



FACULTAD DE EDUCACIÓN

HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE
LOS ESTUDIANTES DEL CICLO V DE LA I.E. SVP SCHOOL, LIMA 2023

Línea de investigación:

Educación para la sociedad del conocimiento

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria

Autora

Barzola Noreña, Jerson Joel

Asesora

Díaz Ricalde, Luisa Margarita

Código ORCID 0000-0001-8560-9592

Jurado

Cumpa Farfán, Luis Alberto

Espejo Dávila, Roberta Francisca

Villegas Quispe, Carmen Julia

Lima - Perú

2024



TRABAJO -Jerson Barzola Noreña.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

21%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	5%
2	repositorio.ulasamericas.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad de las Islas Baleares Trabajo del estudiante	1%
7	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	mail.polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1%



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | Vicerrectorado de
INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL CICLO V DE LA I.E. SVP
SCHOOL, LIMA 2023

Línea de investigación:

Educación para la sociedad del conocimiento

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria

Autor:

Barzola Noreña, Jerson Joel

Asesora:

Díaz Ricalde, Luisa Margarita

Código ORCID 0000-0001-8560-9592

Jurados:

Cumpa Farfán, Luis Alberto

Espejo Dávila, Roberta Francisca

Villegas Quispe, Carmen Julia

Lima - Perú

2024

DEDICATORIA

En beneficio de mis progenitores Celia y Alberto, pues sin ellos no lo habría logrado. A lo largo de mi vida han hecho que todo me vaya de manera próspera con la bendición de Dios. Por ello, les doy mi trabajo, por todo su amor, apoyo y comprensión. Los amo, admiro y respeto mucho.

AGRADECIMIENTO

Eterno reconocimiento a cada integrante familiar por su empeñoso apoyo incondicional en todo mi trayecto personal, académico como también profesional. También doy gracias a Dios por encaminarme y darme las fuerzas a lo largo de mi vida hasta este punto.

Finalmente, agradezco también a mis preceptores de la UNFV quienes supieron instruirme con sus enseñanzas.

ÍNDICE

RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Descripción y formulación del problema.....	2
1.1.1. <i>Problema general</i>	3
1.1.2. <i>Problemas específicos</i>	3
1.2. Antecedentes	4
1.2.1. <i>Antecedentes Nacionales</i>	4
1.2.2. <i>Antecedentes Internacionales</i>	5
1.3. Objetivos	7
1.3.1. <i>Objetivo General</i>	7
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	7
1.4. Justificación	7
1.5. Hipótesis	8
1.5.1 <i>Hipótesis general</i>	8
1.5.2. <i>Hipótesis específicas</i>	9
II. MARCO TEÓRICO.....	10
2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación	10
III. MÉTODO	38
3.1. Tipo de investigación.....	38
3.2. Ámbito temporal y espacial	38
3.3. Variable.....	38
3.4. Población y muestra.....	39
3.5. Instrumentos.....	40
3.6. Procedimientos.....	40
3.7. Análisis de datos	40
3.8. Consideraciones éticas	40
IV. RESULTADOS	41
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	53
VI. CONCLUSIONES.....	57
VII. RECOMENDACIONES	58
VIII. REFERENCIAS.....	59
IX. ANEXOS	65
Anexo A.....	65

Anexo B	66
Anexo C	68
Anexo D	69

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Herramientas de gamificación	38
Tabla 2. Rendimiento académico.....	39
Tabla 3. Prueba de normalidad de Herramientas de gamificación	41
Tabla 4. Prueba de normalidad de Rendimiento académico.....	42
Tabla 5. Resultados de prueba de correlación Rho de Spearman	44
Tabla 6. Correlación entre herramientas de gamificación como estrategia pedagógica.....	45
Tabla 7. Correlación entre herramientas de gamificación como gestor de contenidos	46
Tabla 8. Correlación entre herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos ..	47
Tabla 9. Resultados de fiabilidad de instrumento de investigación.....	48
Tabla 10. Estadísticos de variables	48
Tabla 11. Resultados de las dimensiones	49
Tabla 12. Resultados de dimensión Estrategia pedagógica	50
Tabla 13. Resultados de dimensión Gestión de contenidos.....	51
Tabla 14. Resultados de dimensión Evaluación de contenidos.	52
Tabla 15. Resultados de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 1	69
Tabla 16. Resultados de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 2	70
Tabla 17. Resultados de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 3	71
Tabla 18. Resultados de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 4	72
Tabla 19. Resultados de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 5	73
Tabla 20. Resultados de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 6.....	74
Tabla 21. Resultados de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 7.....	75
Tabla 22. Resultados de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 8.....	76
Tabla 23. Resultados de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 9.....	77
Tabla 24. Resultados de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 10.....	78
Tabla 25. Resultados de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 11	79
Tabla 26. Resultados de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 12	80
Tabla 27. Resultados de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 13	81
Tabla 28. Resultados de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 14	82
Tabla 29. Resultados de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 15	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Representación de selección de diseños o plantillas	23
Figura 2. Representación de inserción de elementos audiovisuales	23
Figura 3. Representación de creación de ruta	24
Figura 4. Representación de opción de Compartir.....	24
Figura 5. Representación de opciones de presentación	24
Figura 6. Representación de selección de diseños o plantillas	25
Figura 7. Representación de inserción de elementos	25
Figura 8. Representación de inserción de videos.....	26
Figura 9. Representación de carpetas o trabajos que puedes compartir.	26
Figura 10. Representación de modo de juego (Sincrónico o Asincrónico)..	27
Figura 11. Representación de selección de tema a jugar	28
Figura 12. Representación de selección de personajes.	28
Figura 13. Representación de temporizador de actividades	29
Figura 14. Representación de inserción de imágenes a las preguntas y respuestas.	29
Figura 15. Representación de consignación de alternativas y respuesta correcta.....	29
Figura 16. Representación de habilitar la opción para brindar retroalimentación.....	30
Figura 17. Representación de edición de preguntas, alternativas y asignación de puntajes....	30
Figura 18 Representación de asignación de equipos..	31
Figura 19. Representación de casillas a jugar.....	31
Figura 20. Representación de selección de poderes a habilitar o deshabilitar.....	31
Figura 21. Representación de selección temas para las casillas.	32
Figura 22. Representación de nombramiento de equipos.	32
Figura 23. Representación de selección de temas.....	33
Figura 24. Representación de temporizador de actividades.....	33
Figura 25. Representación de añadir imágenes a preguntas.	33
Figura 26. Representación de habilitación de potenciadores y preguntas rescate.	34
Figura 27. Representación de inserción de memes.....	34
Figura 28. Representación de asignación de modo de juego	34
Figura 29. Gráfico de prueba de normalidad de herramientas de gamificación	41
Figura 30. Gráfico de prueba de normalidad de rendimiento académico	42
Figura 31. Rango de escala de correlación	43
Figura 32. Gráfico de correlación Rho de Spearman.....	44
Figura 33. Resultados en porcentajes de las dimensiones	49
Figura 34. Resultados en porcentajes de la dimensión Estrategia pedagógica.	50

Figura 35. Resultados en porcentajes de la dimensión Gestión de contenidos.	51
Figura 36. Resultados en porcentajes de la dimensión Evaluación de contenidos.	52
Figura 37. Resultados en porcentajes de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 1.....	69
Figura 38. Resultados en porcentajes de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 2.....	70
Figura 39. Resultados en porcentajes de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 3.....	71
Figura 40. Resultados en porcentajes de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 4.....	72
Figura 41. Resultados en porcentajes de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 5.....	73
Figura 42. Resultados en porcentajes de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 6	74
Figura 43. Resultados en porcentajes de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 7	75
Figura 44. Resultados en porcentajes de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 8	76
Figura 45. Resultados en porcentajes de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 9	77
Figura 46. Resultados en porcentajes de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 10 ..	78
Figura 47. Resultados en porcentajes de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 11	79
Figura 48. Resultados en porcentajes de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 12	80
Figura 49. Resultados en porcentajes de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 13	81
Figura 50. Resultados en porcentajes de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 14	82
Figura 51. Resultados en porcentajes de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 15	83

RESUMEN

El objetivo principal de esta investigación es determinar el impacto y relación de las herramientas de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023. Este estudio sigue un diseño no experimental - correlacional, con la intención de asociar las herramientas de gamificación con el rendimiento académico, así como las dimensiones estrategia pedagógica, gestor de contenidos y evaluación de contenidos. El instrumento de estudio es una encuesta realizada de manera anónima, validada mediante expertos para asegurar su contenido y con una excelente confiabilidad comprobada a través del Alfa de Cronbach. La muestra consistió en 44 de 120 estudiantes. Tras haber llevado a cabo el estudio con sus respectivas actividades de investigación, se encontró una relación positiva y significativa considerable ($R= 0,815$, Significancia 0,01) entre las variables examinadas.

Palabras Claves: herramientas de gamificación, rendimiento académico, estrategia pedagógica, gestor de contenidos, evaluación de contenidos.

ABSTRACT

The main objective of this research is to determine the impact and relationship of gamification tools on the academic performance of cycle V students in the Communication area of the I.E. SVP School – Lima 2023. This study follows a non-experimental - correlational design, with the intention of associating gamification tools with academic performance, as well as the pedagogical strategy, content manager and content evaluation dimensions. The study instrument is a survey carried out anonymously, validated by experts to ensure its content and with excellent reliability proven through Cronbach's Alpha. The sample consisted of 44 of 120 students. After carrying out the study with its respective research activities, a considerable positive and significant relationship ($R= 0.815$, Significance 0.01) was found between the variables examined.

Keywords: gamification tools, academic performance, pedagogical strategy, content manager, content evaluation.

I. INTRODUCCIÓN

El uso de las herramientas de gamificación ha sido de mucha utilidad e importancia durante el tiempo de cuarentena, sin embargo, hoy en día se hace uso de estas herramientas para dinamizar las clases, tanto la parte teórica como la parte práctica. El uso de estas ha facilitado la dinámica educativa. Por ello, todo agente educativo tiene la posibilidad de vivir experiencias educativas motivadoras, y así fomentar la participación activa, la cual nos llevará a tener una clase divertida y significativa. Para una mejor comprensión he considerado lo siguiente:

El primer capítulo se centra en la descripción del problema, incluyendo la revisión de los antecedentes. Se plantean también los objetivos, tanto general como específicos, la justificación y la hipótesis.

El segundo capítulo se centra en el planteamiento de las bases teóricas.

El tercer capítulo presenta la metodología de investigación. Además, se definen y describen las variables, se aborda sobre la muestra-población para luego describir los instrumentos que se plantearon. También se precisan los procedimientos, análisis y consideraciones correspondientes.

Desde el cuarto al séptimo capítulo se exponen los resultados que se obtuvieron, así también como su discusión, conclusiones y consiguientemente las recomendaciones.

El octavo y noveno capítulo presenta aquellas referencias bibliográficas que nos sirvieron como fundamento para desarrollar de manera óptima el presente trabajo y los anexos correspondientes al trabajo de investigación, respectivamente.

1.1. Descripción y formulación del problema

Diagnóstico. En la época presente, la realidad educativa en el Perú exige grandes desafíos debido a las diferentes realidades y dificultades en las que se tiene que desarrollar diversas situaciones problemáticas, entre las que destacan las formas de cómo aprender y cómo evaluar mediante las TIC. En la institución educativa en donde trabajo, tanto docentes como estudiantes, demuestran no tener dominio de herramientas de gamificación. Dado que están en proceso de adaptación, donde no todos hacen uso adecuado de las tecnologías ni de las competencias digitales necesarias para brindar una clase didáctica, lúdica y motivadora que promueva un aprendizaje significativo.

Pronóstico. De seguir aumentando la cantidad de docentes y estudiantes que no hacen uso adecuado de las tecnologías, se pone en riesgo la calidad educativa la capacidad de cubrir lo que necesitan los estudiantes durante la dinámica educativa. Por ende, no logran los propósitos de aprendizaje al hacer uso de las TIC y las herramientas de gamificación en este moderno contexto presencial-virtual.

Control del pronóstico. Las consecuencias de no tener dominio de las destrezas digitales suscitan determinar la influencia de las herramientas de gamificación, y de existir, podamos realizar la implementación de un plan de reforzamiento de las competencias digitales en todas sus dimensiones como estrategias pedagógicas, para así lograr una educación de alto estándar.

Por ello, es trascendental comprender que, con el reforzamiento de las competencias digitales, vamos a obtener un mejor resultado en la dinámica educativa. Tengamos en cuenta que, la educación está tomando nuevos rumbos, centrándose poco a poco en el uso de plataformas virtuales haciendo uso de diferentes herramientas de gamificación. Esta novedad

educativa favorece de gran manera el proceso educativo. Por lo tanto, teniendo en cuenta todo lo mencionado, se eligió una I.E. del distrito de SMP para enseñar y evaluar a los estudiantes haciendo uso de herramientas de gamificación.

Por tal motivo, en esta investigación se proponen herramientas de gamificación para generar contenidos, como también para evaluar contenidos. Estos, a su vez, sirven como complementos que favorecen positivamente la educación y la participación activa del estudiante. En este sentido, la presente investigación plantea como problema lo siguiente:

1.1.1. Problema general

¿Cómo impactan y se relacionan las herramientas de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023?

1.1.2. Problemas específicos

¿Cuál es el impacto del uso de herramientas de gamificación como estrategia pedagógica en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023?

¿Cómo se relaciona el uso de herramientas de gamificación como gestor de contenidos con el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023?

¿En qué medida se refleja el impacto de las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023?

La respuesta a estas interrogantes será de gran aporte para brindar un servicio educativo de calidad, donde el docente innovador tendrá la misión de fomentar y promover el desarrollo de habilidades digitales de sus estudiantes a través de herramientas de gamificación. De esta manera, el estudiante será autónomo de su propio aprendizaje haciendo uso de las TIC.

1.2. Antecedentes

1.2.1. Antecedentes Nacionales

Montero (2023) realizó su investigación teniendo como objetivo determinar la influencia de la Gamificación en el rendimiento académico. Llevó a cabo una metodología cuantitativa y explicativa donde manipuló una de las variables. Su muestra estuvo comprendida por 02 secciones de 10. En la administración de su pretest el grupo control promedió 12.44; mientras que el experimental, 11.38. En el posttest calculó la estadística U, obteniendo un 606.000 y un p-valor de 0.0001. Sus resultados concluyeron que la gamificación mejora significativamente el rendimiento académico.

López (2022) realizó su investigación para determinar la relación entre sus variables de estudio. Aplicando su metodología cuantitativa, correlacional, manipuló las variables de investigación. Su muestra consistió en 25 estudiantes de 110. Sus resultados mostraron que las herramientas de gamificación potenciaron las destrezas de los estudiantes y concluyó que están altamente relacionadas con el rendimiento académico.

Vargas (2022) tuvo como objetivo investigar la relación entre la gamificación y el aprendizaje virtual. Su metodología aplicó un diseño experimental, en la cual utilizó a la totalidad de su población como muestra (36 estudiantes). Sus resultados a través de S-W calcularon un valor de p inferior al 5%. Llegó a la conclusión teniendo como aceptada su hipótesis general, evidenciando una correlación positiva y moderada de 0.589 entre sus variables.

Ramírez (2020) llevó a cabo su objetivo de evaluar el impacto positivo entre sus variables de estudio. Con un enfoque cuantitativo, cuasiexperimental, su muestra consistió en 50 estudiantes, divididos en 25-25, grupo de control y experimental, respectivamente. Llegó a la conclusión, mediante sus resultados, que la implementación de herramientas de gamificación conduce a una mejora de habilidad ortográfica.

Anicama (2020) realizó su estudio teniendo como objetivo conocer la influencia entre sus variables. Manipuló una de las variables mediante la metodología cuasiexperimental. Su muestra fue representada por 24-26 estudiantes, grupo de control y experimental, respectivamente del total de su población. Sus resultados señalaron que existe una influencia positiva entre sus variables. Llegó a la conclusión que la gamificación optimiza el rendimiento académico.

1.2.2. Antecedentes Internacionales

Gamero (2022) realizó su estudio con el objetivo de mejorar la relación entre sus variables de estudio. Llevando a cabo la metodología cualitativa, llega a evidenciar que la mayoría de los estudiantes seleccionaron la respuesta correcta con la implementación de

estrategias de gamificación. Finalmente, llegó a la conclusión de que hay una contribución significativa entre la gamificación y la estrategia pedagógica.

García (2022) tuvo como objetivo diseñar un sistema de gamificación para integrarlo en la dinámica educativa del español. Tras su metodología mixta, sus resultados fueron que existen elementos de motivación del español como lengua extranjera, mediante la dinámica educativa gamificada.

Ordoñez (2022) llevó como objetivo la implementación de la gamificación en las matemáticas. Utilizó una metodología mixta cuasiexperimental, donde estudió sus variables mediante fichas, abordándolo desde un enfoque cualitativo. De acuerdo con su encuesta, llegó al resultado de que existe incentivo entre la relación de sus variables. Además, concluyó que el estudiante se convierte en protagonista de su propia dinámica educativa, guiado y respaldado por el docente.

Correa (2020) trabajó como objetivo evaluar la relevancia entre la gamificación y la enseñanza de las ciencias naturales. Utilizó una metodología mixta con 24 sujetos involucrados. Llegó a la conclusión que los estudiantes necesitan promoción y dinámicas en la asignatura por medio de la gamificación para alcanzar mejores resultados.

Santana & García (2018) se dedicó al objetivo de fomentar la innovación docente mediante la exploración de metodologías alternativas en la enseñanza superior. El estudio fue evaluado mediante rúbricas, donde se incluyó la participación de 109 discentes. Los resultados indicaron que el 77% de los discentes experimentaron mejoría en su dinámica educativa debido a la gamificación.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Determinar el impacto y relación de las herramientas de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

1.3.2. Objetivos Específicos

Conocer el impacto de las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

Analizar la relación entre el uso de las herramientas de gamificación como gestor de contenidos y el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

Verificar el impacto las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

1.4. Justificación

Desde la perspectiva teórica, la presente tesis se aprovecha para determinar el impacto y relación de las herramientas de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School, además de ser una base para futuras investigaciones vinculadas al tema.

Desde la perspectiva metodológica, esta investigación utilizará el método correlacional ya que es de suma importancia conocer el impacto de las herramientas de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School; pues, gracias a los resultados obtenidos, todo maestro será aprovechador en su toma de decisiones sobre la innovación en su trabajo y así contribuir con la optimización en la educación.

Desde la perspectiva práctica-social, es necesario entender que las herramientas de gamificación motivarán e incentivarán la interacción dinámica de los discentes durante su formación académica, por lo que el estudio permitirá dirigir y encaminar mejor la dinámica educativa. En otras palabras, esto ayudará a los docentes en el fortalecimiento de sus competencias digitales y mejoría de su servicio educativo, brindando así una educación de calidad.

1.5. Hipótesis

1.5.1 Hipótesis general

H₁: Las herramientas de gamificación impactan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

H₀: Las herramientas de gamificación no impactan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

1.5.2. Hipótesis específicas

H_{e1}: Las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica impactan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

H_{e2}: Las herramientas de gamificación como gestor de contenidos impactan significativamente en el rendimiento académico estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

H_{e3}: Las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos impactan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación

2.1.1. Gamificación

Según Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011), está comprendido por “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (pág. 11).

Kapp, K. (2012), la plantea como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (pág. 9).

Para Marczewski, A. (2013), se argumenta en “la aplicación de metáforas de los juegos a tareas de la vida real para influir en el comportamiento, mejorar la motivación y fomentar la implicación en dicha tarea” (pág. 4)

Estos autores señalan que la finalidad y propósito de todo juego es abrir la puerta a que los discentes vean las actividades a realizar como un reto el cual desean superar.

2.1.1.1 Principios de Gamificación. Chou, Y. (2021), creador de Octalysis y pionero en el campo de la gamificación, señala la existencia de 8 principios. Según el uso y relación que tengan estos, pueden considerarse desafíos que el estudiante podría disfrutar al experimentar la gamificación en su educación. Es decir, que el estudiante podría mejorar su conducta no solo educativa, sino también humana, siendo así la gamificación un estímulo para el desarrollo integral del estudiante, como también para la cooperación con sus demás compañeros.

Principio de significado y vocación. Las personas creen que al aportar al mundo benefician a que el mundo sea salvado, y esto los motiva a que sigan aportando de una u otra manera. Sienten la necesidad, el deseo y la fuerza interior que los impulsa a querer mejorar el mundo.

Principio de desarrollo y realización. Este nos dice cómo nos sentimos al mejorar. Las personas al recibir puntos y medallas sienten una sensación de querer más, hacen lo posible por mejorar, avanzar y conseguir ser el mejor a través de los puntos obtenidos. Ellos sienten que al sumar más puntos están progresando de manera positiva, y esto los motiva a seguir mejorando cada vez más.

Principio de potenciación de la creatividad y la retroalimentación. Das una cantidad de ladrillos a los usuarios, y ellos tienen muchas maneras de utilizar cada uno de los ladrillos. Las personas intentan distintas estrategias para lograr su propósito, y cuando lo logran, podrán saber cómo fue el proceso de inicio a final. De esta manera, ellos podrán recibir su propio feedback, es decir, se retroalimentarán así mismos de acuerdo a su ritmo. A través de este principio, ellos ajustan su desarrollo de acuerdo a la creatividad que desarrollan.

Principio de la propiedad y la posesión. Al tener en propiedad algo que tenemos, lo cuidamos más mientras más es valioso para nosotros. Por ejemplo, cuando un niño selecciona o se le es asignado un personaje o avatar, este lo cuida como si fuese lo más importante para él. Mientras que sienta que es de su propiedad, le da validez y tratará de que su personaje sea más y más reconocido a través de su progreso.

Principio de la influencia social y afinidad. Te sientes bien al saber que lo que haces, otras personas también lo hacen. Al sentirte dentro de un grupo social, sientes que eres parte

de ellos, sientes una conexión, y esa relación es muy importante para ti. Por ejemplo, cuando juegas algún videojuego, y notas que la mayoría de los demás poseen algo que tú no tienes, querrás obtenerlo de alguna u otra manera para sentirte que estás dentro de ese grupo, ya sea social o lúdico. De esta manera, sentirás que tienes una conexión con ellos por el objeto que los caracteriza dentro de ese grupo.

Principio de la escasez y la impaciencia. Nos dice que las personas queremos algo cuando sentimos que no lo tenemos. Al sentir que no tenemos algo, queremos tenerlo; sin embargo, cuando lo tenemos no le damos la debida importancia. Por ejemplo, cuando un niño se entera que hay juguetes que están de moda o son tendencia, este siente la necesidad de adquirirlo y le da mucha importancia cuando ya está es de su pertenencia; sin embargo, al pasar unas semanas o meses, el niño ya no le da la debida importancia y lo descuida.

Principio de la imprevisibilidad y la curiosidad. La curiosidad lleva al estudiante a querer saber qué es lo que podría pasar a través de su participación en algún juego. Por ejemplo, cuando un niño tiene la oportunidad de jugar algún juego que es de suerte o azar, siente la curiosidad de querer saber qué podría pasar en su participación.

Principio de la pérdida y evitación. Indica que cuando sabemos que el resultado puede tener un impacto negativo más que positivo, es decir, podría perjudicarnos, evitamos el accionar porque sabemos que el resultado no es el que queremos. Por ejemplo, cuando un niño jugaba en el tragamonedas, este jugaba y jugaba hasta que adquiriera ganancias; no obstante, cuando obtenía una buena ganancia, el jugador empezaba a pensar y a dudar si es que la siguiente jugada podría perderla, y lo que hacía era retirarse si el impacto del resultado negativo lo perjudicaba más que el impacto del resultado positivo.

Estos fueron los 8 principios de gamificación que se pueden aplicar en la educación. Mientras que el niño tenga alguno de estos principios, tendrá la motivación necesaria para afrontar determinados casos.

2.1.1.2 Objetivo de las herramientas de gamificación. Se enfoca en recrear un ambiente parecido al de los juegos, en los cuales se posibilita disfrazar o disimular, de determinada forma, la dinámica educativa, de esta manera, el estudiante podrá obtener los resultados esperados en las diferentes materias que el docente lo aplique.

2.1.1.3 Importancia de las herramientas de gamificación. Esta posibilita el uso de métodos de enseñanza por su carácter lúdico, favoreciendo una asimilación más cómoda del conocimiento y generando nuevas experiencias de aprendizajes positivas. La gamificación se caracteriza por tener efectos psicológicos, educativos y conductuales.

Las herramientas de gamificación animan a los estudiantes a pasar más tiempo en el juego, colaborar más y, lo que es más importante, aprender a través de la gamificación. De esta forma, los jugadores pueden absorber los conocimientos que les faltan, así como aprender sobre este tipo de juegos para que puedan ser utilizados con fines educativos o recreativos. En otras palabras, el proceso educativo se enfocará no solo en la educación sino también en el entretenimiento y la creación de un ambiente agradable para los estudiantes a través de la gamificación

2.1.1.4 Beneficios de las herramientas de gamificación. Ebot (s.f) empresa de robótica y tecnología, determina que cuando dialogamos sobre el concepto de gamificación en educación, hacemos referencia a optimizar la dinámica educativa.

Los beneficios de la gamificación radican en buscar contenidos para dinamizar las clases, donde los discentes aportan ideas y conocimientos para potenciar sus propios procesos o los de su equipo, y así dejar lecciones aprendidas para sus compañeros, quienes puedan realizar determinadas tareas. De esta manera, ellos tendrán más oportunidades de comprender e integrar la información transmitida en el aula y lograr un aprendizaje significativo a través del uso de las herramientas de gamificación.

La gamificación incentiva el aprendizaje. A todo niño le entretiene mucho jugar, por ello, cualquier actividad que le sea entretenida, lo tendrá motivado a seguir aprendiendo sin dejar de lado el proceso educativo que esté llevando a cabo.

La complejidad incrementa. Los juegos se diseñan con la intención de superarlos. Mientras más va avanzando el estudiante, este afrontará preguntas de mayor nivel o dificultad. Esta ley de crecimiento nos dice que, para adquirir todas las habilidades de cualquier tipo, debemos pasar de lo simple a lo complejo. De tal manera que todos progresen en un orden definido de movimientos y tareas, desde las más simples hasta las más elaboradas. Así, el estudiante se superará mientras vaya superando cada actividad a realizar, nivel a nivel, por lo cual esto lo mantendrá motivado a ser mejor cada vez más.

Hace más divertidas las asignaturas. Todos los profesores pasamos por un periodo en el que sentimos que las clases no son tan divertidas como antes, o que de repente la conexión con nuestros alumnos se va perdiendo cada vez más. Los libros y cuadernos en algunos casos pueden parecer aburridos para los estudiantes, sin embargo, si plasmamos el contenido a través de los juegos con imágenes y retos lúdicos, esto incentivará y despertará su interés sin dejar de lado el propósito educativo. Este proceso es importante al pensar en encontrar nuevas formas de crear un ambiente activo y alegre que permita a cada niño sentirse seguro y feliz con lo

aprendido al salir del aula. La gamificación puede aplicarse en las diversas áreas, solo es cuestión de adaptarlo de acuerdo a la necesidad e interés del estudiante.

Estimula la dinámica educativa. A través de la gamificación, los estudiantes podrán interactuar y comunicarse con su docente y compañeros mediante el trabajo en equipo.

Potencia la focalización. El proceso está concatenado: si los niños y las niñas están incentivados, entonces será un desafío entretenido para ellos, el cual les gustará. Pondrán su atención y concentración para seguir adelante con su esfuerzo, como también el de sus compañeros de equipo. La gamificación como herramienta en el aula mejora la propensión de los estudiantes a aprender y es menos propensa al rechazo que el aprendizaje tradicional. El juego nos permite mantenernos motivados, permanecer enfocados y enfocados por un período de tiempo más largo de lo que lo haríamos de otra manera, y nos facilita practicar nuestras habilidades en un entorno seguro, donde sabemos que el error no será juzgado sino entendido, y que los jugadores se darán cuenta que es normal equivocarse, y donde, de una forma u otra, sentirán el coraje de participar dando lo mejor de sí, porque los estudiantes simplemente están jugando y divirtiéndose.

Contribuye al éxito académico. La asimilación de conceptos y su comprensión real permite a los estudiantes obtener una puntuación mucho más alta en las pruebas de rendimiento que el aprendizaje basado en la memorización. La autonomía es un elemento importante en el proceso de juego porque como parte de la estrategia, los estudiantes pueden tomar decisiones sobre su propio aprendizaje, sobre decidir qué actividades quieren hacer para su equipo o para su propio progreso, de esta manera, los estudiantes desarrollan un sentido de autonomía y responsabilidad. En cuanto al sentimiento de competencia, como estímulo, es un factor

determinante que puede motivar a los participantes a participar en el deseo de ganar o ser mejores que los demás.

Estimula las relaciones interpersonales. Cuando se tenga que jugar en equipos, cada estudiante deberá participar por turnos, el resultado individual de cada uno será de suma importancia para el equipo.

Facilita el acceso y uso de tecnologías modernas. El juego anima a los estudiantes a empezar a utilizar las TIC.

Favorece el buen uso de los videojuegos. Los videojuegos nos desafían a hacer un mejor uso de nuestras fortalezas y eliminar nuestro miedo al fracaso, aumentando así nuestras posibilidades de éxito.

Un detalle importante es que los videojuegos nos entretienen, nos abren la puerta a participar, aprender, comunicarnos de manera diferente, resolver problemas e incluso crear conciencia. Ya sea por un sentido de competencia o simplemente para compartir trofeos y experiencias, algunos jugadores usan las capacidades de compartir para demostrar sus trofeos, logros o desafiar a sus amigos. También favorecen el pensamiento crítico, mejora la estrategia, el liderazgo y la capacidad de respuesta, como también de análisis de contenido de manera integral.

Promueve el uso efectivo de la lógica y la estrategia para la resolución de problemas. Mientras que el niño va creciendo, este afrontará diversos desafíos que se le presenten a lo largo de su vida. A través de la gamificación, el niño no solamente jugará, sino también verá las diferentes alternativas de solución que tendrán él y los demás participantes, por lo cual realizarán diversas estrategias y optarán por la más adecuada para cada situación.

2.1.1.5 Ventajas de las herramientas de gamificación. Estas ventajas tuvieron más énfasis en el tiempo de la pandemia de la Covid-19. Estas permitieron desarrollar habilidades, competencias y capacidades, a través de los juegos en entornos motivadores. Además, nos brinda la oportunidad de una nueva construcción del aprendizaje basado en las TIC.

En la educación presencial sigue siendo algo novedoso. Algunas instituciones educativas pueden contar insumos esenciales para la gamificación a través de las tecnologías; sin embargo, hay zonas en las que las tecnologías no pueden ser aplicadas. Para este tipo de casos, el docente puede plasmar el contenido de las herramientas de gamificación en papelotes a vista del estudiante, usando imágenes o dibujos hechos a mano y las preguntas con sus alternativas con marcadores, simulando el proceso de gamificación tecnológico en material físico. Por consiguiente, el estudiante de igual manera experimentará la diversión a través de la gamificación en vivo y en directo sin uso de herramientas tecnológicas, dejando en claro las mismas normas y reglas a la hora de jugar.

En la educación virtual se vinculó de manera obligatoria en el período de cuarentena, dando óptimos resultados para mejorar el sistema de enseñanza–aprendizaje. El estudiante asimilaba que iba a jugar para aprender, y no solo para un fin de recreación lúdica. Por lo tanto, esto motivó a muchos estudiantes a sembrar resiliencia, optimismo y la integración de aprendizajes frente a los nuevos desafíos.

Post pandemia, muchas instituciones educativas tuvieron la necesidad de innovarse e implementar las TIC, por ello hicieron uso de plataformas educativas que iban de la mano con sus herramientas respectivas. Sin embargo, algunas instituciones no lograron innovarse, y tuvieron que cerrar sus establecimientos. Por ello, muchos padres de familia solicitaban llevar a cabo las nuevas tecnologías y así implementar las herramientas de gamificación.

Por otro lado, ya que algunas plataformas no contenían elementos completos que una institución educativa requería, tuvieron que abrir sus propias plataformas y crear sus propias herramientas de gamificación. Esto llevó a que cada institución capacitó a su ritmo y modo a todo el clima escolar, es decir, estudiantes, docentes como también directivos.

2.1.1.6 Técnicas de gamificación. Malvido A. (2019) señala que se busca estimular la dinámica educativa en un entorno no lúdico para así obtener una educación de alto estándar. Su finalidad es integrar favorablemente ciertas ideas y conocimientos, incentivar a los participantes, favorecer significativamente el desarrollo integral, optimizar determinadas destrezas o premiar acciones específicas, no solo en el ámbito educativo, sino también de manera integral.

Gaitán V. (2018), determina que la gamificación tiene la capacidad de llevar el juego al campo educativo, como también al campo laboral, para alcanzar resultados óptimos.

Estos autores indican que este tipo de aprendizaje se expande cada vez más en la formación metodológica debido que lleva la educación a plantearse de forma divertida y entretenida, facilitando la dinámica educativa. La gamificación funciona mediante técnicas mecánicas y dinámicas:

Técnica basada en mecánica de juegos. Esta técnica se refiere a cómo recompensar a los participantes según las metas o logros alcanzados. A medida que el estudiante logre satisfactoriamente determinada actividad, este será recompensando de manera individual o colectiva. La técnica mecánica se centra en:

Acumulación de puntos. A determinadas acciones se les asigna un valor y se acumulan a medida que se realizan. Cada vez que el estudiante participe, ya sea en una pregunta o actividad, se le recompensará con puntos de acuerdo al tiempo límite que lo haga. Mientras más rápido responda correctamente el estudiante, será recompensando con más puntos.

Progresión de niveles. Mientras que el estudiante va desarrollando y superando determinadas actividades, este va escalando niveles, los cuales se van volviendo cada vez más complejos. Es decir, mientras más escale el estudiante, mayor será la dificultad de la actividad.

Obtención de premios o regalos. Se entregan al cumplir objetivos. Cuando el estudiante logre desarrollar determinadas actividades o responda correctamente a las preguntas, este recibirá premios o regalos por cada actividad desarrollada satisfactoriamente.

Clasificaciones. Según el número de puntos conseguidos o la meta conseguida, suben o bajan de clasificación. Los participantes subirán de clasificación mientras estos tengan un desempeño favorable ante los demás, es decir, vayan respondiendo de manera correcta o realizando una determinada actividad de manera satisfactoria. Sin embargo, también podrán bajar de clasificación de acuerdo a su desempeño y competición de los demás jugadores, es decir, si el estudiante no responde de manera correcta a alguna pregunta o actividad, sus puntos estarán sin modificarse, a pesar de que responda de manera errónea.

Desafíos. Se lleva a cabo competencias entre personas para ganar un premio. Cuando a un participante le toque competir de manera directa contra otro, se le otorgará un premio al ganador. También cabe la posibilidad de que un participante quiera desafiar otro.

Misiones. El usuario resuelve o supera una misión, de manera individual o en equipo. Se le asignará misiones de acuerdo a la actividad y modalidad que toque desarrollar, el cual beneficiará al jugador.

Técnica dinámica. Esta técnica se refiere a la propia motivación del estudiante a la hora de jugar, ya sea que esté jugando de manera individual o en equipo. De esta manera pueden influir los siguientes elementos:

Recompensa. El participante se motiva más al obtener una recompensa. Cada vez que el participante sea recompensado, este se sentirá más motivado, por ende, querrá seguir participando de manera frecuente para obtener más y más recompensas.

Estatus. El usuario se siente más valorado socialmente al estar en un estatus alto. Cuando el participante va desempeñándose de manera favorable, este va escalando y subiendo de clasificación. Mientras este va ganando, tendrá un estatus alto por su clasificación y se sentirá valorado por los demás participantes.

Logro. Mientras que el usuario consiga más y más logros, este se sentirá más motivado a seguir jugando y a conseguir cada logro que se proponga. Se adaptará a los nuevos desafíos, tendrá iniciativa de superación personal y se desenvolverá a través de la resiliencia, desarrollando sus habilidades sociales y transculturales. Es decir, mientras más compleja se vaya volviendo la actividad, más logros novedosos querrá obtener, los cuales lo diferenciará en avance y objetivos de los demás jugadores.

Competición. A medida que el usuario compite, siente la necesidad de ser mejor que los demás, es decir, pone de su empeño por lograr aprender mucho más y así lograr competir mejor, ya sea de manera individual o en equipo.

2.1.1.7 Herramientas de gamificación como estrategia pedagógica. Bellido, J. y Janampa R. (2020) indican que, en la actualidad, es cada vez más necesario plantear el uso de diferentes recursos tecnológicos, puesto que muchos estudiantes de todas las edades se caracterizan por ser digitalmente indígenas, es decir, personas nacidas en la era digital.

Gálvez E. (2021) determina que, la gamificación utiliza diversas mecánicas de juego en la dinámica educativa, y que, para integrar esta dinámica en el aula, los profesores tienen a su disposición multitud de herramientas de gamificación.

Acuña M. (2019) señala que, la gamificación no es solo para niños, sino también para jóvenes, que incluso se puede llevar en la educación universitaria. Además, con el pasar de los años, seguirán siendo unas de las mejores opciones, por las cuales los estudiantes puedan crear y ser evaluados a través de contenido educativo digital.

Estos autores concluyen que la gamificación optimiza la dinámica educativa, aumenta el interés por aprender a través de los juegos. La gamificación permite la combinación de diferentes herramientas, buscando alentar a los estudiantes a cumplir el rol de jugadores y así poder participar en múltiples actividades durante la aplicación de estas herramientas. A partir de actividades del curso de Comunicación, como cuentos, narraciones u otros textos, los estudiantes podrán sentirse parte del juego con los personajes, siguiendo reglas simples, con confianza en sí mismos. Cometer errores alienta a vivenciar el riesgo, lo que permite la exploración, la investigación y el acceso a este.

El feedback de la gamificación suele ser durante el juego o al final de este, los jugadores serían premiados a medida que superen las actividades o retos, recibiendo monedas, poderes ilimitados o insignias. Durante el proceso del feedback, el estudiante dará su opinión, en la demostración del juego. Esto es utilizado para llevar a cabo una evaluación formativa, es decir, evaluar de inicio a final. Ello servirá de diagnóstico que permitirá identificar puntos positivos y puntos negativos de los estudiantes durante su proceso de evaluación.

Los jugadores que no estén teniendo un buen desarrollo, ya sea por problemas de conectividad u otros motivos, podrán participar próximamente. Y quienes presenten dificultad porque necesitan más preparación, podrán acceder al refuerzo a través del feedback del juego.

Existen diferentes herramientas las cuales nos facilitarán el proceso de generar contenidos en el ámbito educativo, como también herramientas de gamificación para evaluar contenidos, que te permitirán brindar una evaluación lúdica. Estas tienen un sistema de puntaje y clasificación, los puntos se ganan de acuerdo a qué tan rápido uno pueda responder correctamente, y así acumular mayor puntaje. Gracias a esto, el debate, la concentración en potenciar su capacidad de comprensión de información, se refuerza mediante la dinámica educativa gamificada.

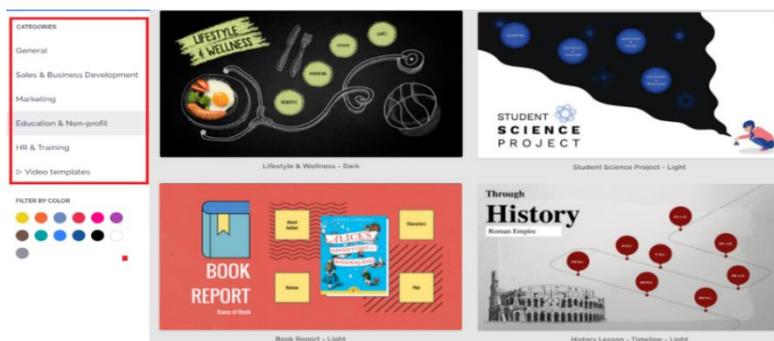
2.1.1.8 Herramientas de gamificación para generar contenidos. Las herramientas de gamificación para generar contenidos innovan las actividades tanto teóricas como prácticas, se crean textos virtuales dando uso a cada elemento de las herramientas aplicadas para aprender del tema. Los estudiantes podrán reconocer de manera lúdica e interactiva cada elemento de los contenidos a través de estas herramientas de gamificación, identificando personajes, acciones, ideas e información de textos. Estos aspectos contribuyen a la optimización de la dinámica educativa.

Prezi es una herramienta digital que elabora presentaciones de manera dinámica y didáctica que permite expresar información en manera escrita, visual y sonora, por medio de imágenes y videos. En el ámbito educativo nos permite organizar presentaciones de manera sencilla y clara, de esta manera, fortalecer el pensamiento creativo del estudiante. Con esta herramienta se puede:

Elegir plantillas prediseñadas o personalizar el diseño de la presentación y las fuentes. Puedes usar plantillas de otros usuarios y editar el contenido.

Figura 1.

Representación de selección de diseños o plantillas



Incluir textos, imágenes, gifs, stickers, iconos, animaciones, figuras, flechas, etc. Puedes combinar el uso de estos elementos para darle más dinamismo a tus presentaciones

Figura 2.

Representación de inserción de elementos audiovisuales



Realizar presentaciones dinámicas creando una ruta entre los objetos presentados.

Figura 3.

Representación de creación de ruta



Compartir tu presentación para que sea trabajada de manera colaborativa.

Figura 4.

Representación de opción de Compartir



Descargar la presentación a la computadora o verla online.

Figura 5.

Representación de opciones de presentación

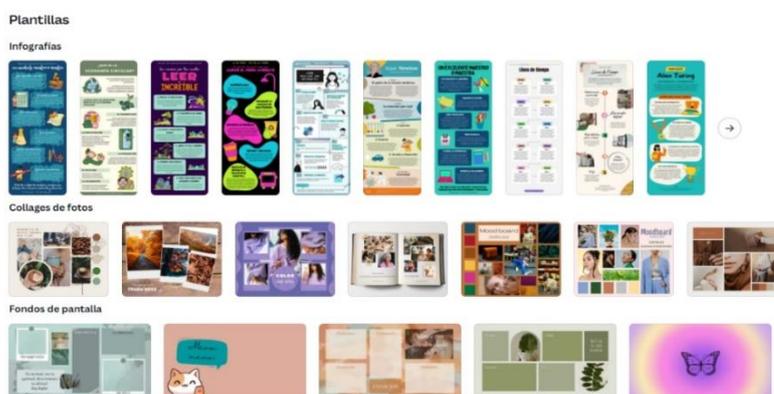


Canva innova con gran variedad de contenido para informar a tus estudiantes de una manera didáctica y creativa, del mismo modo es una herramienta útil para los estudiantes ya que despierta su creatividad. Con esta herramienta puedes:

Elaborar plantillas. Podrás crear diseños básicos o avanzados, de acuerdo a tu nivel de uso y experiencia. Puedes seleccionar plantillas de infografía, fondo, collage de fotos, etc., ya creadas por otros autores, predeterminadas o crear una propia.

Figura 6.

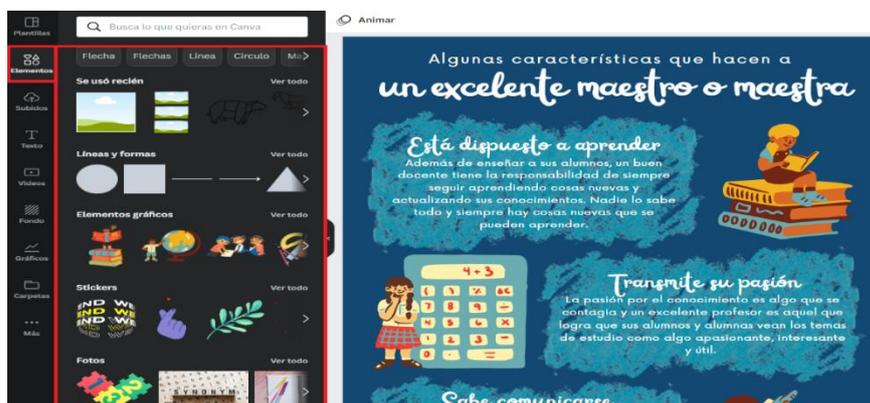
Representación de selección de diseños o plantillas



Insertar elementos de la misma herramienta como también de otras páginas web para dinamizar la presentación.

Figura 7.

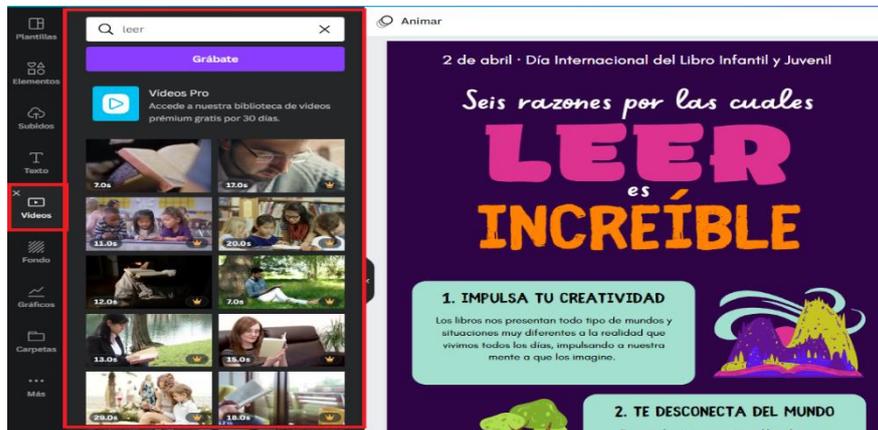
Representación de inserción de elementos



Insertar videos de la misma herramienta, de propiedad de su ordenador, como también de otras páginas web.

Figura 8.

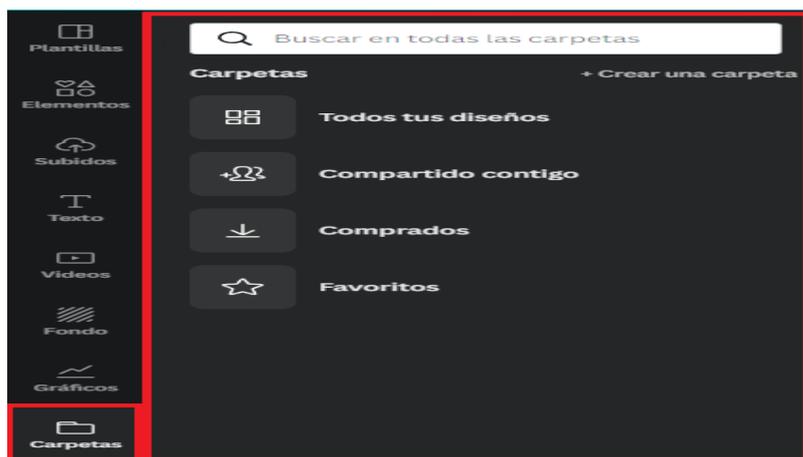
Representación de inserción de videos



Compartir tus trabajos a editar con otras personas para poder trabajarlo de manera colaborativa u otra razón.

Figura 9.

Representación carpetas o trabajos que puedes compartir.



2.1.1.9 Herramientas de gamificación para evaluar contenidos. Las herramientas de gamificación para evaluar contenidos innovan las actividades de evaluación, se crean juegos dinámicos e interactivos, cuestionarios virtuales, pruebas lúdicas, etc. Los estudiantes son

partícipes de dinámicas lúdicas, siendo ellos el eje central de su desarrollo y desempeño; quedando así en evidencia que estas herramientas no solo recrean, sino también optimizan su rendimiento académico al momento de ser evaluados.

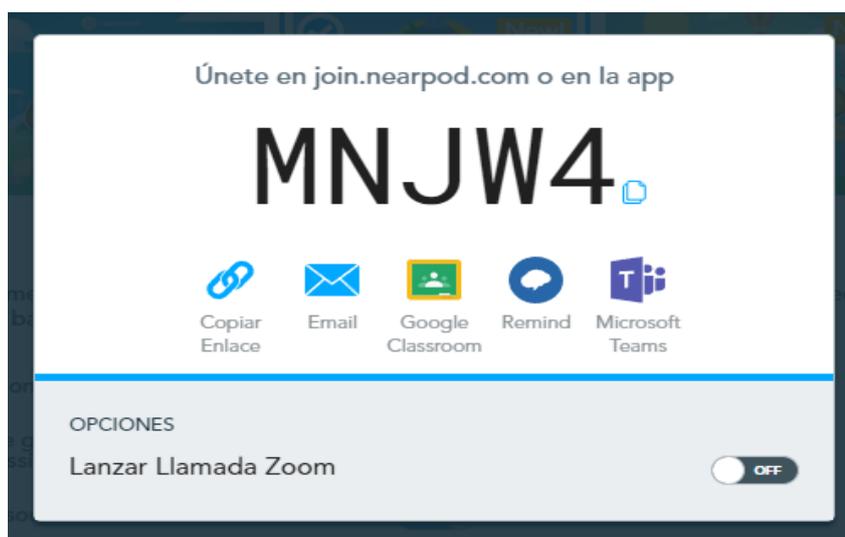
Nearpod innova con cuestionarios dinámicos para desarrollar de manera recreativa lo que se evaluará de acuerdo al ritmo del estudiante, partiendo de sus necesidades e intereses. Por ejemplo, Nearpod brinda la opción de que el jugador pueda seleccionar entre los diferentes animales, a su favorito. Y de esta manera, competir contra los demás jugadores, es decir, animales. Con esta herramienta puedes:

Jugar de manera sincrónica, es decir, jugar la actividad en el momento en el cual se está evaluando de manera simultánea.

Jugar de manera asincrónica para los estudiantes quienes no dispongan del tiempo en el momento que se desarrolla de manera sincrónica

Figura 10.

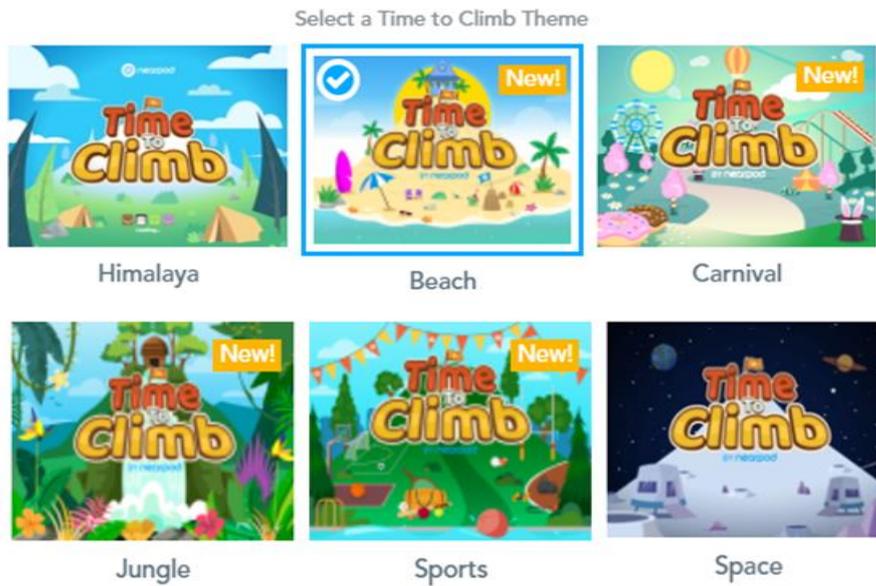
Representación de modo de juego (Sincrónico o Asincrónico).



Fijar un tema a recrear durante todo el juego completo para variar a los personajes a seleccionar.

Figura 11.

Representación de selección de tema a jugar



Permitir al estudiante seleccionar a su personaje a su preferencia para que participe en el juego.

Figura 12.

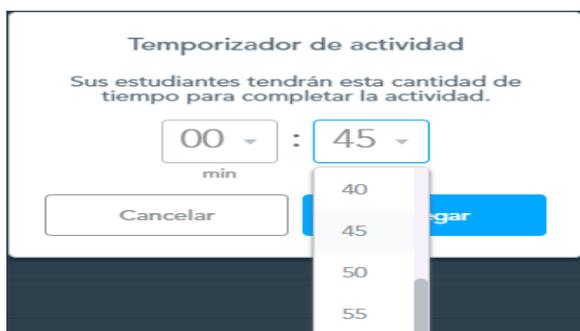
Representación de selección de personajes.



Asignar un tiempo determinado para cada pregunta. Puedes configurar los minutos y segundos.

Figura 13.

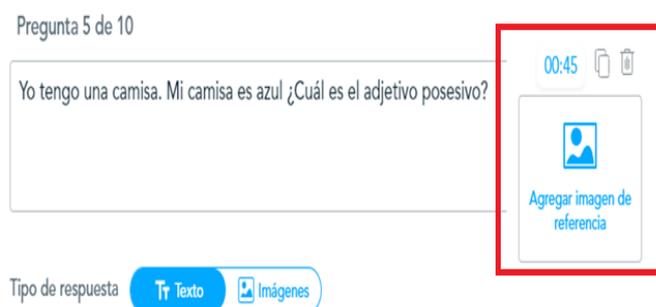
Representación de temporizador de actividades



Insertar imágenes.

Figura 14.

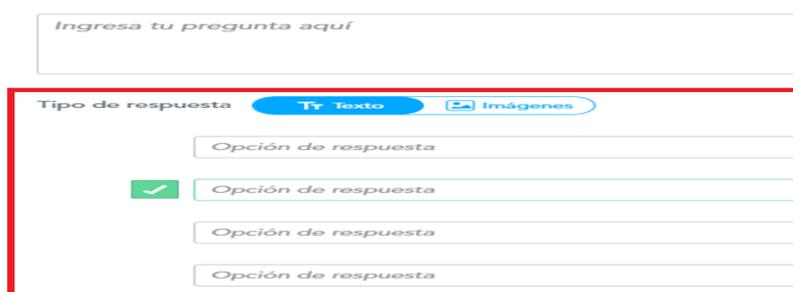
Representación de inserción de imágenes a las preguntas y respuestas.



Consignar múltiples alternativas para determinadas preguntas.

Figura 15.

Representación de consignación de alternativas y respuesta correcta.

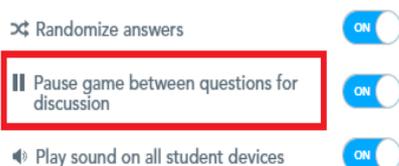


Poner pausa al juego después de cada pregunta para retroalimentar a quienes no hayan respondido correctamente a la hora de responder.

Figura 16.

Representación de habilitar la opción para brindar retroalimentación

Note: Time to Climb is a speed-based game. Students earn additional points for correct answers based on how quickly they answer them.

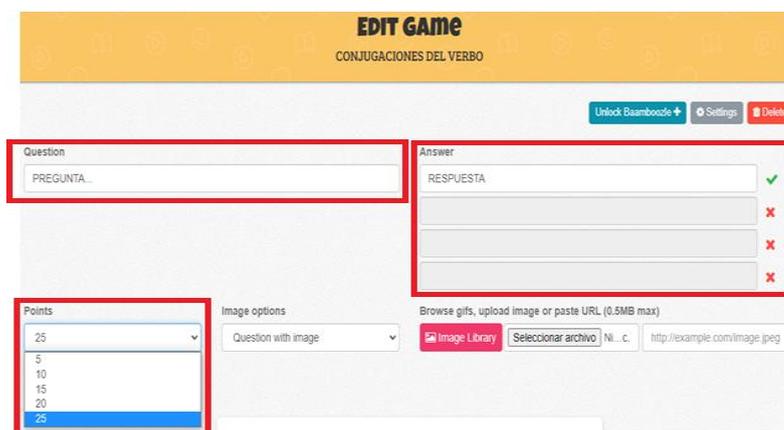


Bamboozle es una herramienta web que consiste en un tablero formado por determinadas casillas propuestas por el docente. Los estudiantes podrán jugar en equipos, los cuales podrán elegir una casilla por turno. Detrás de cada casilla puede haber una pregunta, un reto o un poder. Cada vez que un equipo responda correctamente una pregunta, sumará ya sea, 10, 15, 20 o 25 puntos (dependerá del puntaje asignado a la pregunta). Dichos puntos se suman al marcador del equipo que responda correctamente. Con esta herramienta puedes:

Asignar preguntas con puntajes definidos de acuerdo a la complejidad de las preguntas a evaluar.

Figura 17.

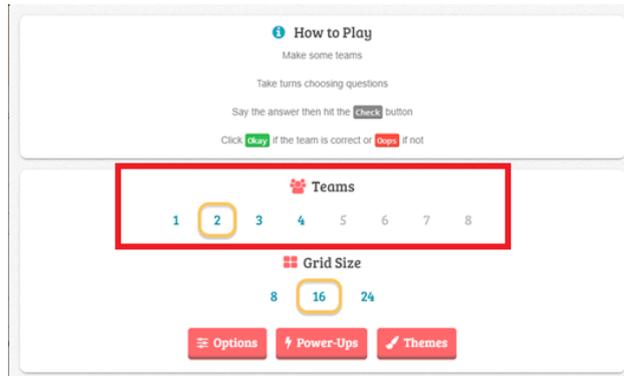
Representación de edición de preguntas, alternativas y asignación de puntajes.



Asignar la cantidad de equipos.

Figura 18.

Representación de asignación de equipos.



Determinar la cantidad de casillas a jugar.

Figura 19.

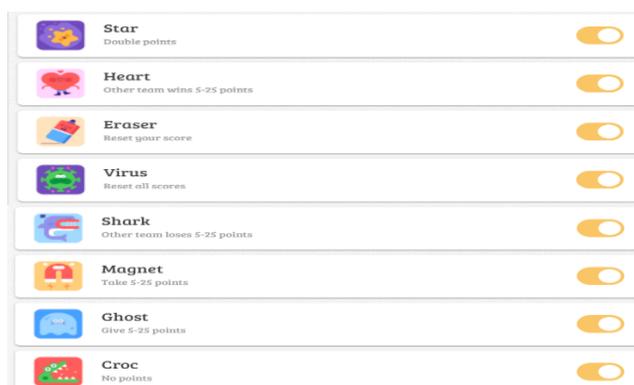
Representación de casillas a jugar.



Habilitar poderes en casillas al azar.

Figura 20.

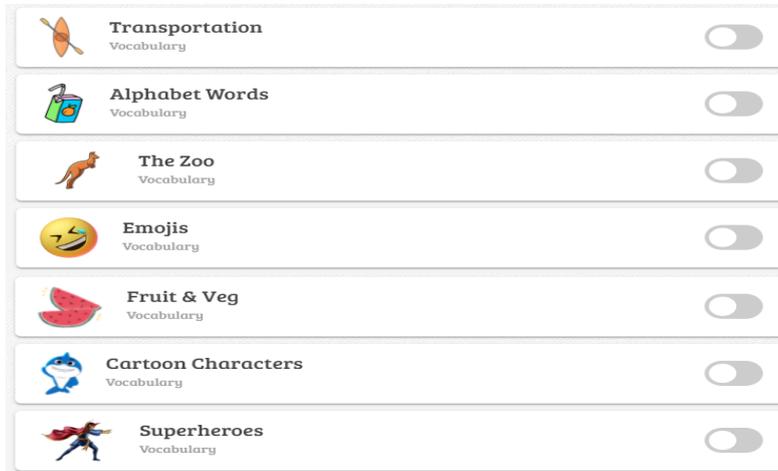
Representación de selección de poderes a habilitar o deshabilitar.



Seleccionar el tema a representar en las casillas del juego

Figura 21.

Representación de selección temas para las casillas.

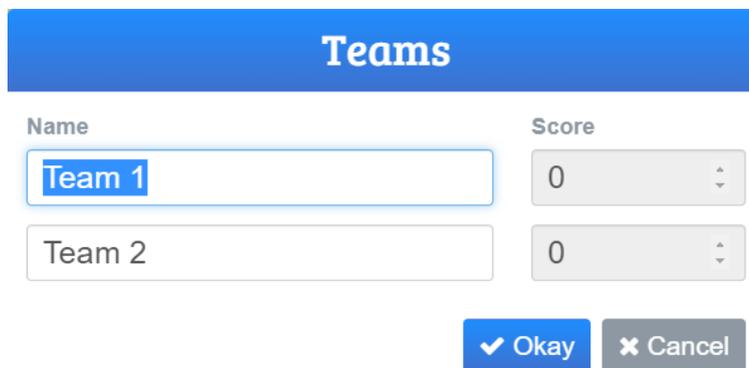


	Transportation Vocabulary	<input type="checkbox"/>
	Alphabet Words Vocabulary	<input type="checkbox"/>
	The Zoo Vocabulary	<input type="checkbox"/>
	Emojis Vocabulary	<input type="checkbox"/>
	Fruit & Veg Vocabulary	<input type="checkbox"/>
	Cartoon Characters Vocabulary	<input type="checkbox"/>
	Superheroes Vocabulary	<input type="checkbox"/>

Nombrar a los equipos

Figura 22.

Representación de nombramiento de equipos.



Teams	
Name	Score
<input type="text" value="Team 1"/>	0
<input type="text" value="Team 2"/>	0

Quizizz innova con cuestionarios lúdicos; sin embargo, la selección de personajes no es manual, sino automática. Además, te proporciona puntos extra cuando acumulas una racha de respuestas correctas. Con esta herramienta puedes:

Seleccionar un tema determinado de manera particular

Figura 23.

Representación de selección de temas



Configurar con un determinado tiempo cada pregunta

Figura 24.

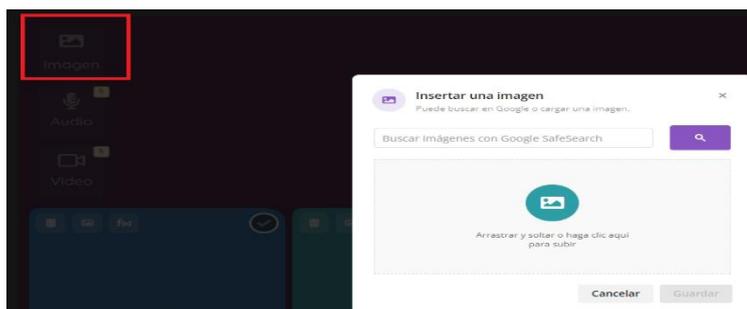
Representación de temporizador de actividades



Añadirle una imagen a la pregunta. También puedes añadir imágenes a las alternativas.

Figura 25.

Representación de añadir imágenes a preguntas



Brindar Potenciadores y habilidades (poderes) a los estudiantes al responder correctamente y refuerzos al no poder hacerlo.

Figura 26.

Representación de habilitación de potenciadores y preguntas rescate.



Insertar memes (imágenes o videos motivadores).

Figura 27.

Representación de inserción de memes



Asignar la dinámica para que se juegue de manera clásica (individual) o en equipos.

Figura 28.

Representación de asignación de modo de juego



2.1.2. Rendimiento académico

Según Lamas, H. (2015), es un término complejo conocido con varios nombres, pero aplicados indistintamente uno del otro. Es importante enfatizar que el rendimiento académico se usa típicamente para estudiantes de secundaria, mientras que el rendimiento escolar generalmente se usa para grupos regulares y alternativos.

Para Quispe, J. y Poma, B. (2015), se entiende como una medida de capacidad que indica una estimación en la cual un agente ha interiorizado en la dinámica educativa. También implica la aptitud de reaccionar a estímulos formativos, que fácilmente pueden interpretarse como metas u objetivos educativos predeterminados.

Sánchez, N. (2011) afirmó que corresponde al grado de cumplimiento de los objetivos de formación en diferentes departamentos y subdivisiones, que muchas veces se relaciona con la perseverancia estudiantil para convertirse en excelentes estudiantes.

De manera similar, Caballero, C., Palacios, J. y Abello, R. (2007) afirmaron que implica el logro de tareas específicas (medidas por calificaciones) en los cursos o materias que estudian los estudiantes. Este último se elabora como resultado de la evaluación que determina si se ha superado la asignatura.

Estos autores señalan que se da de acuerdo con la medición de las aptitudes estudiantiles.

Para Sierra, H. (2013), contiene información que explica los diversos componentes que inciden en la dinámica educativa. Entre otros, tenemos intrínsecos y extrínsecos, los cuales encajan de la siguiente manera:

2.1.2.1 Determinantes Personales. Los discentes con incentivo interno positivo lograron superar las dificultades de aprendizaje, lo que mostró una optimización en sus puntajes. El incentivo interno positivo se entiende como el disfrute de la etapa formativa de los discentes, la disposición a invertir tiempo en los estudios, el desempeño de las tareas académicas, la felicidad, etc. (Garbanzo, G. 2014).

Para Castejón, J. (2014), la personalidad se refiere a la distinción de una persona con otra, que le permite reaccionar de determinada manera ante diferentes contextos. Su estudio se realizó en base a la participación de los discentes. Además, argumenta que el autoconcepto es una variable de los estudiantes con un fuerte poder predictivo en el rendimiento. Son el dominio y las habilidades personales del desempeño de una tarea los que influyen en la forma en que abordamos una tarea y los resultados que queremos lograr.

2.1.2.2 Determinantes Sociales. Está claro que las familias con mayores ingresos económicos tienen mejores opciones y eligen escuelas con óptima armazón, el cual proporciona un ambiente de aprendizaje que favorece el desempeño de los discentes. (Chong, E. 2017).

2.1.2.3 Determinantes institucionales. Actualmente, la infraestructura educativa es una consideración para lograr un alto desempeño académico. Las instituciones, en general, están haciendo todo lo posible para crear entornos digitales con componentes modernos. (Ocaña, Y. 2011).

De manera similar, Prats M. y Ojando, E. (2015) realizaron una investigación donde encontraron que el uso de contenidos educativos digitales, de acuerdo con métodos y planes prediseñados para los estudiantes y con una capacitación docente adecuada, mejoraba significativamente la dinámica educativa.

Es esencial saber que existen tres niveles de alcance en relación al desempeño académico. En primer lugar, como estrategia pedagógica, en donde se lleva a cabo el uso de las herramientas de gamificación para la dinámica educativa. En segundo lugar, como gestor de contenidos, en donde se crea material educativo virtual. Y por último, como evaluador de contenidos, en donde se hace uso de las herramientas de gamificación para crear evaluaciones lúdicas que promuevan la motivación, autonomía y superación personal, para que de esta manera los estudiantes puedan fortalecer sus capacidades y competencias durante la dinámica educativa.

III. MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

De enfoque cuantitativo, donde se aplicó una encuesta y posterior análisis estadístico.

Adicionalmente, se caracteriza por ser de nivel descriptivo-correlacional, debido a que los resultados permitieron describir cómo impacta la V.I. en la V.D. Y de diseño no experimental-transversal, puesto que las variables se han mantenido sin intervención.

3.2. Ámbito temporal y espacial

El estudio se llevó a cabo del mes de mayo hasta diciembre del 2023. Y en cuanto al ámbito espacial, se desarrolló en San Martín de Porres, en SVP School – Lima, 2023.

3.3. Variable

Tabla 1.

Herramientas de gamificación

Variable Independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems
Herramientas de Gamificación	Marczewski (2013), la gamificación es “la aplicación de metáforas de los juegos a tareas de la vida real para influir en el comportamiento, mejorar la motivación y fomentar la implicación en dicha tarea” (pág. 4).	A. La variable no será manipulada. Presenta las dimensiones:	Estrategia pedagógica.	1, 2, 3, 4 y 5
		Estrategia pedagógica.	Gestión de contenidos	7 y 9
		Evaluación de contenidos.	Evaluación de contenidos	11, 14 y 15

3.5. Instrumentos

Se realizó una encuesta teniendo en cuenta ambas variables.

3.6. Procedimientos

Se utilizó la estadística en relación a la descripción e inferencias respectivas. Se aplicó la tabla de frecuencias y el análisis de datos. Dado que se analizaron dos variables, es bivariado: herramientas de gamificación y rendimiento académico. Para la depuración y codificación de los resultados, se trabajó con el SPSS v.29. teniendo en cuenta el coeficiente de correlación de Rho de Spearman.

3.7. Análisis de datos

Se hizo análisis de resultados a los formularios trabajados, exportando los datos de manera ordenada en hojas de cálculo.

La validez se realizó a través de juicio de expertos por tres preceptores de la UNFV.

En cuanto a la fiabilidad, el instrumento obtuvo un alfa de Cronbach de 0,958, indicando una valoración de fiabilidad excelente.

3.8. Consideraciones éticas

Se recolectaron datos de manera anónima. Adicionalmente se brindó una breve explicación por si era necesario.

IV. RESULTADOS

Prueba de normalidad:

Se aplicó la prueba Shapiro-Wilk, ya que la muestra fue en base a 44 estudiantes (inferior a 50). Los resultados se realizaron de acuerdo a los objetivos.

En relación a Herramientas de gamificación:

Nivel de significancia es de 5% o es 0,05.

Si el p. valor es mayor a 0.05, se acepta la hipótesis nula

Si el p. valor es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula

En vista que el valor de p obtenido fue **0,001 < 0,05**, se acepta la hipótesis de la investigación.

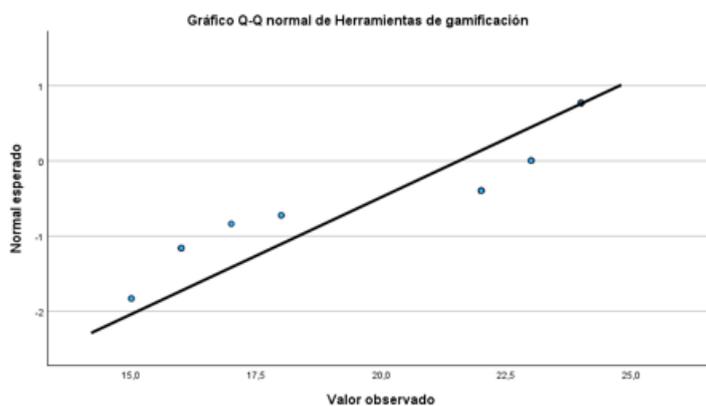
Tabla 3.

Prueba de normalidad de herramientas de gamificación

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Herramientas de gamificación	,723	44	<,001

Figura 29.

Gráfico de prueba de normalidad de herramientas de gamificación



En relación a Rendimiento académico:

Nivel de significancia es de 5% o es 0,05.

Si el p. valor es mayor a 0.05, se acepta la hipótesis nula

Si el p. valor es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula

En vista que valor obtenido de p fue **0,001 < 0,05**, se acepta la hipótesis de la investigación.

Tabla 4.

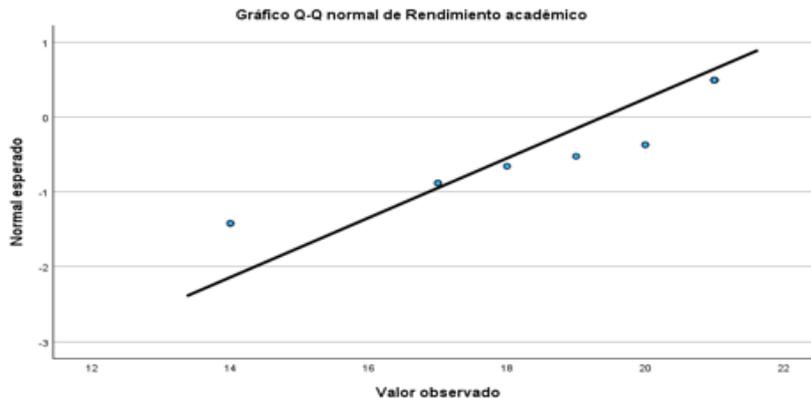
Prueba de normalidad de Rendimiento académico

	Shapiro-Wilk		Sig.
	Estadístico	gl	
Rendimiento académico	,666	44	<,001

Fuente: Prueba de normalidad SPSS v.29

Figura 30.

Gráfico de prueba de normalidad de Rendimiento académico



Fuente: Prueba de normalidad SPSS v.29

Conforme a los resultados obtenidos y contrastación de hipótesis, se aplicó Rho de Spearman.

Contrastación de hipótesis

Se efectuó mediante el siguiente cuadro:

Figura 31.

Rango de escala de correlación

<p>Los coeficientes pueden variar de -1.00 a 1.00, donde:</p> <p>-1.00 = correlación negativa perfecta. ("A mayor X, menor Y", de manera proporcional. Es decir, cada vez que X aumenta una unidad, Y disminuye siempre una cantidad constante). Esto también se aplica "a menor X, mayor Y".</p> <p>-0.90 = Correlación negativa muy fuerte.</p> <p>-0.75 = Correlación negativa considerable.</p> <p>-0.50 = Correlación negativa media.</p> <p>-0.25 = Correlación negativa débil.</p> <p>-0.10 = Correlación negativa muy débil.</p> <p>0. 00 = No existe correlación alguna entre las variables.</p> <p>0. 10 = Correlación positiva muy débil.</p> <p>0. 25 = Correlación positiva débil.</p> <p>0. 50 = Correlación positiva media.</p> <p>0. 75 = Correlación positiva considerable.</p> <p>0. 90 = Correlación positiva muy fuerte.</p> <p>1.00 = Correlación positiva perfecta ("A mayor X, mayor Y" o "a menor X, menor Y", de manera proporcional. Cada vez que X aumenta, Y aumenta siempre una cantidad constante, igual cuando X disminuye).</p>

Fuente: Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana Editores.

Contrastación de hipótesis general

H₁: Las herramientas de gamificación impactan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

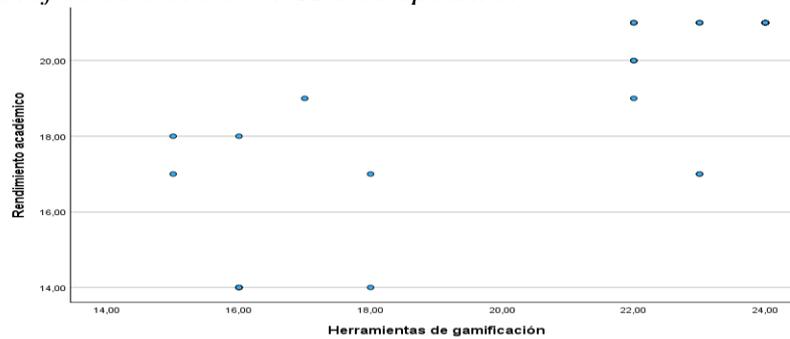
H₀: Las herramientas de gamificación no impactan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

Tabla 5.*Resultados de prueba de correlación Rho de Spearman*

		Herramientas de gamificación	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Herramientas de gamificación	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,815**
		N	44
Rendimiento académico		Coefficiente de correlación	,815**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	44

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Prueba de correlación entre herramientas de gamificación y rendimiento académico.

Figura 32.*Gráfico de correlación Rho de Spearman*

Fuente: Prueba de normalidad SPSS v.29

Interpretación:

Basado en Rho de Spearman, se halló una correlación positiva de magnitud considerable de 0,815 entre herramientas de gamificación y rendimiento académico, es decir, sí impactan significativamente.

Contrastación de hipótesis específica 1

Basado en Rho de Spearman, se halló una correlación positiva de magnitud considerable de 0,771 entre herramientas de gamificación como estrategia pedagógica y rendimiento académico.

Tabla 6.

Resultados de prueba de correlación entre herramientas de gamificación como estrategia pedagógica

			Herramientas de gamificación como estrategia pedagógica	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Herramientas de gamificación como estrategia pedagógica	Coefficiente de correlación	1,000	,771**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
		N	44	44
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	,771**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		N	44	44

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

En vista a lo obtenido, las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica sí impactan en el rendimiento académico.

Contrastación de hipótesis específica 2

Basado en Rho de Spearman, se halló una correlación positiva de magnitud media de 0,678 entre herramientas de gamificación como gestor de contenidos y rendimiento académico.

Tabla 7.

Resultados de prueba de correlación entre herramientas de gamificación como gestor de contenidos

			Herramientas de gamificación como gestor de contenidos	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Herramientas de gamificación como gestor de contenidos	Coefficiente de correlación	1,000	,678**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
		N	44	44
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	,678**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		N	44	44

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Prueba de correlación entre herramientas de gamificación como gestor de contenidos.

Interpretación:

En vista a lo obtenido, las herramientas de gamificación como gestor de contenidos sí impactan en el rendimiento académico.

Contrastación de hipótesis específica 3

Basado en Rho de Spearman, se halló una correlación positiva de magnitud considerable de 0,753 entre herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos y rendimiento académico.

Tabla 8.

Resultados de prueba de correlación entre herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos

			Herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos	Coefficiente de correlación	1,000	,753**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
		N	44	44
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	,753**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		N	44	44

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Prueba de correlación entre herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos.

Interpretación:

En vista a lo obtenido, las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos sí impactan en el rendimiento académico.

Validez y confiabilidad del instrumento de investigación

Se ejecutó a través de juicio de expertos por tres preceptores de la UNFV. Todo fue previa comunicación, en la cual se les hizo entrega de fichas de validación. Días posteriores me hicieron entrega de los resultados de las fichas de validación de mi instrumento de estudio.

A fiabilidad, fue puesto mediante el programa SPSS v.29, donde obtuvo un alfa de Cronbach de 0,958. Indicando así una fiabilidad excelente.

Tabla 9.

Resultados de prueba estadística de fiabilidad de instrumento de investigación

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,958	15

Fuente: Prueba estadística de fiabilidad de instrumento de investigación

Tabla 10.

Estadísticos de variables

	Herramientas de gamificación	Rendimiento académico
N	Válido	44
	Perdidos	0
Media	21,5682	19,3864
Mediana	23,0000	21,0000
Moda	24,00	21,00
Desv. estándar	3,21622	2,51707
Varianza	10,344	6,336
Rango	9,00	7,00
Mínimo	15,00	14,00
Máximo	24,00	21,00

Fuente: Estadísticos de variables SPSS v.29

Análisis de datos descriptivos

Predominan los determinantes institucionales en el rendimiento académico de estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

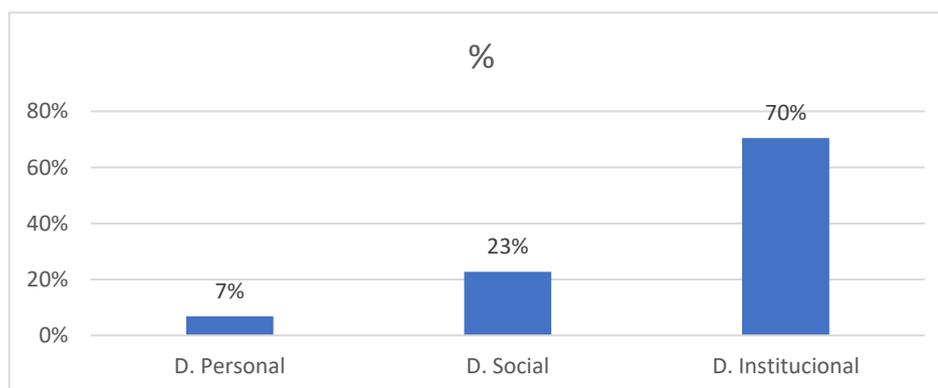
Tabla 11.

Resultados de las dimensiones

RENDIMIENTO ACADÉMICO	f	%
D. Personal	3	7%
D. Social	10	23%
D. Institucional	31	70%
Total	44	100%

Figura 33.

Resultados en porcentajes de las dimensiones



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se visualiza que un 70% de los estudiantes indican que los determinantes institucionales son la mayor parte relacionada a su rendimiento académico, mientras que al 23% de los estudiantes lo relaciona con los determinantes sociales. Sin embargo, el 7% de los estudiantes indican que los determinantes personales pueden afectar su rendimiento académico. Evidenciando así que, mayoría de estudiantes son afectados por los determinantes institucionales en relación a su rendimiento académico.

Referente al primer objetivo específico:

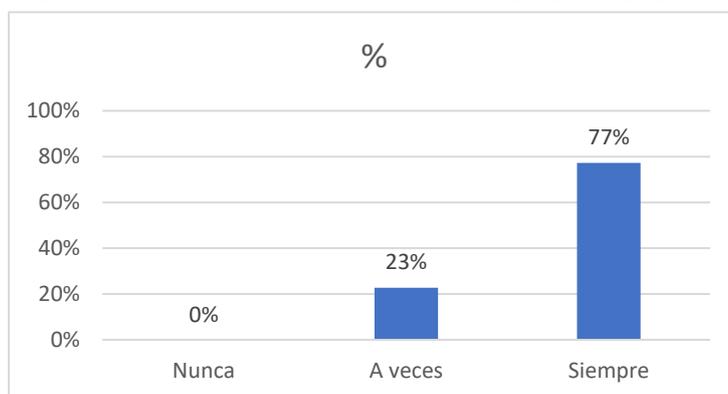
Tabla 12.

Resultados de dimensión Estrategia pedagógica.

D1	f	%
Nunca	0	0%
A veces	10	23%
Siempre	34	77%
Total	44	100%

Figura 34.

Resultados en porcentajes de la dimensión Estrategia pedagógica.



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, al 77% de estudiantes siempre les impactan las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica, mientras que al 23% de los estudiantes a veces les impactan las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica impactan, por mayoría, en el rendimiento académico de los estudiantes.

Referente al segundo objetivo específico:

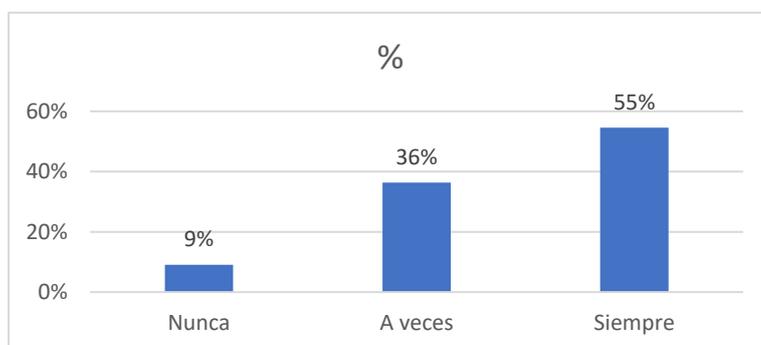
Tabla 13.

Resultados de dimensión Gestión de contenidos.

D2	f	%
Nunca	4	9%
A veces	16	36%
Siempre	24	55%
Total	44	100%

Figura 35.

Resultados en porcentajes de la dimensión Gestión de contenidos.



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, al 55% de estudiantes siempre les impactan las herramientas de gamificación como gestor de contenidos, mientras que al 36% a veces siempre les impactan las herramientas de gamificación como gestor de contenidos. Sin embargo, al 9% de los estudiantes, nunca les impactan las herramientas de gamificación como gestor de contenidos. Lo cual evidencia que, hay algunos estudiantes que no se sienten cómodos al gestionar contenidos con herramientas de gamificación.

Referente al tercer objetivo específico:

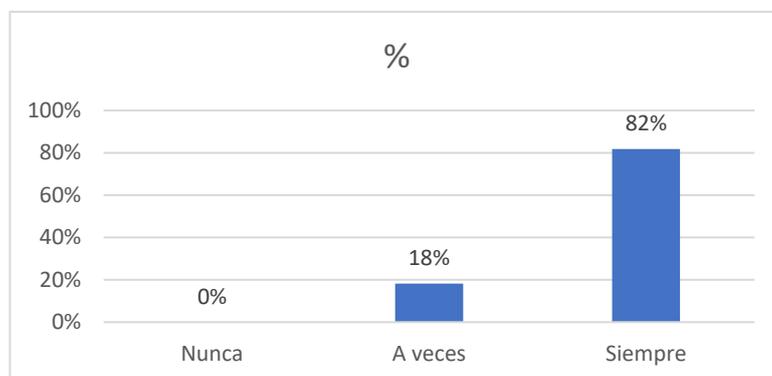
Tabla 14.

Resultados de dimensión Evaluación de contenidos.

D3	f	%
Nunca	0	0%
A veces	8	18%
Siempre	36	82%
Total	44	100%

Figura 36.

Resultados en porcentajes de la dimensión Evaluación de contenidos.



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, al 82% de estudiantes siempre les impactan las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos, mientras que al 18% de los estudiantes a veces les impactan las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos impactan, por mayoría, en el rendimiento académico de los estudiantes.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo con los resultados obtenidos en la presente investigación, con respecto al rendimiento académico y sus dimensiones, se obtuvo que el 70% de estudiantes indican que predominan los determinantes institucionales en su rendimiento académico, mientras que al 23% de los estudiantes lo relaciona con los determinantes sociales. Sin embargo, el 7% de los estudiantes indican que los determinantes personales pueden afectar su rendimiento académico. Evidencia así que, mayoría de estudiantes son afectados por los determinantes institucionales en relación a su rendimiento académico.

Estos resultados se relacionan con López, R. (2022) en su trabajo de investigación, quien llegó al resultado de que el empleo de herramientas de gamificación mejora el rendimiento académico de los estudiantes. Destinando un 60,0% para el nivel alto; un 28% al nivel medio y un 12% al nivel bajo.

Además, este resultado es semejante al trabajo de Montero, K. (2023), quien llegó a sus resultados donde acata que hay una mejora en el rendimiento académico con respecto al pretest y postest al hacer uso de herramientas de gamificación, donde empleó la U de Mann-Whitney (606.000) con un p-valor de 0.001.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la presente investigación, con respecto a las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica, se obtuvo que al 77% de estudiantes siempre les impactan las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica, mientras que al 23% de los estudiantes a veces les impactan las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica impactan, por mayoría en un 77%, en el rendimiento académico de los estudiantes

del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023. Dado ello, se destaca un 0,771 como correlación positiva de magnitud considerable, eso quiere decir que, las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica sí impactan en el rendimiento académico.

Estos hallazgos coinciden con la investigación de Vargas Y. (2022), quien también identificó una correlación positiva entre el uso de las herramientas de gamificación y el aprendizaje a distancia en estudiantes de secundaria, indicando un 0.589 como correlación positiva y moderada.

Además, en otros resultados, el estudio de García A. (2022) confirma que el uso de estrategias de gamificación puede estimular a los estudiantes y mejorar su compromiso con el aprendizaje. Además, observó que para cantidades superiores al 60% de los estudiantes, todos los elementos del juego influyeron en su motivación para participar en clase. Por tanto, los sistemas de gamificación incrementan la estimulación, lo que incide positivamente en las emociones de los discentes, lo que se refleja en el poder divertirse en la dinámica educativa e involucrarse en ella, lo que los lleva a la segunda parte, que significa mejores resultados.

Los resultados mencionados respaldan la noción de las estrategias pedagógicas en relación con las herramientas de gamificación, la cual es efectiva para optimizar el rendimiento académico en entornos educativos similares, fortaleciendo aún más la validez de su estudio.

Con respecto a las herramientas de gamificación como gestor de contenidos, se obtuvo que al 55% de estudiantes siempre les impactan las herramientas de gamificación como gestor de contenidos, mientras que al 36% a veces siempre les impactan las herramientas de

gamificación como gestor de contenidos. Sin embargo, al 9% de los estudiantes, nunca les impactan las herramientas de gamificación como gestor de contenidos. Lo cual evidencia que, hay algunos estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023, que no se sienten cómodos al gestionar contenidos con herramientas de gamificación. Dado ello, se destaca un 0,678 como correlación positiva de magnitud media, eso quiere decir que, las herramientas de gamificación como gestor de contenidos sí impactan en el rendimiento académico.

Esto es semejante al estudio de Anicama J. (2020), porque su resultado e relación al grupo de control, fue un 7.17 en el pretest y un 8.86 para el grupo experimental. Lo que significa que ambos grupos comenzaron en el mismo nivel. Por otro lado, observó que la media del grupo control en el seguimiento fue de 10,88, lo que significa que equivalía al proceso de aprendizaje, mientras que la media del grupo experimental fue de 16,97. Además, en la prueba de salida concluyó que había una diferencia al comparar los grupos de control y experimentales.

Este hallazgo se alinea con el resultado del estudio de Ramírez L. (2020), quien también demostró que los recursos digitales complementan el aprendizaje, aunque es crucial atender la diversidad de percepciones y reacciones de los estudiantes ante el empleo de herramientas de gamificación como gestor de contenidos, puesto que puede contribuir al desarrollo de habilidades específicas a través de estrategias de enseñanza innovadoras.

Gracias a estos resultados, se profundiza la comprensión sobre la variedad de experiencias de los estudiantes en relación a la comodidad con dichas herramientas.

Con respecto a las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos, se obtuvo que al 82% de estudiantes siempre les impactan las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos, mientras que al 18% de los estudiantes a veces les impactan las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos impactan, por mayoría, en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023. Dado ello, destaca un 0,753 como correlación positiva de magnitud considerable, señalando así que, las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos sí impactan en el rendimiento académico.

Además, el trabajo de García A. (2022) sobre el uso de la gamificación la dinámica educativa en línea aporta evidencia sobre cómo las herramientas de gamificación pueden mejorar la motivación de los estudiantes a través de la evaluación gamificada. Indicó que el 81.8% de los estudiantes estaban más motivados al ser evaluados en la dinámica educativa a través de herramientas virtuales.

Por otro lado, estos resultados se relacionan con el estudio de Santana, R., & García, L. (2018). Donde el 77% de los discentes afirmó que su incentivo para aprender la materia aumentó con apoyo de la introducción de la clase gamificada y la mejora de las relaciones interpersonales entre compañeros.

Al vincular estos aportes mencionados, se fortalece la evidencia de que la gamificación potencia en gran manera la dinámica educativa.

VI. CONCLUSIONES

6.1. La correlación entre las variables es de 0,815 señalando así una magnitud considerable con una significancia de 0,001; es decir, las herramientas de gamificación sí impactan en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.

6.2. Se señala 0,771 como una positiva correlación de magnitud considerable entre herramientas de gamificación como estrategia pedagógica y rendimiento académico. Y la significancia bilateral es de 0,001 por debajo de 0,05. Indicando así que, las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica sí impactan en el rendimiento académico.

6.3. Se demuestra 0,678 como una positiva correlación de magnitud media entre herramientas de gamificación como gestor de contenidos y rendimiento académico. Y la significancia bilateral es de 0,001 por debajo de 0,05. Demostrando así que, las herramientas de gamificación como gestor de contenidos sí impactan en el rendimiento académico.

6.4. La correlación obtenida de 0,753 es positiva de magnitud considerable entre herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos y rendimiento académico. Y la significancia bilateral es de 0,001 por debajo de 0,05. Señalando así, las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos sí impactan en el rendimiento académico.

VII. RECOMENDACIONES

7.1. Se recomienda a autoridades de espacios educativos públicos y privados de primaria a incentivar la actualización continua a los preceptores en teoría y práctica elaborada por herramientas de gamificación.

7.2. Ejecutar programas de entrenamiento educativo orientados al uso efectivo de herramientas de gamificación como estrategia pedagógica, con la finalidad de pulir la dinámica educativa, estimulando así la creatividad, la innovación, la participación, la tolerancia, la investigación, la colaboración, el compromiso y la socialización de conocimientos, capacidades, destrezas y habilidades de los estudiantes.

7.3. Integrar herramientas de gamificación como gestor de contenidos de manera más profunda en el diseño curricular, brindándoles apoyo técnico y recursos para su implementación efectiva, para que, de esta manera, puedan dinamizar el contenido que elaboren, ya sea en sus clases o exposiciones.

7.4. Explorar métodos innovadores de evaluación basados en la gamificación, que puedan valorar el avance académico de los discentes de manera eficaz y dinámica a través de la motivación y múltiples beneficios que estas brindan.

VIII. REFERENCIAS

- Acuña, M. (2019). *Las 5 mejores herramientas de gamificación para universitarios*.
<https://www.evirtualplus.com/herramientas-de-gamificacion-para-universitarios/>
- Anicama, J. (2020). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I*. Universidad de San Martín de Porres.
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6637/anicama_sjc.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bellido, J. y Janampa, R. (2020). *Desarrollo del pensamiento crítico a través de la gamificación en estudiantes de primaria*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653939/Bellido_GJ.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Caballero, C., Abello, R. y Palacios, J. (2007). *Relación de burnout y el rendimiento académico con la satisfacción frente a los estudios en estudiantes universitarios*. *Avances en Psicología Latinoamericana*. julio-diciembre, año/vol. 25, NO 002. Universidad del Rosario.
<https://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/view/1201/1070>
- Castejón, J. (2014). *Aprendizaje y Rendimiento Académico*. España. Editorial Club Universitario.
- Chong, E. (2017). *Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Politécnica del Valle de Toluca*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, vol XLVIII, núm. 1, 2017, pp.91- 108. México.
- Chou, Y. (2021). *Los 8 principios de la gamificación según You-Kai Chou*.
<https://closelly.com/los-ocho-principios-de-la-gamificacion-segun-yu-kai-chou/>

Correa, E. (2020). *La técnica de gamificación en la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, en los estudiantes del Segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Nueva Esperanza” de la parroquia La Península, cantón Ambato, provincia de Tungurahua*. Universidad Técnica de Ambato

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32971/1/12%20Tesis.%20EDUARDO%20CORREA%20firmado%2011..pdf>

Ebot (s.f). *10 beneficios de la gamificación en el aula*.

<https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>

Gaitán, V. (2018). *Gamificación: el aprendizaje divertido*.

<https://aprendiendoalibre.org/2018/02/22/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Gálvez, E. (2021). *Herramientas de gamificación para docentes especializados*.

<https://www.audiolis.com/cursos-de-formacion/blog/herramientas-de-gamificacion-para-docentes-especializados/>

Gamero, W. (2022). *La Gamificación como Estrategia para el Fortalecimiento de Competencias del Componente Celular en los Estudiantes de Sexto Grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad*. Universidad Autónoma de Bucaramanga.

https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/17472/2022_Tesis_Wilmer_Jose_Gamero_Meza.pdf?sequence=1

García, A. (2022). *Ahora o nunca: un estudio empírico de la gamificación en la educación superior en línea sobre la motivación de los estudiantes de ELE*. Universitat Obertade Catalunya.

https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/675510/TESIS_FINAL_AMANDA.pdf?sequence=1

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Universidad de Celaya

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

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

<https://atdstl.org/resources/Documents/the-gamification-of-learning-and-instruction-kapp-en-19782.pdf>

Lamas, H. (2015). *Sobre el rendimiento escolar. School Performance. Propósitos y Representaciones*. Academia Peruana de Psicología.

<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2015.v3n1.74>

Llazo, J. (2019). *La Gamificación para el rendimiento académico en el curso de Cálculo 2 de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la UPN, Trujillo 2017*. Universidad San Pedro.

http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/13288/Tesis_62984.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López, R. (2022). *Herramientas de Gamificación y Rendimiento Académico en Estudiantes de un Centro de Idiomas, Trujillo, 2021*. Universidad Cesar Vallejo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79217/Lopez_RRM-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y

Malvido, A. (2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*.

<https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>

Marczewski, A. (2013). *Gamification: A simple Introduction*. Andrzej Marczewski.

Montero, K. (2023). *Gamificación en el rendimiento académico de la asignatura de fundamentos programación de la Universidad Continental 2021*. Universidad Continental.

https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/12594/1/IV_PG_MEMDES_TE_Montero_Barrionuevo_2023.pdf

Ocaña, Y. (2011). *Variables académicas que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios*. *Investigación Educativa*, 15(27), 165-179.

Ordoñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores*. Universidad Politécnica Salesiana.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>

Prats, M. y Ojando, E. (2015). *¿Pueden las TIC mejorar los resultados académicos? Diseños formativos y didácticos con soporte TIC que mejoran los aprendizajes: el caso de los contenidos digitales de ortografía de Digital-Text*. *Educatio Siglo XXI*, Vol. 33 NO 3. (Noviembre), 85-102. Universidad de Murcia.

<https://revistas.um.es/educatio/article/view/240841/184481>

Quispe, J. y Poma, B. (2015). *El bullying y el rendimiento académico en los estudiantes de sexto grado de primaria en la Institución Educativa Francisco Bolognesi Nro. 2016, UGEL 04, Comas, 2014*. Universidad Nacional de Educación. Enrique Guzmán y Valle.

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/525/TESIS%20EL%20BULLYING%20Y%20EL%20RENDIMIENTO%20ACAD%20C3%89MICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ramírez, L. (2020). *Uso de herramientas de gamificación como estrategias didácticas complementarias en la correcta acentuación ortográfica en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública del distrito de La Molina*. Universidad San Ignacio de Loyola.

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3c6c8abb-983b-4fd2-9182-70e0bf8e3a7e/content>

Reyes, I. y Vigo, C. (2015). *El clima familiar y el rendimiento académico en las áreas de Comunicación y matemática en estudiantes del sexto grado De educación primaria de la institución educativa N° 80008 “República Argentina” de la ciudad de Trujillo en el año 2014*. Universidad Privada Antenor Orrego.

https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/3051/1/RE_EDU_IRIS.REYES_CAROLINA.VIGO_CLIMA.FAMLIAR.Y.EL.RENDIMIENTO.ACADEMICO_DATOS.pdf

Reyes, Y. (2003). *Relación entre el rendimiento académico, la ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el autoconcepto y la asertividad en estudiantes del primer año de psicología de la UNMSM*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/Tesis/Salud/Reyes_T_Y/T_completo.pdf

Ruiz, R. (2007). *El método científico y sus etapas*.

<http://www.index-f.com/lascasas/documentos/lc0256.pdf>

Sánchez, N. (2011). *El desempeño docente en el rendimiento escolar significativo en los niños (as) de educación primaria*. Universidad de los Andes. República Bolivariana de Venezuela.

http://bdigital.ula.ve/storage/pdftesis/pregrado/tde_arquivos/28/TDE-2012-09-28T20:29:33Z-1835/Publico/sancheznianyi.pdf

Santana, R., & García, L. (2018). *La gamificación en la educación superior. Tecnologías emergentes que motivan al estudio y aumentan el rendimiento*. Editor Corporación Cimed. Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana.

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3832/La%20gamificaci%C3%B3n%20en%20la%20educaci%C3%B3n.....pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sierra, H. (2013). *El aprendizaje activo como mejora de las actitudes de los estudiantes hacia el aprendizaje*. Universidad Pública de Navarra.

<https://academicae.unavarra.es/bitstream/handle/2454/9834/TFM%20HELENA%20SIERRA.pdf?sequence=1>

Vargas, Y. (2022). *Herramientas de gamificación y su relación con el aprendizaje virtual en el área de Comunicación en los estudiantes del nivel Secundaria – Huaura*. Universidad José Faustino Sánchez Carrión

https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7161/tesis_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zichermann, G. y Cunningham, C (2011) *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

IX. ANEXOS

Anexo A Matriz de consistencia

Herramientas de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School, Lima 2023

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema Principal ¿Cómo impactan y se relacionan las herramientas de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023?</p> <p>Problemas Específicos 1. ¿Cuál es el impacto del uso de herramientas de gamificación como estrategia pedagógica en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023?</p> <p>2. ¿Cómo se relaciona el uso de herramientas de gamificación como gestor de contenidos con el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023?</p> <p>3. ¿En qué medida se refleja el impacto de las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023?</p>	<p>Objetivo General Determinar el impacto y relación de las herramientas de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.</p> <p>Objetivos Específicos 1. Conocer el impacto de las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.</p> <p>2. Analizar la relación entre el uso de las herramientas de gamificación como gestor de contenidos y el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.</p> <p>3. Verificar el impacto las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.</p>	<p>Hipótesis General Las herramientas de gamificación impactan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.</p> <p>Hipótesis específicas H₁: Las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica impactan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.</p> <p>H₂: Las herramientas de gamificación como gestor de contenidos impactan significativamente en el rendimiento académico estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.</p> <p>H₃: Las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos impactan significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo V en el área de Comunicación de la I.E. SVP School – Lima 2023.</p>	<p>Variable Independiente Herramientas de gamificación</p> <p>Dimensiones -Estrategia pedagógica -Gestión de contenidos de contenidos</p> <p>Variable Dependiente Rendimiento académico</p> <p>Dimensiones - D. Personal - D. Social - D. Institucional</p>	<p>Tipo de Investigación El tipo de investigación será de enfoque cuantitativo.</p> <p>Nivel de investigación El nivel será descriptivo-correlacional.</p> <p>Diseño de investigación El diseño será no experimental, transversal.</p> <p>Población 120 estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School</p> <p>Muestra 44 estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School</p> <p>Técnica de recolección Encuesta</p> <p>Técnicas estadísticas de análisis y procesamiento de datos Los datos serán analizados de manera descriptiva e inferencial con la prueba estadística de Rho de Spearman, con el apoyo del SPSS V.29.</p>

Anexo B

Matriz operacional

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN
HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN	Estrategia Pedagógica	Se entretiene en clase	¿Te diviertes más al aprender con herramientas de gamificación?	Nunca 1 A veces 2 Siempre 3
			¿Prestas mucha más atención al aprender con herramientas de gamificación?	
		Siente un ambiente agradable en clase	¿Te agrada que tus docentes usen herramientas de gamificación en las clases?	
			¿Prefieres aprender con herramientas de gamificación?	
	Gestión de contenidos	La gestión de contenidos	¿Con qué frecuencia haces uso de herramientas de gamificación?	
		Disposición de las herramientas de gamificación	¿Dispones de un buen lugar para realizar tus tareas con las herramientas de gamificación?	
	Evaluación de contenidos	La evaluación de contenidos	¿Te agrada ser evaluado con herramientas de gamificación?	
		Impacto de las herramientas de gamificación en el rendimiento académico	¿Te sientes satisfecho por los resultados obtenidos a través de herramientas de gamificación?	
			¿Las evaluaciones con herramientas de gamificación influyen positivamente en tus notas académicas?	

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN
RENDIMIENTO ACADÉMICO	D. Personal	La motivación	¿Consideras que tu docente gestiona contenidos adecuadamente con las herramientas de gamificación?	Nunca 1 A veces 2 Siempre 3
		La autoconsciencia	¿Te son útiles las herramientas de gamificación al gestionar contenidos?	
	D. Social	La familia	¿Te sientes cómodo al gestionar contenidos con las herramientas de gamificación?	
	D. Institucional	La infraestructura	¿Con qué frecuencia eres evaluado con herramientas de gamificación?	
			¿Te sientes más motivado al ser evaluado con herramientas de gamificación?	

Anexo C

Instrumento de investigación

ENCUESTA

INSTRUCCIONES

Estimado(a) estudiante, la presente encuesta es anónima; por lo cual pedimos que leas cada uno de los enunciados que se te plantea y con la mayor sinceridad marques la alternativa de valoración que consideres. 1 indica Nunca; 2, A veces y 3, Siempre.

Escala de valoración		
Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

DATOS

Sexo:

Grado:

N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS		
		1	2	3
1	¿Te diviertes más al aprender con herramientas de gamificación?			
2	¿Prestas mucha más atención al aprender con herramientas de gamificación?			
3	¿Te agrada que tus docentes usen herramientas de gamificación en las clases?			
4	¿Prefieres aprender con herramientas de gamificación?			
5	¿Las herramientas de gamificación mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje?			
6	¿Consideras que tu docente gestiona contenidos adecuadamente con herramientas de gamificación?			
7	¿Con qué frecuencia haces uso de herramientas de gamificación?			
8	¿Te son útiles las herramientas de gamificación al gestionar contenidos?			
9	¿Dispones de un buen lugar para realizar tus tareas con las herramientas de gamificación?			
10	¿Te sientes cómodo al gestionar contenidos con las herramientas de gamificación?			
11	¿Te agrada ser evaluado con herramientas de gamificación?			
12	¿Con qué frecuencia eres evaluado con herramientas de gamificación?			
13	¿Te sientes más motivado al ser evaluado con herramientas de gamificación?			
14	¿Te sientes satisfecho por los resultados obtenidos a través de herramientas de gamificación?			
15	¿Las evaluaciones con herramientas de gamificación influyen positivamente en tus notas académicas?			

Anexo D

Datos descriptivos

Basados en la encuesta, **pregunta 1**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 15.

Resultados de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 1

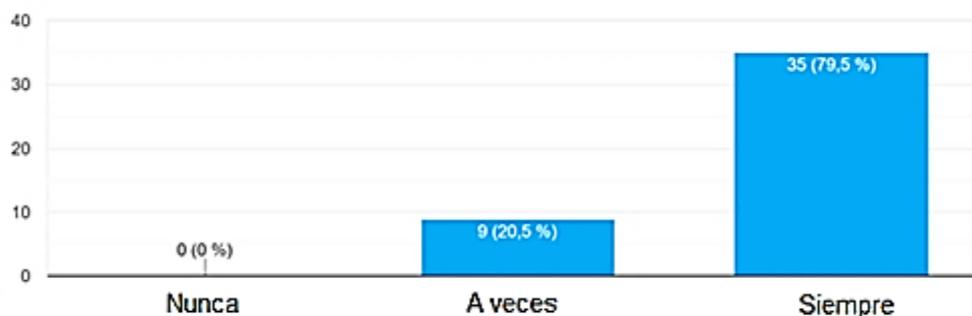
1. ¿Te diviertes más al aprender con herramientas de gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	9	20,5	20,5	20,5
	Siempre	35	79,5	79,5	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 37.

Resultados en porcentajes de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 1

1. ¿Te diviertes más al aprender con herramientas de gamificación?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, el 79,5% de estudiantes siempre se divierte más al aprender con herramientas de gamificación, mientras que el 20,5% de los estudiantes a veces se divierte más al aprender con herramientas de gamificación. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica impactan, por mayoría, en el rendimiento académico.

Basados en la encuesta, **pregunta 2**, obtenemos los siguientes resultados:

Tabla 16.

Resultados de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 2

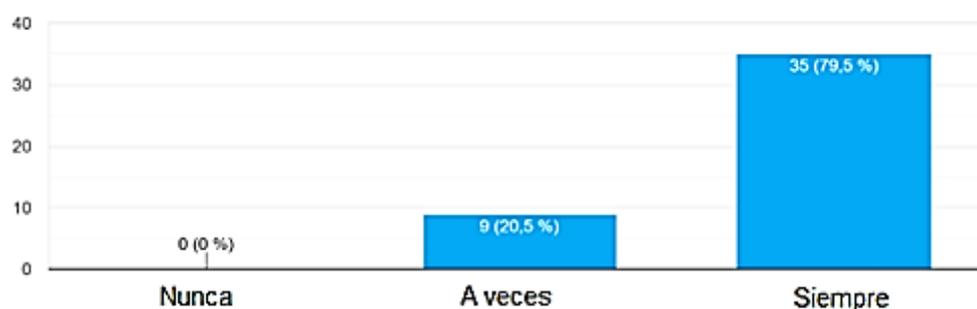
2. ¿Prestas mucha más atención al aprender con herramientas de gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	9	20,5	20,5	20,5
	Siempre	35	79,5	79,5	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 38.

Resultados en porcentajes de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 2

2. ¿Prestas mucha más atención al aprender con herramientas de gamificación?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, el 79,5% de estudiantes siempre presta mucha más atención al aprender con herramientas de gamificación, mientras que el 20,5% de los estudiantes a veces presta mucha más atención al aprender con herramientas de gamificación. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica impactan, por mayoría, en el rendimiento académico.

Basados en la encuesta, **pregunta 3**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 17.

Resultados de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 3

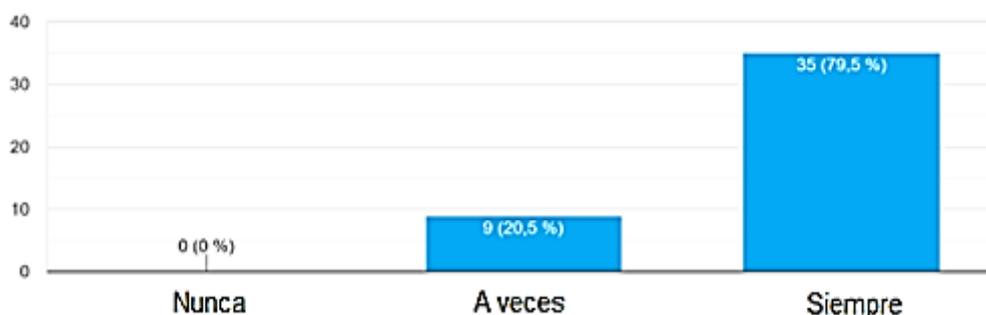
3. ¿Te agrada que tus docentes usen herramientas de gamificación en las clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	9	20,5	20,5	20,5
	Siempre	35	79,5	79,5	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 39.

Resultados en porcentajes de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 3

3. ¿Te agrada que tus docentes usen herramientas de gamificación en las clases?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, al 79,5% de estudiantes siempre le agrada que sus docentes usen herramientas de gamificación en las clases, mientras que al 20,5% de los estudiantes a veces le agrada que sus docentes usen herramientas de gamificación en las clases. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica impactan, por mayoría, en el rendimiento académico.

Basados en la encuesta, **pregunta 4**, obtenemos los siguientes resultados:

Tabla 18.

Resultados de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 4

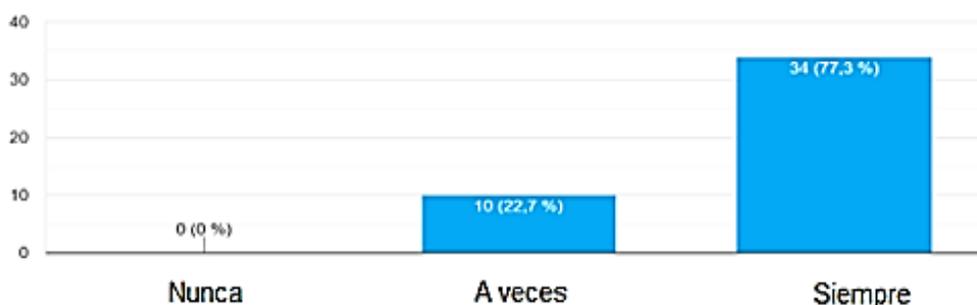
4. ¿Prefieres aprender con herramientas de gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	10	22,7	22,7	22,7
	Siempre	34	77,3	77,3	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 40.

Resultados en porcentajes de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 4

4. ¿Prefieres aprender con herramientas de gamificación?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, el 77,3% de estudiantes siempre prefiere aprender con herramientas de gamificación, mientras que el 22,7% de los estudiantes a veces prefiere aprender con herramientas de gamificación. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica impactan, por mayoría, en el rendimiento académico.

Basados en la encuesta, **pregunta 5**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 19.

Resultados de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 5

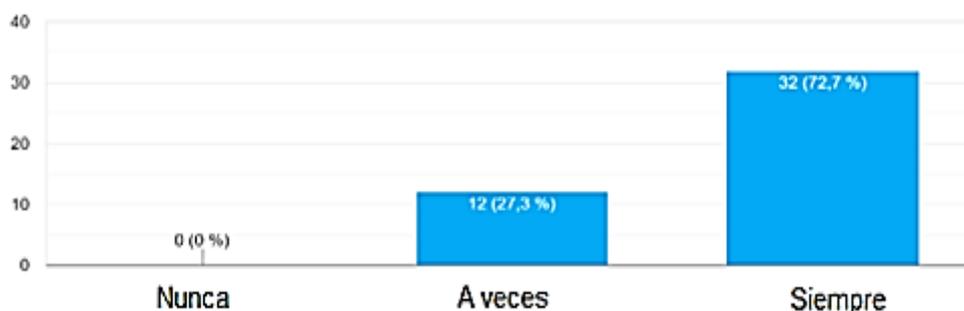
5. ¿Las herramientas de gamificación mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	12	27,3	27,3	27,3
	Siempre	32	72,7	72,7	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 41.

Resultados en porcentajes de la dimensión Estrategia pedagógica. Pregunta 5

5. ¿Las herramientas de gamificación mejoran el proceso de enseñanza y aprendizaje?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, el 72,7% de estudiantes indican que las herramientas de gamificación siempre mejoran la dinámica educativa, mientras que el 27,3% indica que las herramientas de gamificación a veces mejoran la dinámica educativa. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica impactan, por mayoría, en el rendimiento académico.

Basados en la encuesta, **pregunta 6**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 20.

Resultados de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 6

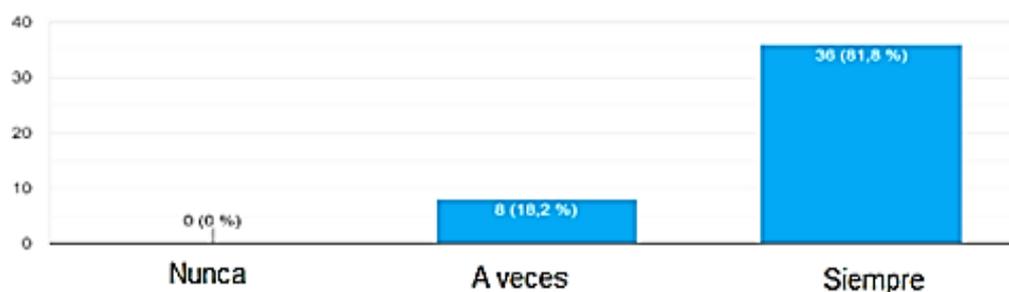
6. ¿Consideras que tu docente gestiona contenidos adecuadamente con herramientas de gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	8	18,2	18,2	18,2
	Siempre	36	81,8	81,8	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 42.

Resultados en porcentajes de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 6

6. ¿Consideras que tu docente gestiona contenidos adecuadamente con herramientas de gamificación?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se visualiza en los estudiantes que, el 81,8% considera que su docente siempre gestiona contenidos adecuadamente con herramientas de gamificación, mientras que el 18,2% de los estudiantes considera que su docente a veces gestiona contenidos adecuadamente con herramientas de gamificación. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como gestor de contenidos impactan, por mayoría, en el rendimiento académico.

Basados en la encuesta, **pregunta 7**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 21.

Resultados de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 7

7. ¿Con qué frecuencia haces uso de herramientas de gamificación?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	9,1	9,1
	A veces	16	36,4	45,5
	Siempre	24	54,5	100,0
	Total	44	100,0	

Figura 43.

Resultados en porcentajes de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 7



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, el 54,5% de estudiantes siempre frecuenta la ejecución de herramientas de gamificación, mientras que el 36,4% a veces frecuenta la ejecución de herramientas de gamificación. Sin embargo, el 9,1% indica que nunca frecuenta la ejecución de herramientas de gamificación. Lo cual evidencia que, aún puede haber estudiantes que se les complica la ejecución de herramientas de gamificación como gestor de contenidos.

Basados en la encuesta, **pregunta 8**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 22.

Resultados de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 8

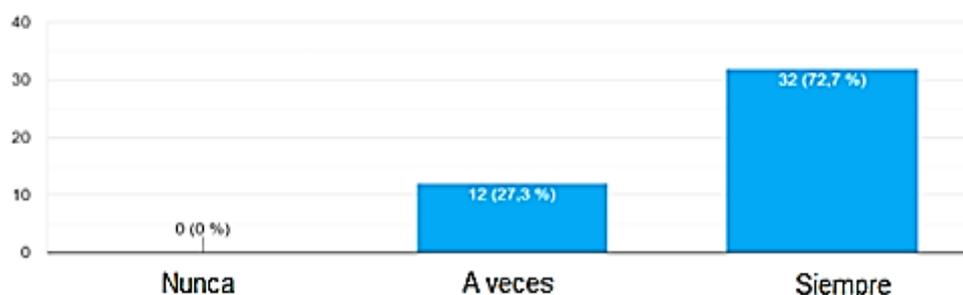
8. ¿Te son útiles las herramientas de gamificación al gestionar contenidos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	12	27,3	27,3	27,3
	Siempre	32	72,7	72,7	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 44.

Resultados en porcentajes de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 8

8. ¿Te son útiles las herramientas de gamificación al gestionar contenidos?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se visualiza que, de los estudiantes, el 72,7% siempre fijan como útiles las herramientas de gamificación al gestionar contenidos, mientras que el 27,3% de los estudiantes a veces consideran útiles las herramientas de gamificación al gestionar contenidos. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como gestor de contenidos impactan, por mayoría, en el rendimiento académico.

Basados en la encuesta, **pregunta 9**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 23.

Resultados de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 9

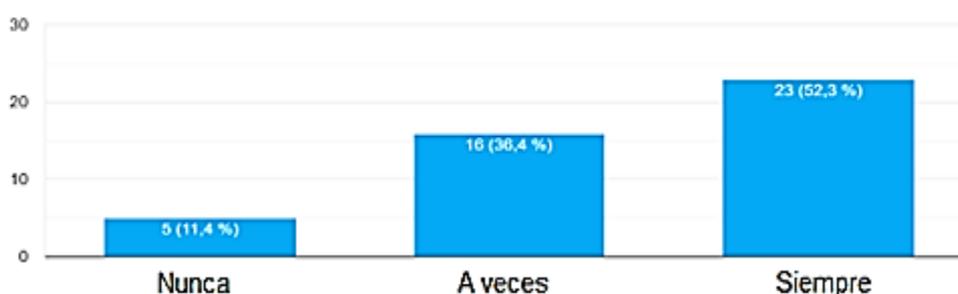
9. ¿Dispones de un buen lugar para realizar tus tareas con las herramientas de gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	5	11,4	11,4	11,4
	A veces	16	36,4	36,4	47,7
	Siempre	23	52,3	52,3	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 45.

Resultados en porcentajes de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 9

9. ¿Dispones de un buen lugar para realizar tus tareas con las herramientas de gamificación?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, el 52,3% de estudiantes siempre disponen de un buen lugar para realizar tareas con las herramientas de gamificación, mientras que el 36,4% a veces disponen de un buen lugar para realizar tareas con las herramientas de gamificación. Sin embargo, el 11,4% indica que nunca disponen de un buen lugar para realizar tareas con las herramientas de gamificación. Lo cual evidencia que, hay estudiantes que no disponen de un buen lugar para hacer empleo de herramientas de gamificación como gestor de contenidos.

Basados en la encuesta, **pregunta 10**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 24.

Resultados de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 10

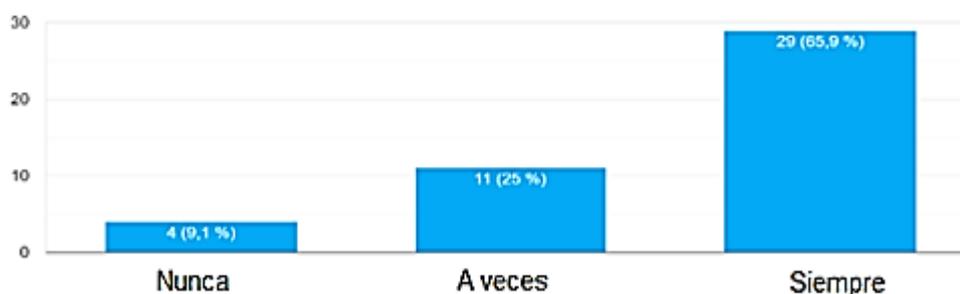
10. ¿Te sientes cómodo al gestionar contenidos con las herramientas de gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	9,1	9,1	9,1
	A veces	11	25,0	25,0	34,1
	Siempre	29	65,9	65,9	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 46.

Resultados en porcentajes de la dimensión Gestión de contenidos. Pregunta 10

10. ¿Te sientes cómodo al gestionar contenidos con las herramientas de gamificación?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, el 65,9% de estudiantes siempre se sienten cómodos al gestionar contenidos con herramientas de gamificación, mientras que el 25,0% a veces se sienten cómodos al gestionar contenidos con herramientas de gamificación. Sin embargo, el 9,1% indica que nunca se sienten cómodos al gestionar contenidos con herramientas de gamificación. Lo cual evidencia que, aún hay estudiantes que no se sienten cómodos al gestionar contenidos con herramientas de gamificación.

Basados en la encuesta, **pregunta 11**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 25.

Resultados de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 11

11. ¿Te agrada ser evaluado con herramientas de gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	8	18,2	18,2	18,2
	Siempre	36	81,8	81,8	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 47.

Resultados en porcentajes de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 11



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, al 81,8% de estudiantes siempre le agrada ser evaluado con herramientas de gamificación, mientras que al 18,2% de los estudiantes a veces le agrada ser evaluado con herramientas de gamificación. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos impactan, por mayoría, en el rendimiento académico.

Basados en la encuesta, **pregunta 12**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 26.

Resultados de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 12

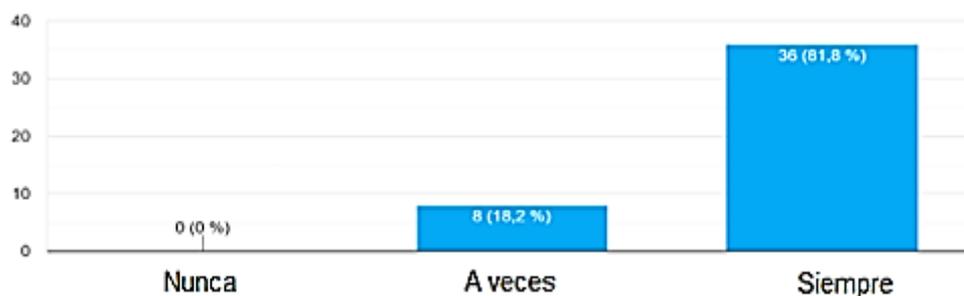
12. ¿Con qué frecuencia eres evaluado con herramientas de gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	8	18,2	18,2	18,2
	Siempre	36	81,8	81,8	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 48.

Resultados en porcentajes de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 12

12. ¿Con qué frecuencia eres evaluado con herramientas de gamificación?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, el 81,8% de estudiantes siempre frecuenta ser evaluado con herramientas de gamificación, mientras que el 18,2% de los estudiantes a veces frecuenta ser evaluado con herramientas de gamificación. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos impactan, por mayoría, en el rendimiento académico.

Basados en la encuesta, **pregunta 13**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 27.

Resultados de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 13

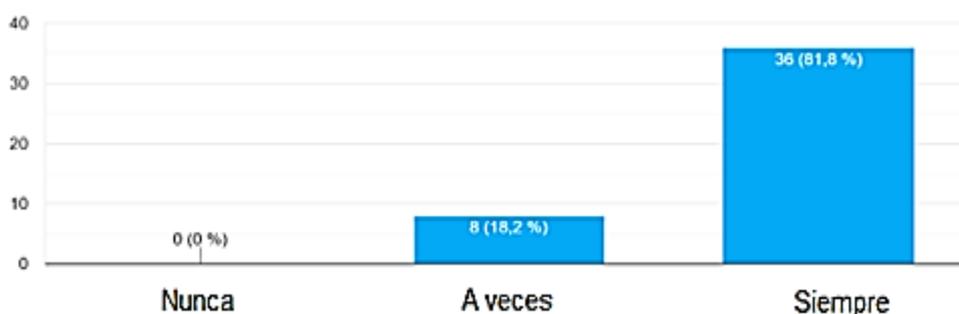
13. ¿Te sientes más motivado al ser evaluado con herramientas de gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	8	18,2	18,2	18,2
	Siempre	36	81,8	81,8	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 49.

Resultados en porcentajes de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 13

13. ¿Te sientes más motivado al ser evaluado con herramientas de gamificación?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, el 81,8% de estudiantes siempre se siente más motivado al ser evaluado con herramientas de gamificación, mientras que el 18,2% de los estudiantes a veces se siente motivado al ser evaluado con herramientas de gamificación. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos impactan, por mayoría, en el rendimiento académico.

Basados en la encuesta, **pregunta 14**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 28.

Resultados de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 14

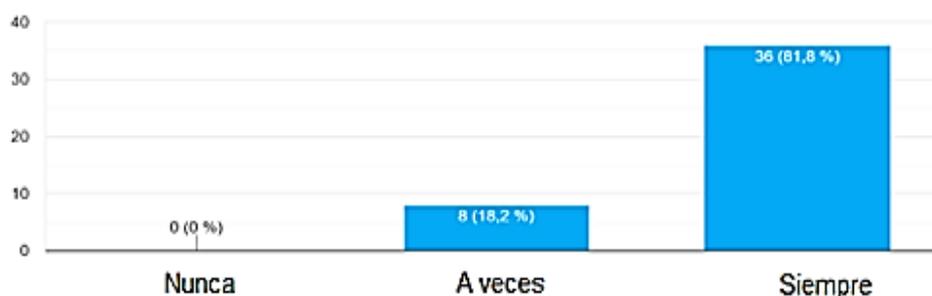
14. ¿Te sientes satisfecho por los resultados obtenidos a través de herramientas de gamificación?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	8	18,2	18,2	18,2
	Siempre	36	81,8	81,8	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 50.

Resultados en porcentajes de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 14

14. ¿Te sientes satisfecho por los resultados obtenidos a través de herramientas de gamificación?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, el 81,8% de estudiantes siempre se siente satisfecho por los resultados obtenidos a través de herramientas de gamificación, mientras que el 18,2% de los estudiantes a veces se siente satisfecho por los resultados obtenidos a través de herramientas de gamificación. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos impactan, por mayoría, en el rendimiento académico.

Basados en la encuesta, **pregunta 15**, obtenemos los siguientes resultados.

Tabla 29.

Resultados de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 15

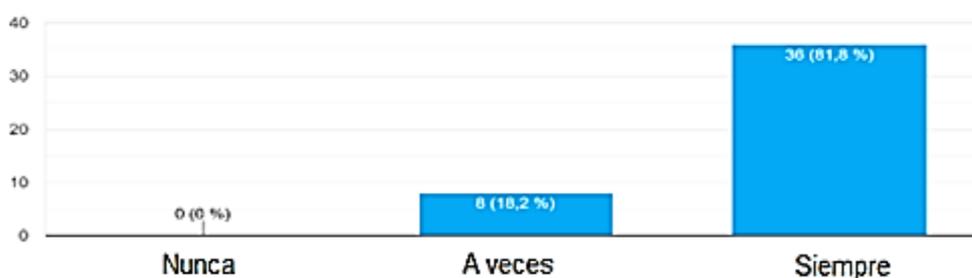
15. ¿Las evaluaciones con herramientas de gamificación influyen positivamente en tus notas académicas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	8	18,2	18,2	18,2
	Siempre	36	81,8	81,8	100,0
	Total	44	100,0	100,0	

Figura 51.

Resultados en porcentajes de la dimensión Evaluación de contenidos. Pregunta 15

15. ¿Las evaluaciones con herramientas de gamificación influyen positivamente en tus notas académicas?



FUENTE: Encuesta realizada los estudiantes del ciclo V de la I.E. SVP School.

Se observa que, el 81,8% de estudiantes indican que las evaluaciones con herramientas de gamificación siempre influyen positivamente en sus notas académicas, mientras que el 18,2% de los estudiantes indican que las evaluaciones con herramientas de gamificación a veces influyen positivamente en sus notas académicas. Lo cual evidencia que, las herramientas de gamificación como evaluadoras de contenidos impactan, por mayoría, en el rendimiento académico de los estudiantes.

Fichas de validación de expertos

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y nombre del informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o institución donde Labora	Nombre del instrumento de Evaluación	Autor(es) del instrumento
Quiroz Florentini Gabriel	Metodología	Jefe del Laboratorio de Cómputo	Encuesta	Jerson Barzola Noreña
Título: HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				x	
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				x	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					x
4.ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				x	
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					x
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				x	
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					x
8.COHERENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos				x	
9.METODOLOGÍA	Adecuado para resolver el problema				x	
10.PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					x
I. OPINIÓN DE VALIDACIÓN						
Aplicable [x]		Aplicable después de corregir []		No aplicable []		
IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: (88)						
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto		Teléfono		
Lima, 18/11/2023	08111580			996961791		

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y nombre del informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o institución donde Labora	Nombre del instrumento de Evaluación	Autor(es) del instrumento
DELGADO WENDY ELIANA	Educación Física	Universidad Nacional Federico Villarreal	Encuesta	Jerson Barzola Noreña
Título: HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0- 20%	Regular 21- 40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81- 100%
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					x
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					x
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					x
4.ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					x
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					x
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					x
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.					x
8.COHERENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos					x
9.METODOLOGÍA	Adecuado para resolver el problema					x
10.PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					x
I. OPINIÓN DE VALIDACIÓN						
Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []						
IV. PROMEDIO DE VALIDACIÓN: (95)						
Lugar y fecha Lima, 23/11/2023	DNI 07599487	Firma del Experto 			Teléfono 982077116	