17-Jul-2022	4,0	3,0	5,0	5,0	4,0	5,0	4,0	5,0	5,0	5,0
2	17-Jul-2022	4,0	5,0	5,0	5,0	5,0	4,0	4,0	5,0	5,0	5,0
3	17-Jul-2022	3,0	4,0	5,0	5,0	5,0	3,0	4,0	4,0	5,0	5,0
4	18-Jul-2022	4,0	5,0	5,0	5,0	5,0	4,0	5,0	5,0	5,0	5,0
5	18-Jul-2022	3,0	5,0	1,0	5,0	5,0	3,0	5,0	5,0	5,0	5,0
6	18-Jul-2022	3,0	5,0	5,0	5,0	5,0	3,0	4,0	4,0	5,0	5,0
7	18-Jul-2022	3,0	5,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0	4,0
8	18-Jul-2022	3,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0
9	18-Jul-2022	2,0	4,0	5,0	4,0	5,0	4,0	5,0	4,0	4,0	4,0
10	18-Jul-2022	3,0	4,0	5,0	5,0	4,0	2,0	4,0	4,0	4,0	4,0
11	18-Jul-2022	4,0	4,0	4,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0
12	18-Jul-2022	4,0	5,0	5,0	5,0	5,0	3,0	4,0	5,0	5,0	5,0
13	18-Jul-2022	4,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0
14	18-Jul-2022	4,0	5,0	4,0	5,0	5,0	5,0	5,0	4,0	4,0	4,0
15	18-Jul-2022	4,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0
16	18-Jul-2022	1,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0
17	18-Jul-2022	3,0	5,0	2,0	5,0	3,0	4,0	5,0	4,0	5,0	5,0
18	18-Jul-2022	3,0	3,0	5,0	4,0	5,0	2,0	3,0	4,0	5,0	5,0
19	18-Jul-2022	3,0	5,0	5,0	5,0	5,0	3,0	4,0	4,0	5,0	5,0
20	18-Jul-2022	2,0	3,0	3,0	4,0	4,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
21	18-Jul-2022	4,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	4,0	4,0
22	18-Jul-2022	4,0	4,0	5,0	5,0	5,0	5,0	5,0	4,0	5,0	5,0

Data View Variable View

CARTA DE PRESENTACIÓN

Guayaquil, 30 de junio del 2022

Señora: SORIANO AGUIRRE ESTHER NOEMI.

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer desu conocimiento que, siendo estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad “César Vallejo”, en la filial Piura, promoción 2022, requiero validar el contenido de los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y optar el título profesional de Maestro en Educación con mención en Docencia Universitaria.

El título del proyecto de investigación es: **“La gamificación y su influencia en la calidad educativa en estudiantes de un instituto tecnológico superior en Guayaquil- Ecuador en 2022”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente; por ello, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas relacionados a la línea de investigación, evaluación y aprendizaje.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene lo siguiente:

- Carta de presentación.
- Matriz de consistencia.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Instrumento.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración, me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Medina Villavicencio, Rodrigo

DNI: 0917304032

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Problema general ¿Cómo influye la gamificación en la calidad educativa?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia de la gamificación en la calidad educativa en estudiantes de un instituto tecnológico superior en Ecuador, 2022</p>	<p>H0: Existe una influencia de la gamificación en la calidad educativa en los estudiantes de un instituto tecnológico superior.</p>	<p>Tipo de Investigación: Aplicada (Conecyt, 2018) Diseño de investigación: No experimental, transversal</p>
<p>Problemas específicos</p>	<p>Objetivos específicos</p>	<p>Hipótesis específicas</p>	<p>Población: 900 estudiantes Muestra: 68 estudiantes Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario</p>
<p>1. ¿En qué medida la gamificación influye en el talento humano de un instituto tecnológico superior en Guayaquil, 2022?</p>	<p>1. Establecer la influencia entre la gamificación y el talento humano de un instituto tecnológico en Guayaquil, 2022.</p>	<p>H1: No existe una influencia entre la gamificación y la calidad educativa</p>	
<p>2. ¿En qué medida la gamificación influye en el contenido curricular de un instituto tecnológico superior Gye?</p>	<p>2. Establecer la influencia entre la gamificación y el contenido curricular de un instituto tecnológico en Guayaquil, 2022.</p>	<p>H2: Existe una influencia de la gamificación y el cambio de conducta en los estudiantes</p>	
<p>3. ¿En qué medida la gamificación influye en los resultados obtenidos del instituto tecnológico de Guayaquil Portoviejo, 2022?</p>	<p>3. Establecer la influencia entre la gamificación y los resultados obtenidos en un Instituto tecnológico en Guayaquil, 2022.</p>	<p>H3: Existe una influencia entre la gamificación y la evaluación en la calidad educativa de los estudiantes en un instituto</p>	

Matriz de operacionalización

Matriz de operacionalización de la variable Gamificación

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable independiente: gamificación	"la motivación que tiene el ser humanos para responder a resultados e interacciones entre los usuarios incentivada por los componentes y mecanismos" (Kapp,2012).	Esta variable se medirá a través de 3 dimensiones, las cuales se desglosan en 8 indicadores. Se utilizará un cuestionario conformado por 12 ítems las cuales serán medidas mediante la escala ordinal. Luego, se procesarán los datos en un análisis estadístico SPSS, para medirla confiabilidad	Educativa	<ul style="list-style-type: none"> • Cambio en la competencia conductual <ul style="list-style-type: none"> • Motivación 		Escala Ordinal Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
			Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje significativo de acuerdo al perfil profesional • Adquisición de nuevas habilidades. 		
			Sociocultural	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento autónomo. • Participación activa en clase. • Cooperación entre compañeros. 		
Variable dependiente: Calidad educativa	Calidad educativa se refiere a aquellas instituciones que promueven el progreso de los estudiantes en una amplia gama de logros intelectuales, sociales, morales y emocionales, teniendo en cuenta su nivel socioeconómico, su medio familiar y su aprendizaje previo. Un sistema de aprendizaje eficaz es aquel que maximiza la capacidad de las escuelas para lograr esos resultados. Lo que supone adoptar la noción de valor añadido en la eficacia escolar.(Mortimer, 2000)	Esta variable se medirá a través de 3 dimensiones, las cuales se desglosan en 11 indicadores. Se utilizará un cuestionario conformado por 12 ítems las cuales serán medidas mediante la escala de ordinal. Luego, se procesarán los datos en un análisis estadístico SPSS, para medir la confiabilidad	Talento humano	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes calificados y preparados según las nuevas estrategias de enseñanza. • Retroalimentación permanente 		Escala Ordinal Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
			Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptabilidad de contenidos • Pertinencia de los contenidos a estudiar 		
			Resultados obtenidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Satisfacción académica • Evaluación • Recursos 		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	CRITERIOS DE EVALUACIÓN									
								Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		obs y Recom.	
								Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
Educativa	Cambio en la competencia conductual.	¿Has tenido alguna clase en la que se haya hecho uso de juegos interactivos?						X		X		X		X			
		¿Consideras que el uso de juegos interactivos en el salón de Clases es una buena idea?							X		X		X		X		
		¿Cree usted que el Juego interactivo fomenta un cambio actitudinal dentro de sus procesos de aprendizaje?							X		X		X		X		
	Motivación	¿Cree usted que el uso de juego interactivos hace							X		X		X		X		

		más divertida la clase?														
		¿El uso de Juegos interactivos motiva al aprendizaje en el salón de clases?						X		X		X		X		
		¿El uso de juegos interactivos implica de agilidad y concentración de los estudiantes crees que esto los motiva a que presten atención durante la clase?						X		X		X		X		
Cognitiva	Aprendizaje significativo de acuerdo con su perfil profesional	¿La gamificación ha logrado articularse con el contenido programado en de sus clases en este semestre?						X		X		X		X		
		¿El Juego interactivo usado por el docente en clase, le ayuda a comprender mejor los contenidos de su carrera?														

		en sus experiencias académicas ha notado un cambio en su forma de aprender cuando el docente realiza una actividad entre los estudiantes						X		X		X		X	
	Adquisición de nuevas habilidades	¿El uso de juegos interactivos ayuda con la creatividad de los estudiantes?						X		X		X		X	
		¿las actividades interactivas le ayudarían a reforzar habilidades como la resolución de problemas?						X		X		X		X	
		¿Cree usted que el uso de Juegos interactivos en clase le ayudara a tener una mejora en estilos de aprendizaje?							X		X		X		X
Socio cultural	Participación activa en clase.	¿las actividades interactivas aumentan su interés							X		X		X		X

	por participar en la clase?														
	¿En sus clases hay una participación activa por parte de los estudiantes?							X		X		X		X	
	¿El docente realiza una retroalimentación luego de haber hecho uso de Juegos interactivos?							X		X		X		X	
Pensamiento Autónomo	¿Debido a que los mejores obtienen algún premio o recompensa, usted cree que esto fomenta al aprendizaje autónomo de los estudiantes?							X		X		X		X	
	¿Las clases Basadas en Juegos interactivos le permiten conocer su progreso de aprendizaje?							X		X		X		X	

	aprendizaje colaborativo	¿Considera que el uso de juegos interactivos contribuye en la comunicación entre los estudiantes?														
		¿El uso de juegos interactivos fomenta al trabajo colaborativo?						X		X		X		X		
		¿La Gamificación Fomenta el anti-compañerismo?						X		X		X		X		
talento humano	Docentes Calificados Según las nuevas Estrategias de enseñanza	¿Cree que por el uso de juegos interactivos los docentes podrían tener un mejor control acerca del progreso de los estudiantes?						X		X		X		X		
		¿EL docente Ha generado actividades interactivas que permitan lograr cambios en su entorno de estudio?						X		X		X		X		

		¿Los docentes realizan actividades Basadas en gamificación con el fin de lograr el objetivo de la clase?							X		X		X		X	
	retroalimentación permanente	¿Los docentes Realizan una retroalimentación permanente después de una actividad Ramificada?							X		X		X		X	
		¿Crees que es una buena idea el implementar el uso de los juegos interactivos al final de cada clase para una evaluación de conocimientos?							X		X		X		X	
contenidos	adaptados a las necesidades del Mercado Laboral	¿Consideras que el contenido que estas estudiando es pertinente a tus expectativas?							X		X		X		X	
		¿Sus docentes se han ido adaptando a las nuevas							X		X		X		X	

		metodologías de enseñanza?														
		¿Sus docentes hacen uso de distintas herramientas tecnológicas para un mejor aprendizaje?						X		X		X		X		
	Flexibilidad de contenidos	¿Los docentes deberían de ser más flexibles en sus metodologías de enseñanza?						X		X		X		X		
resultados obtenidos	satisfacción académica	¿Se siente satisfecho cuando el Docente le permite a usted expresar libremente su opinión respecto a algún tema estudiado en clase?						X		X		X		X		
		¿Está de acuerdo que en sus clases las estrategias de Gamificación?						X		X		X		X		
		la masificación de la herramienta Educativa conocida						X		X		X		X		

		como Gamificación lograra que el perfil del egresado este acorde a las necesidades de la sociedad?													
Recursos		¿Considera que en su ámbito de estudio (clases) existe un fácil acceso para el uso de juegos interactivos?						X		X		X		X	
		Los recursos tecnológicos que ha usado su docente fueron acorde al ejercicio de su profesión						X		X		X		X	
Evaluación		¿Es interesante el uso de juegos interactivos como una evaluación continua?						X		X		X		X	
		¿Crees que el uso de los juegos interactivos ayuda a la preparación para evaluaciones posteriores?						X		X		X		X	

	¿En la calidad Educativa es posible fomentar el intercambio de opiniones basados en el Respeto y tolerancia y ser considerado como un parámetro de evaluación?							X		X		X		X	
	crea usted que una evaluación gamificada lograria obtener mejores Resultados que las evaluaciones tradicionales							X		X		X		X	
	En una evaluación Gamificado se podría establecer escalas de medición según el progreso de aprendizaje de cada estudiante							X		X		X		X	
	En los diferentes tipos de evaluación se puede incluir la Herramienta de gamificación							X		X		X		X	

		<p>Considera que debería existir flexibilidad (tener más de un intento en realizar su prueba) en la evaluación para obtener niveles óptimos de aprobación</p>							X		X		X		X		
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--



Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: **Soriano Aguirre Esther Noemi.**

DNI: 0910935238.

Especialidad del validador:.....**Magister en Psicología educativa.....**

Registro de Senecyt: 6043178225.

Guayaquil, 30 de Junio del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

Firma del Experto Informante.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Guayaquil, 07 de Julio del 2022

Señor: Alexandra Mirella Pinza Andrade

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer desu conocimiento que, siendo estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad “César Vallejo”, en la filial Piura, promoción 2022, requiero validar el contenido delos instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y optar el título profesional de Maestro en Educación con mención en Docencia Universitaria.

El título del proyecto de investigación es: **“La gamificación y su influencia en la calidad educativa en los estudiantes de un instituto tecnológico superior de Guayaquil, 2022”** y siendo imprescindible contar con la aprobaciónde los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente; por ello,se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas relacionados a la línea de investigación, evaluación y aprendizaje.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene lo siguiente:

- Carta de presentación.
- Matriz de consistencia.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Instrumento.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración, me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Medina Villavicencio, Rodrigo

DNI: 0917304032



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS																
VARIABLE y Dimensiones	Indicador	Items	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							obs y Recom.	
								Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		
								Si	No	Si	No	Si	No	Si		No
Educativa	Cambio en la competencia conductual.	¿Has tenido alguna clase en la que se haya hecho uso de juegos interactivos?						X		X		X				
		¿Consideras que el uso de juegos interactivos en el salón de Clases es una buena idea?						X		X		X				
		¿Cree usted que el Juego interactivo fomenta un cambio actitudinal dentro de sus procesos de aprendizaje?							X		X		X			
	Motivación	¿Cree usted que el uso de juego interactivos hace más divertida la clase?							X		X		X			
		¿El uso de Juegos interactivos motiva al aprendizaje en el salón de clases?							X		X		X			
		¿El uso de juegos interactivos implica de agilidad y concentración de los estudiantes crees que esto los motiva a que presten atención durante la clase?								X		X		X		
Cognitiva	Aprendizaje significativo de acuerdo con su perfil profesional	¿La gamificación ha logrado articularse con el contenido programado en de sus clases en este semestre?						X		X		X				
		¿El Juego interactivo usado por el docente en clase, le ayuda a														



		comprender mejor los contenidos de su carrera?																
		en sus experiencias académicas ha notado un cambio en su forma de aprender cuando el docente realiza una actividad entre los estudiantes						X		X		X		X				
	Adquisición de nuevas habilidades	¿El uso de juegos interactivos ayuda con la creatividad de los estudiantes?						X		X		X		X				
		¿las actividades interactivas le ayudarían a reforzar habilidades como la resolución de problemas?						X		X		X		X				
		¿Cree usted que el uso de Juegos interactivos en clase le ayudara a tener una mejora en estilos de aprendizaje?							X		X		X		X			
Socio cultural	Participación activa en clase.	¿las actividades interactivas aumentan su interés por participar en la clase?							X		X		X		X			
		¿En sus clases hay una participación activa por parte de los estudiantes?							X		X		X		X			
		¿El docente realiza una retroalimentación luego de haber hecho uso de Juegos interactivos?							X		X		X		X			
	Pensamiento Autónomo	¿Debido a que los mejores obtienen algún premio o recompensa, usted cree que esto fomenta al aprendizaje autónomo de los estudiantes?							X		X		X		X			
		¿Las clases Basadas en Juegos interactivos le permiten conocer su progreso de aprendizaje?							X		X		X		X			
	aprendizaje colaborativo	¿Considera que el uso de juegos interactivos contribuye en la comunicación entre los estudiantes?																
		¿El uso de juegos interactivos fomenta al trabajo colaborativo?								X		X		X		X		
		¿La Gamificación Fomenta el anti-compañerismo?								X		X		X		X		
	talento humano	Docentes Calificados Según las nuevas Estrategias de enseñanza	¿Cree que por el uso de juegos interactivos los docentes podrían tener un mejor control acerca del progreso de los estudiantes?							X		X		X		X		
¿EL docente Ha generado actividades interactivas que permitan lograr cambios en su entorno de estudio?										X		X		X		X		
¿Los docentes realizan actividades Basadas en gamificación con el fin de lograr el objetivo de la clase?										X		X		X		X		



	retroalimentación permanente	¿Los docentes Realizan una retroalimentación permanente después de una actividad Ramificada?							X		X		X		X	
		¿Crees que es una buena idea el implementar el uso de los juegos interactivos al final de cada clase para una evaluación de conocimientos?							X		X		X		X	
contenidos	adaptados a las necesidades del Mercado Laboral	¿Consideras que el contenido que estas estudiando es pertinente a tus expectativas?							X		X		X		X	
		¿Sus docentes se han ido adaptando a las nuevas metodologías de enseñanza?							X		X		X		X	
		¿Sus docentes hacen uso de distintas herramientas tecnológicas para un mejor aprendizaje?							X		X		X		X	
	Flexibilidad de contenidos	¿Los docentes deberían de ser más flexibles en sus metodologías de enseñanza?							X		X		X		X	
resultados obtenidos	satisfacción académica	Se siente satisfecho cuando el Docente le permite a usted expresar libremente su opinión respecto a algún tema estudiado en clase?							X		X		X		X	
		¿Está de acuerdo que en sus clases las estrategias de Gamificación?							X		X		X		X	
		la masificación de la herramienta Educativa conocida como Gamificación lograra que el perfil del egresado este acorde a las necesidades de la sociedad?							X		X		X		X	
	Recursos	¿Considera que en su ámbito de estudio (clases) existe un fácil acceso para el uso de juegos interactivos?							X		X		X		X	
		Los recursos tecnológicos que ha usado su docente fueron acorde al ejercicio de su profesión							X		X		X		X	
	Evaluación	¿Es interesante el uso de juegos interactivos como una evaluación continua?							X		X		X		X	
		¿Crees que el uso de los juegos interactivos ayuda a la preparación para evaluaciones posteriores?							X		X		X		X	
		¿En la calidad Educativa es posible							X		X		X		X	

	fomentar el intercambio de opiniones basados en el Respeto y tolerancia y ser considerado como un parámetro de evaluación?																
	creo usted que una evaluación gamificada lograria obtener mejores Resultados que las evaluaciones tradicionales						X		X		X		X				
	En una evaluación Gamificado se podría establecer escalas de medición según el progreso de aprendizaje de cada estudiante						X		X		X		X				
	En los diferentes tipos de evaluación se puede incluir la Herramienta de gamificación						X		X		X		X				
	Considera que debería existir flexibilidad (tener más de un intento en realizar su prueba) en la evaluación para obtener niveles óptimos de aprobación						X		X		X		X				



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Dr. / Mg: Alexandra Mirella Pinza Andrade.

DNI: 091206831

Especialidad del validador Magister en Diseño Curricular.

Registro de Senecyt:

24-24-238

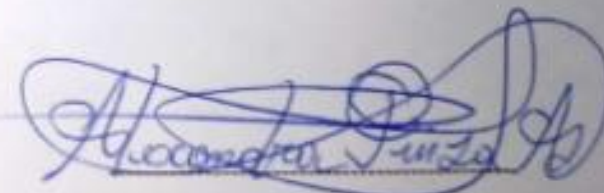
Guayaquil, 7 de Julio del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del Experto Informante.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Guayaquil, 30 de junio del 2022

Señora: Juana Kou Guzmán.

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer desu conocimiento que, siendo estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad “César Vallejo”, en la filial Piura, promoción 2022, requiero validar el contenido de los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y optar el título profesional de Maestro en Educación con mención en Docencia Universitaria.

El título del proyecto de investigación es: **“La gamificación y su influencia en la calidad educativa en estudiantes de un instituto tecnológico superior en Guayaquil- Ecuador en 2022”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente; por ello, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas relacionados a la línea de investigación, evaluación y aprendizaje.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene lo siguiente:

- Carta de presentación.
- Matriz de consistencia.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Instrumento.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración, me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Medina Villavicencio, Rodrigo

DNI: 0917304032

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Problema general ¿Cómo influye la gamificación en la	Objetivo general Determinar como la gamificación influye en	La gamificación influye en la calidad educativa de un instituto tecnológico en Guayaquil, 2022	Tipo de Investigación: Básica
calidad educativa de un institutotecnológico superior de Ecuador?	la calidad educativa de un institutotecnológico superior en Guayaquil	La gamificación no influye la la calidad educativa de un instituto tecnologico Guayaquil, 2022	Diseño de investigación: No experimental, transversal
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Población: 900 estudiantes
4. ¿En qué medida la gamificación se relaciona con un cambio de conducta en los estudiantes de un instituto tecnológico superior en Guayaquil, 2022?	4. Establecer la influencia entre la gamificación y el cambio de conducta en los estudiantes de un instituto tecnológico en Guayaquil, 2022.	Las variables gamificación y el cambio de conducta No están correlacionadas, es decir son independientes.	Muestra: 68 estudiantes
5. ¿En qué medida la gamificación se relaciona con la participación activa en clase?	5. Establecer la influencia entre la gamificación y participación activa de los estudiantes de un instituto tecnológico	La gamificación influye en la participacion activa de mis estudiantes.	Técnica: Encuesta
6. ¿En qué medida la gamificación se relaciona con la calidad educativa de un instituto tecnológico de Guayaquil Portoviejo, 2022?	6. Evaluar la aceptación de las herramientas de gamificación en los estudiantes de un Instituto tecnológico en Guayaquil, 2022.	La gamificación NO influye en la participación activa de los estudiantes.	Instrumento: Cuestionario

Matriz de operacionalización

Matriz de operacionalización de la variable Gamificación y Calidad Educativa

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable independiente: gamificación	"la motivación que tiene el ser humanos para responder a resultados e interacciones entre los usuarios incentivada por los componentes y mecanismos" (Kapp,2012).	Esta variable se medirá a través de 3 dimensiones, las cuales se desglosan en 8 indicadores. Se utilizará un cuestionario conformado por 20 ítems las cuales serán medidas mediante la escala ordinal. Luego, se procesarán los datos en un análisis estadístico SPSS, para medirla confiabilidad	Educativa	<ul style="list-style-type: none"> • Cambio en la competencia conductual <ul style="list-style-type: none"> • Motivación 		Escala Ordinal Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
			Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje significativo de acuerdo al perfil profesional • Adquisición de nuevas habilidades. 		
			Sociocultural	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento autónomo. • Participación activa en clase. • Cooperación entre compañeros. 		
Variable dependiente: Calidad educativa	Calidad educativa se refiere a aquellas instituciones que promueven el progreso de los estudiantes en una amplia gama de logros intelectuales, sociales, morales y emocionales, teniendo en cuenta su nivel socioeconómico, su medio familiar y su aprendizaje previo. Un sistema de aprendizaje eficaz es aquel que maximiza la capacidad de las escuelas para lograr esos resultados. Lo que	Esta variable se medirá a través de 3 dimensiones, las cuales se desglosan en 11 indicadores. Se utilizará un cuestionario conformado por 20 ítems las cuales serán medidas mediante la escala de ordinal. Luego, se procesarán los datos en un análisis estadístico SPSS, para medir la confiabilidad	Talento humano	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes calificados y preparados según las nuevas estrategias de enseñanza. • Retroalimentación permanente 		Escala Ordinal Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)
			Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptabilidad de contenidos • Pertinencia de los contenidos a estudiar 		
			Resultados obtenidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Satisfacción académica • Evaluación • Recursos 		



	supone adoptar la noción de valor añadido en la eficacia escolar.(Mortimer, 2000)					
--	---	--	--	--	--	--

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DE LOS INSTRUMENTOS

Variable y dimensiones	Indicador	Ítem.	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								
								Relación entre la variable y dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta		obs y Recom.
								Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Educativa	Cambio en la competencia conductual.	¿Has tenido alguna clase en la que se haya hecho uso de juegos interactivos?						X		X		X		X		
		¿Consideras que el uso de juegos interactivos en el salón de Clases es una buena idea?						X		X		X		X		
		¿Cree usted que el Juego interactivo fomenta un cambio actitudinal dentro de sus procesos de aprendizaje?						X		X		X		X		
	Motivación	¿Cree usted que el uso de juego interactivos hace más divertida la clase?						X		X		X		X		
		¿El uso de Juegos interactivos motiva al						X		X		X		X		

		aprendizaje en el salón de clases?														
		¿El uso de juegos interactivos implica de agilidad y concentración de los estudiantes crees que esto los motiva a que presten atención durante la clase?					X		X		X		X			
Cognitiva	Aprendizaje significativo de acuerdo con su perfil profesional	¿La gamificación ha logrado articularse con el contenido programado en de sus clases en este semestre?					X		X		X		X			
		¿El Juego interactivo usado por el docente en clase, le ayuda a comprender mejor los contenidos de su carrera?														
		en sus experiencias académicas ha notado un cambio en su forma de aprender cuando el docente realiza una actividad entre los estudiantes					X		X		X		X			
	Adquisición de nuevas habilidades	¿El uso de juegos interactivos ayuda con la creatividad de los estudiantes?					X		X		X		X			
		¿las actividades interactivas le ayudarían a reforzar habilidades como la resolución de problemas?					X		X		X		X			
		¿Cree usted que el uso de Juegos interactivos en clase					X		X		X		X			

		le ayudara a tener una mejora en estilos de aprendizaje?														
Socio cultural	Participación activa en clase.	¿las actividades interactivas aumentan su interés por participar en la clase?							X		X		X		X	
		¿En sus clases hay una participación activa por parte de los estudiantes?							X		X		X		X	
		¿El docente realiza una retroalimentación luego de haber hecho uso de Juegos interactivos?								X		X		X		X
	Pensamiento Autónomo	¿Debido a que los mejores obtienen algún premio o recompensa, usted cree que esto fomenta al aprendizaje autónomo de los estudiantes?								X		X		X		X
		¿Las clases Basadas en Juegos interactivos le permiten conocer su progreso de aprendizaje?								X		X		X		X
	aprendizaje colaborativo	¿Considera que el uso de juegos interactivos contribuye en la comunicación entre los estudiantes?														
		¿El uso de juegos interactivos fomenta al trabajo colaborativo?								X		X		X		X
		¿La Gamificación Fomenta el anti-compañerismo?								X		X		X		X

talento humano	Docentes Calificados Según las nuevas Estrategias de enseñanza	¿Cree que por el uso de juegos interactivos los docentes podrían tener un mejor control acerca del progreso de los estudiantes?							X		X		X		X		
		¿EL docente Ha generado actividades interactivas que permitan lograr cambios en su entorno de estudio?								X		X		X		X	
		¿Los docentes realizan actividades Basadas en gamificación con el fin de lograr el objetivo de la clase?									X		X		X		X
	retroalimentación permanente	¿Los docentes Realizan una retroalimentación permanente después de una actividad Ramificada?								X		X		X		X	
		¿Crees que es una buena idea el implementar el uso de los juegos interactivos al final de cada clase para una evaluación de conocimientos?									X		X		X		X
	contenidos	adaptados a las necesidades del Mercado Laboral	¿Consideras que el contenido que estas estudiando es pertinente a tus expectativas?								X		X		X		X
¿Sus docentes se han ido adaptando a las nuevas metodologías de enseñanza?											X		X		X		X

		¿Sus docentes hacen uso de distintas herramientas tecnológicas para un mejor aprendizaje?							X		X		X		X		
	Flexibilidad de contenidos	¿Los docentes deberían de ser más flexibles en sus metodologías de enseñanza?							X		X		X		X		
resultados obtenidos	satisfacción académica	Se siente satisfecho cuando el Docente le permite a usted expresar libremente su opinión respecto a algún tema estudiado en clase?							X		X		X		X		
		¿Está de acuerdo que en sus clases las estrategias de Gamificación?							X		X		X		X		
		la masificación de la herramienta Educativa conocida como Gamificación lograra que el perfil del egresado este acorde a las necesidades de la sociedad?								X		X		X		X	
	Recursos	¿Considera que en su ámbito de estudio (clases) existe un fácil acceso para el uso de juegos interactivos?								X		X		X		X	
		Los recursos tecnológicos que ha usado su docente fueron acorde al ejercicio de su profesión								X		X		X		X	

Evaluación	¿Es interesante el uso de juegos interactivos como una evaluación continua?							X		X		X		X		
	¿Crees que el uso de los juegos interactivos ayuda a la preparación para evaluaciones posteriores?							X		X		X		X		
	¿En la calidad Educativa es posible fomentar el intercambio de opiniones basados en el Respeto y tolerancia y ser considerado como un parámetro de evaluación?								X		X		X		X	
	cree usted que una evaluación gamificada lograria obtener mejores Resultados que las evaluaciones tradicionales								X		X		X		X	
	En una evaluación Gamificado se podría establecer escalas de medición según el progreso de aprendizaje de cada estudiante								X		X		X		X	
	En los diferentes tipos de evaluación se puede incluir la Herramienta de gamificación								X		X		X		X	
	Considera que debería existir flexibilidad (tener más de un intento en realizar su prueba) en la evaluación								X		X		X		X	

		para obtener niveles óptimos de aprobación																
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Observaciones: Las preguntas se agruparían en función a los tipos de opciones de respuesta, para facilitar la comprensión del encuestado (a)

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Especialidad del validador: Maestría en Educación Superior

Registro de Senecyt: 1006-15-86066816

Guayaquil, 7 de Julio del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del Experto Informante.

Anexos

Figure 1

Causas y efectos de la falta de uso de la gamificación



Nota: Crespo (2018) y Bácena (2021) Elaborado por: Autor

Anexo 1 Experiencias de Gamificación Universidades

Referencia	Experiencia	Objetivo
Donald (2008)	<i>Blood in the Stacks</i>	Ofrecer orientación sobre la biblioteca a los alumnos de primer ingreso a través de la adopción de un modelo de juego de realidad alternativa. Se emplea la tecnología para mejorar el significado de una experiencia de aprendizaje dinámica y multimedia.
Pérez-López, Rivera y Trigueros (2017)	<i>La profecía de los elegidos</i>	Trabajar una asignatura del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte mediante la aplicación de un modelo basado en un Juego de Rol, teniendo en cuenta aspectos del juego como el compromiso, la ambientación, los objetivos, los desafíos y retos, los puntos, niveles y premios.
Castilla, Romana y López-Terradas (2013)	<i>Quiz-show</i>	Promover el afianzamiento de conceptos y conocimientos por parte del alumnado mediante el uso de un quiz multimedia y evaluar la aceptación y el impacto de este tipo de metodologías en el desarrollo de las clases de ingeniería en diferentes áreas y disciplinas.
Moreno y Montoya (2015)	<i>Entorno virtual de aprendizaje ludificado</i>	Incrementar el desempeño académico y las habilidades matemáticas de los estudiantes mediante el uso de un ambiente virtual y evaluar si existen mejoras significativas entre el alumnado que hizo uso del entorno virtual ludificado y el que no.
Gómez Urquiza (2017)	<i>Incriminar al profesor (Escape room)</i>	Fomentar la aplicación y demostración de las diferentes técnicas procedimientos y conocimientos explicados en la asignatura de "Enfermería del Adulto 1" en la Facultad de Ciencias de la Salud del Campus de la Universidad de Granada, con el fin de lograr escapar del aula e incriminar al profesor en menos de 30 minutos.
González, Olivares, García y Figueroa (2017)	<i>Classcraft</i>	Aumentar la motivación del alumnado hacia el aprendizaje a partir del uso de la plataforma de juego de rol "Classcraft", aplicándolo en el Programa Académico de Informática de la Universidad Autónoma de Nayarit.
Calatayud (2018)	<i>"Los Sabios de la Túnica Color Ciruela: Entrenan Héroes"</i>	Aumentar su motivación y focalizar la atención del alumnado hacia el aprendizaje a través de una experiencia de gamificación para trabajar la inteligencia emocional aplicada en una asignatura del Máster de Educación Especial de la Facultad de Educación y Centro de Formación del Profesorado de la Universidad Complutense de Madrid.
García-Fernández, Fernández-Gavira, Sánchez-Oliver y Grimaldi-Puyana (2017)	<i>Gamificación y creación de Apps</i>	Fomentar el espíritu emprendedor de los estudiantes mediante la creación de aplicaciones móviles vinculadas al deporte y la gamificación en las universidades de Sevilla y Valencia.
Pomata y Díaz (2017)	<i>Entorno Virtual de Aprendizaje para la enseñanza de una Lengua Extranjera</i>	Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la enseñanza del español como lengua extranjera en el marco universitario japonés mediante un Entorno Virtual de Aprendizaje y la integración eficaz de la TIC y los elementos propios de la gamificación.

Elaborado por: (García, Bonilla, & Mantecón, 2018)

Operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente: Gamificación	“la motivación que tiene el ser humanos para responder a resultados e interacciones entre los usuarios incentivada por los componentes y mecanismos” (Kapp, 2012)	Para medir la variable “gamificación” se realizó un cuestionario de 12 ítems de las respectivas dimensiones de objetos.	Educativa	<ul style="list-style-type: none"> • Cambio de conducta en estudiantes • Motivación 	Ordinal
			Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje significativo de acuerdo al perfil profesional. • Adquisición de nuevas habilidades. 	
			Sociocultural	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento autónomo • Participación activa en el proceso de clase. • Cooperación entre compañeros. 	

Variable dependiente:	Calidad educativa se refiere a aquellas instituciones que promueven el progreso de los estudiantes en una amplia gama de logros intelectuales, sociales, morales y emocionales, teniendo en cuenta su nivel socioeconómico, su medio familiar y su aprendizaje previo. Un sistema de aprendizaje eficaz es aquel que maximiza la capacidad de las escuelas para lograr esos resultados. Lo que supone adoptar la noción de valor añadido en la eficacia escolar.(Mortimer, 2000)	Para medir la variable "Calidad educativa se realizó un cuestionario de 12 ítems de las respectivas dimensiones de objetos.	El talento humano	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes calificados y preparados según las nuevas estrategias de enseñanzas. • Retroalimentación permanente 	Ordinal
Calidad educativa			Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptado a necesidades del mercado • Pertinencia de acuerdo al perfil del egresado. 	
			Resultados obtenidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Satisfacción académica • Evaluación • recursos. 	

ANEXO 02: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

1. Nombre	Cuestionario para medir las influencia de la gamificación en la calidad educativa.
2. Autor	Medina Villavicencio , Rodrigo
3. Fecha	2022
4. Objetivo	Recoger información relacionada la gamificación y la calidad educativa
5. Aplicación	Estudiantes de los primeros ciclos de un instituto tecnológico superior en Ecuador
6. Administración	Individual
7. Duración	20 minutos
8. Tipo de ítems	Medición ordinal: A) Nunca; Casi nunca; A veces; Frecuentemente; Siempre
9.Nº de ítems	40
10. Distribución	Dimensión 1: Educativa
	Dimensión 2: Cognitiva
	Dimensión 3: Socio cultural
	Dimensión 4: Talento humano
	Dimensión 5: Contenido
	Dimensión 6: Resultados Obtenidos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LEON MORE ESPERANZA IDA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "La gamificación y su influencia en la calidad educativa en los estudiantes de un instituto tecnológico superior, Ecuador, 2022.", cuyo autor es MEDINA VILLAVICENCIO RODRIGO, 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, 07 de Agosto del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LEON MORE ESPERANZA IDA DNI: 02616840 ORCID 0000-0002-0978-9488	Firmado digitalmente por: ELEONM el 22-08-2022 17:53:20

Código documento Trilce: TRI - 0398349