



# **Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**

**Facultad de Educación  
Escuela Profesional de Educación Primaria  
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

**La gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la  
I.E 20045 San Juan Bautista – Oyón**

**Tesis**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Primaria  
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

**Autoras**

Luz Elena Palacios Silvestre

Karla Yassury Martel Salas

**Asesor**

Dra. Silvia Cristina Torres Guizado

*Silvia Cristina Torres Guizado*  
Universidad Nacional  
José Faustino Sánchez Carrión  
-----  
Mg. SILVIA CRISTINA TORRES GUIZADO  
DOCENTE

**Huacho – Perú**

**2026**



#### **Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Reconocimiento:** Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



**UNIVERSIDAD NACIONAL**  
**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**LICENCIADA**

*(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)*

**Facultad de Educación**  
**Escuela Profesional de Educación Primaria**  
**Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

<b>DATOS DEL AUTOR (ES):</b>		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>DNI</b>	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN</b>
Luz Elena Palacios Silvestre	72542411	14 de noviembre de 2025
Karla Yassury Martel Salas	77333940	14 de noviembre de 2025
<b>DATOS DEL ASESOR:</b>		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Torres Guizado Silvia Cristina	40694176	0000-0003-4753-2891
<b>DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:</b>		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Cabillas Oropeza Vilma Rosario	15615596	0000-0001-7119-8227
Bravo Montoya Julia Marina	15724272	0000-0002-0783-8792
Quintana Palomino Alex Ernesto	42161710	0000-0002-2076-5751

# Karla Yassury Martel Salas-2025-081296 Luz Elena ...

## LA GAMIFICACION Y EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I.E. 20045 S...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Facultad de Educación

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:old:::1:3391414430

Fecha de entrega

29 oct 2025, 2:12 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

29 oct 2025, 3:00 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS\_MARTEL\_SALAS\_-\_UI.pdf

Tamaño del archivo

987.6 KB

60 páginas

11.704 palabras

69.380 caracteres



Página 2 de 67 - Descripción general de Integridad

Identificador de la entrega trn:old:::1:3391414430

## 19% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

### Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

### Fuentes principales

17%  Fuentes de Internet

7%  Publicaciones

13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## **DEDICATORIA**

A mi familia por su apoyo incondicional.

*Palacios Silvestre Luz Elena*

*Martel Salas Karla Yassury*

## **AGRADECIMIENTO**

A mis maestros por sus enseñanzas.

*Palacios Silvestre Luz Elena*

*Martel Salas Karla Yassury*

# ÍNDICE

Dedicatoria

Agradecimiento

Índice

Resumen

Abstract

Introducción

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1. Descripción de la realidad problemática .....	15
1.2. Formulación del problema.....	16
1.2.1. Problema general .....	16
1.2.2. Problemas específicos .....	16
1.3. Objetivos de la investigación.....	16
1.3.1. Objetivo general.....	16
1.3.2. Objetivos específicos .....	16
1.4. Justificación de la investigación.....	17
1.5. Delimitaciones del estudio .....	18
1.6. Viabilidad del estudio.....	18

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes de la investigación.....	19
2.1.1. Investigaciones internacionales .....	19
2.1.2. Investigaciones nacionales.....	21

2.2	Bases teóricas .....	23
2.3	Definición de términos básicos .....	38
2.4	Hipótesis de la investigación .....	38
2.4.1	Hipótesis general .....	38
2.4.2	Hipótesis específicas.....	38
2.5	Operacionalización de las variables .....	39

### **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1	Diseño metodológico.....	42
3.2	Población y muestra .....	42
3.2.1	Población .....	42
3.2.2	Muestra .....	42
3.3	Técnica de recolección de datos .....	42
3.4	Técnicas para el Proceso de la Información.....	42

### **CAPÍTULO IV: RESULTADOS**

4.1	Análisis de los Resultados .....	45
4.2	Contrastación de Hipótesis.....	51

### **CAPÍTULO V: DISCUSIÓN**

5.1	Discusión de los Resultados.....	54
-----	-------------------------------------	----

### **CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

6.1	Conclusiones.....	55
6.2	Recomendaciones.....	56

## **CAPITULO VII: REFERENCIAS**

5.1. Fuentes bibliográficas .....	57
5.2. Fuentes Hemerográficas.....	58
5.3. Fuentes electrónicas .....	48

## **ANEXOS**

Anexos.....	62
3.4 Matriz de consistencia.....	67

## **RESUMEN**

Esta investigación se llevó a cabo como un estudio **básico** con el objetivo principal de generar conocimiento nuevo. Para ello, se empleó una metodología descriptiva y un enfoque transversal, lo que permitió analizar las variables en un momento específico. El propósito fue obtener una comprensión detallada y precisa del panorama educativo a nivel nacional, reconociendo al mismo tiempo la conexión inherente entre la gamificación y el aprendizaje colaborativo.

### **Población:**

La población fue conformada por estudiantes de la institución educativa número 20045 San Juan Bautista, ubicada en el distrito de Oyón, con un total de 36 estudiantes de primaria.

### **Muestra**

Conformada por: 20 estudiantes

### **Técnica de recolección de datos**

Para recoger los datos necesarios para esta investigación, se utilizó la ficha de observación como instrumento principal, la cual puede consultarse en la sección de anexos de este estudio.

Palabras Claves: Gamificación, aprendizaje y cooperación.

## **ABSTRACT**

This research was conducted as a basic study with the primary objective of generating new knowledge. To this end, a descriptive methodology and a cross-sectional approach were used, allowing for the analysis of variables at a specific point in time. The purpose was to obtain a detailed and accurate understanding of the national educational landscape, while recognizing the inherent connection between gamification and collaborative learning.

### **Population:**

The population consisted of students from San Juan Bautista School No. 20045, located in the district of Oyón, with a total of 36 elementary school students.

### **Sample**

Consisting of: 20 students

### **Data Collection Technique**

To collect the data necessary for this research, the observation form was used as the primary instrument, which can be found in the annexes of this study.

**Keywords:** Gamification, learning, and cooperation.

## INTRODUCCIÓN

El panorama educativo actual experimenta una efervescencia de modalidades inéditas para enlazar la aprehensión de saberes y la interacción didáctica en torno a los entramados de la enseñanza y el aprendizaje, la emergencia de novedosas metodologías, comprendidas como un abanico de técnicas, procedimientos y estrategias, ha abierto un cauce al desenvolvimiento óptimo de la asimilación y la metamorfosis del conocimiento.

Esta progresión se nutre de la incorporación de planes de estudio ludificados en el seno de la educación, que, al adoptar el aprendizaje cooperativo como un planteamiento primordial, persiguen la consecución de aprendizajes de una profundidad y relevancia superiores para el alumnado.

La integración de la gamificación en la educación impulsa un aprendizaje más veloz y estimulante para los estudiantes, ya que el juego, analizado desde una óptica pedagógica, aporta directamente y de manera trascendente al proceso de enseñanza, al involucrar emocionalmente al estudiante en un universo diseñado específicamente para la adquisición y transmisión de conocimientos.

Cabe mencionar que esta manifestación cultural o estética de gran aceptación popular y está revolucionando las concepciones tradicionales de la educación, impactando sus fundamentos filosóficos, psicológicos y pedagógicos intrínsecos.

La educación en el Perú, en consonancia con la realidad de otras naciones latinoamericanas, han debido afrontar y continúan lidiando con una plétora de desafíos, entre los que resalta el modesto desempeño académico, frecuentemente derivado de metodologías de enseñanza y aprendizaje que adolecen de pertinencia y atractivo didáctico, sumado a las dificultades inherentes al proceso de aprendizaje, problemáticas como la disfuncionalidad familiar, la violencia, el embarazo precoz y la carencia de hábitos de colaboración entre los estudiantes durante su formación académica se manifiestan como obstáculos significativos.

La integración del juego y sus componentes esenciales, tanto en entornos tangibles como digitales, ha desencadenado transformaciones notables en la conducta de los estudiantes, en este contexto, la motivación emerge como un factor de crucial relevancia, impulsando a los alumnos a abordar sus exigencias cognitivas a través del prisma del juego y la ludicidad.

Bajo este nuevo paradigma, las sesiones de aprendizaje se tornan experiencias significativas y perdurables, dejando una huella profunda tanto en la conciencia como en el subconsciente del estudiante.

La gamificación se erige como un entorno para la concepción de vivencias educativas, brindando al estudiante un sentido de dominio y autodirección sobre su proceso de aprendizaje, al tiempo que capacita al docente en la creación de experiencias lúdicas aplicables a la instrucción de cualquier disciplina o temática. De esta manera, al incorporar la gamificación, el educador tiene la capacidad de insuflar dinamismo a contenidos tanto teóricos como prácticos, fusionándolos con la imaginación, el entretenimiento y la diversión inherentes a los materiales educativos.

# CAPITULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Descripción de la realidad problemática.

Una dificultad palpable en la implementación de la gamificación con el objetivo de fomentar un aprendizaje profundo y trascendente radica en la tendencia a priorizar los elementos lúdicos superficiales, como la acumulación de puntos o la obtención de insignias, en detrimento de la integración intrínseca de la mecánica del juego con los objetivos pedagógicos sustanciales.

En numerosas ocasiones, las actividades gamificadas se conciben como meros adornos de contenidos tradicionales, sin lograr una conexión genuina que permita a los estudiantes internalizar los conceptos de manera significativa y aplicar sus conocimientos en contextos diversos, esta aplicación superficial puede generar un compromiso momentáneo y una motivación extrínseca basada en recompensas inmediatas, pero falla en cultivar una curiosidad intrínseca y una comprensión duradera de la materia.

En consecuencia, el potencial de la gamificación para transformar la experiencia educativa y promover un aprendizaje verdaderamente significativo se ve subutilizado, perpetuando en esencia métodos de enseñanza pasivos y memorísticos, aunque revestidos de una apariencia innovadora.

En el contexto peruano, la realidad de la gamificación y su aplicación para lograr un aprendizaje significativo presenta una panorámica con luces y sombras, sin embargo, existe un interés cada vez mayor por parte de educadores e instituciones en explorar y adoptar la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora, se reconoce su potencial para aumentar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes.

## **1.2 Formulación del problema.**

### **1.2.1. Problema general.**

¿Cuál es la relación entre la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón?

### **1.2.2. Problemas específicos.**

¿Cuál es la relación entre la integración de elementos lúdicos de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón?

¿Cuál es la relación entre el compromiso y participación del estudiante de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón?

¿Cuál es la relación entre el impacto en el proceso educativo de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón?

## **1.2 Objetivos de la investigación.**

### **1.3.1 Objetivo general.**

Identificar la relación entre la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Identificar la relación entre la integración de elementos lúdicos de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón

Identificar la relación entre el compromiso y participación del estudiante en la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón

Identificar la relación entre el impacto en el proceso educativo de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón

#### **1.4 Justificación de la investigación**

La imbricación entre la gamificación y el aprendizaje significativo se fundamenta en una sólida base teórica que converge desde diversas disciplinas, desde la perspectiva de la psicología del aprendizaje, la gamificación se alinea con principios fundamentales como el condicionamiento, donde las recompensas intrínsecas y extrínsecas actúan como refuerzos que fomentan la repetición de conductas deseadas, en este caso, la participación activa y el esfuerzo cognitivo en las tareas de aprendizaje.

No obstante, la gamificación trasciende la mera recompensa al incorporar elementos de desafío, curiosidad y control, activando la motivación intrínseca, que subraya la importancia de la autonomía, la competencia y la relación, elementos que la gamificación bien diseñada puede potenciar al ofrecer a los estudiantes opciones, retroalimentación clara sobre su progreso y oportunidades para interactuar y colaborar.

Desde la óptica de la pedagogía constructivista, el aprendizaje significativo, se produce cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustantiva y no arbitraria con la estructura cognitiva preexistente del estudiante, la gamificación facilita este proceso al contextualizar el aprendizaje en escenarios lúdicos y atractivos, permitiendo a los estudiantes explorar conceptos, experimentar con diferentes estrategias y aplicar sus conocimientos en un entorno seguro y motivador.

Al integrar mecánicas de juego en el diseño instruccional, se busca crear experiencias de aprendizaje más atractivas, memorables y efectivas, la narrativa inmersiva, los roles definidos y la posibilidad de experimentar las consecuencias de las propias acciones dentro del juego

contribuyen a un aprendizaje más significativo al conectar los conceptos abstractos con experiencias concretas y emocionales.

En suma, la justificación teórica de la gamificación como estrategia para promover el aprendizaje significativo radica en su capacidad para movilizar la motivación intrínseca, facilitar la construcción activa del conocimiento, fomentar estados de flujo y contextualizar el aprendizaje a través de experiencias lúdicas y participativas.

### **Delimitación espacial**

La investigación de desarrollo dentro de la institución educativa 20045 San Juan Bautista, ubicada en el distrito de Oyón

### **Delimitación temporal.**

El trabajo será realizado en el año 2025 en el I semestre escolar, gracias a la colaboración de docentes y personal administrativo que laboran en la institución.

### **Viabilidad del estudio.**

La materialización de este estudio fue posible gracias al trabajo conjunto y al apoyo de las docentes de la institución educativa, así como a la autorización otorgada por los padres de familia y la colaboración del equipo directivo.

## CAPITULO II:

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes de la Investigación.

##### 2.1.1. Internacionales

Diaz (2022), desarrollo su estudio: “*Gamificación como metodología de la enseñanza y el aprendizaje para el fomento de la motivación, la satisfacción y el mejoramiento del rendimiento académica*”, la presente investigación adoptó una perspectiva cuantitativa, enmarcada dentro de un diseño cuasi experimental y de naturaleza longitudinal, llevándose a cabo sobre una muestra seleccionada mediante un criterio de conveniencia, a través de un procedimiento de muestreo no probabilístico accidental, para la obtención de la información relevante, se utilizaron como instrumentos de recolección de datos la Escala de Motivación Situacional, así como un cuestionario estructurado según la escala de Likert, destinado a recabar las opiniones y valoraciones de los estudiantes en relación con la experiencia de gamificación en la que participaron activamente, generando la siguiente conclusión: La implementación de estrategias de gamificación genera impactos favorables y apreciables en la motivación intrínseca de los estudiantes, en su nivel de satisfacción general con la experiencia de aprendizaje y en su desempeño académico concreto, resaltando especialmente las valoraciones positivas manifestadas por aquellos alumnos que se involucraron directamente en las dinámicas de las clases gamificadas.

Rufino (2022), Desarrolló su estudio: “*El aprendizaje colaborativo basado en la gamificación y la formación integral de los estudiantes de los institutos básicos por cooperativa del distrito 1207-5 del municipio de Tacaná, departamento de San Marcos*”, la selección y aplicación de metodologías de investigación adecuadas revisten una importancia

primordial para la consecución efectiva de los objetivos trazados en el presente trabajo, en este sentido, resulta esencial delinear la secuencia en la obtención y análisis de los datos recabados durante el proceso de investigación, para lo cual se considerarán los siguientes enfoques metodológicos: en primer lugar, se emplearán métodos cuantitativos con el propósito de determinar la magnitud total de la información recopilada a lo largo del estudio; en segundo lugar, se recurrirá a métodos cualitativos para explorar en profundidad la naturaleza y la intensidad del interés manifestado por los estudiantes en relación con la temática central de la investigación, llegando a concluir: La estrategia pedagógica que fusiona el aprendizaje colaborativo con los principios de la gamificación exhibe una correlación sustancial con el desarrollo integral de los estudiantes, lo que subraya la necesidad apremiante de la implementación sistemática y efectiva de tales metodologías en los entornos educativos.

Zambrano (2022), hizo un estudio acerca de: “*Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial*”, en la presente investigación se recurrió a un conjunto de métodos teóricos, entre los cuales se destaca el enfoque inductivo-deductivo, que facilitó el desarrollo del razonamiento lógico al transitar desde la observación de indicios particulares hacia la formulación de conclusiones de carácter general, y viceversa, asimismo, se implementó el método de análisis y síntesis, que posibilitó la narración detallada, la caracterización precisa y la exposición exhaustiva de los fundamentos conceptuales vinculados a las variables de estudio. En cuanto a los métodos empíricos, se emplearon la encuesta y la entrevista no estructurada, siguiendo los lineamientos propios de la investigación científica empírica, concluyendo: la esencia de la gamificación trasciende la mera creación de un juego en sí mismo, radicando más bien en la aplicación estratégica de sus elementos y componentes intrínsecos dentro de una actividad específica, estos elementos pueden encontrarse integrados en diversas plataformas y aplicaciones digitales, o bien ser concebidos de manera creativa por el propio docente para diseñar una experiencia gamificadas,

esta implementación persigue generar un impacto significativo en la motivación y la participación activa de los niños, facilitando así una adquisición más sencilla y efectiva de nuevos conocimientos.

### **2.1.2. Nacionales**

Gatjens (2024), investigó acerca de: *“Uso de técnicas de gamificación como recurso didáctico y la motivación extrínseca durante el aprendizaje en estudiantes universitarios”*, la estructura metodológica de la investigación se fundamentó en un diseño experimental de carácter cuasiexperimental, en el que se constituyeron dos conjuntos de participantes: un grupo experimental, integrado por 25 individuos, y un grupo de control, compuesto por 28 casos, la aproximación investigativa adoptada fue de naturaleza cuantitativa, empleándose una técnica de selección muestral no probabilística para la conformación de los grupos de estudio, permitiendo al investigador concluir: los resultados obtenidos en la presente investigación sugieren que la implementación de técnicas de gamificación no produjo un efecto estadísticamente significativo en la motivación para el aprendizaje de los estudiantes universitarios participantes, en virtud de las particularidades observadas a lo largo del desarrollo del estudio, se torna imperativo recomendar que el profesorado reciba una formación especializada orientada a la adquisición de las competencias y habilidades esenciales para la integración efectiva de estrategias de gamificación en sus sesiones de enseñanza, con el propósito de facilitar la consecución de este objetivo.

Alejo (2023), desarrolló su trabajo investigativo titulado: *“Gamificación y Aprendizaje colaborativo en estudiantes de la E.A.P. Ciencias Matemáticas e Informáticas de la UNCP”*, la presente indagación se configuró como un estudio de naturaleza aplicada y alcance descriptivo correlacional, empleando tanto el método descriptivo como un diseño de la misma índole, para la consecución de este trabajo, se seleccionó una muestra compuesta por 94 estudiantes pertenecientes a la Escuela Académico Profesional de Ciencias Matemáticas e

Informática de la Universidad Nacional del Centro del Perú, a este grupo de participantes se les administraron los instrumentos de recolección de datos diseñados para evaluar las variables de Gamificación y Aprendizaje Colaborativo, el análisis de los datos recopilados se llevó a cabo mediante la aplicación de técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, utilizando el software SPSS como herramienta de procesamiento, permitiendo al investigador plantear las siguientes conclusiones: Dado el vínculo directo observado entre las dos dimensiones analizadas, la gamificación y el aprendizaje colaborativo, se sugiere encarecidamente a la comunidad universitaria impulsar la exploración sistemática y organizada de ambas estrategias pedagógicas entre los estudiantes, no obstante, se considera igualmente crucial fomentar la realización de diversas investigaciones en múltiples contextos con el fin de establecer mecanismos sólidos para el desarrollo e implementación efectiva de la gamificación y, particularmente, para la institucionalización del aprendizaje colaborativo en el ámbito de la formación universitaria.

De La Torre (2020), investigó sobre: *“Gamificación como Estrategia para Mejorar la Enseñanza Aprendizaje de Historia en Cuarto de Secundaria en un Colegio Limeño”*, la presente indagación se fundamenta en una metodología no experimental de corte transversal, dado que no se efectuará una manipulación intencionada de las variables objeto de estudio. En cambio, se procederá a la observación de los fenómenos tal como se manifiestan, mediante la recopilación de datos en un momento temporal específico, empleando indicadores de naturaleza descriptiva para su análisis e interpretación. Adicionalmente, esta investigación se clasifica como aplicada, en virtud de la identificación previa de problemáticas concretas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que motivan su realización, permitiendo concluir al autor: se confirmó que esta metodología convencional no está optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia en dicho contexto educativo, cumpliéndose así el primer objetivo planteado en el presente estudio, el cual consistía en determinar la efectividad de la

estrategia educativa vigente para fortalecer la enseñanza-aprendizaje del curso de historia en el cuarto grado de secundaria de una institución educativa limeña. En cuanto al desempeño académico actual en el curso de historia de los alumnos del cuarto grado de secundaria, los resultados obtenidos a través de las evaluaciones tradicionales revelaron un nivel de rendimiento inicial bajo, el cual experimentó una mejora significativa tras la aplicación de la herramienta digital Quizizz. En consecuencia, se logró satisfacer el segundo objetivo de la investigación y se validó la segunda hipótesis específica formulada.

### **Variable: La gamificación**

La gamificación representa la integración estratégica de elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos ajenos al ocio, con el fin de potenciar la motivación, el compromiso y la participación de los individuos. (Gómez y Ávila, 2021)

Esta aproximación didáctica se ha revelado como una herramienta invaluable para fomentar la creación de comunidades de aprendizaje dinámicas y colaborativas, los educadores reconocen ampliamente que la gamificación constituye una técnica pedagógica de gran relevancia, con un impacto significativo en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. (Gómez y Ávila, 2021)

Al transformar las actividades académicas en experiencias más interactivas y gratificantes, se consigue que los niños disfruten activamente de las tareas en el aula, asimilando conocimientos y desarrollando habilidades para la resolución de problemas de manera efectiva y amena. (Jordan, Colon y Agredal, 2018)

La gamificación se presenta como una estrategia didáctica y motivacional sumamente efectiva, diseñada para moldear comportamientos positivos en los estudiantes y fomentar entornos de aprendizaje cautivadores, mediante su implementación, los participantes se sumergen activamente en las actividades, lo que conduce a resultados de aprendizaje óptimos.

El juego, en sus diversas manifestaciones como la asignación de puntuaciones, la superación de retos y la obtención de medallas, se convierte en un componente indispensable para transformar las tareas del aula en experiencias gamificadas, estimulando así un compromiso genuino y un progreso significativo en el desarrollo educativo de los alumnos. (Jordan, Colon y Agredal, 2018)

### **Objetivos:**

La gamificación se erige como una estrategia prometedora para impulsar el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes desde las etapas más tempranas de su formación, no obstante, para que su implementación sea verdaderamente efectiva y justificada, es crucial que esta metodología cumpla con objetivos claros y bien definidos. (Suárez, 2022)

Estos propósitos deben guiar su aplicación, asegurando que cada actividad gamificada contribuya de manera significativa al fortalecimiento de las capacidades intelectuales y al logro de resultados de aprendizaje específicos y medibles. Por lo tanto, antes de embarcarse en cualquier iniciativa de gamificación, es imprescindible establecer con precisión los fines que se persiguen, delimitando así el alcance y la dirección de su accionar pedagógico, (Gómez y Ávila, 2021) a continuación, se muestran los principales objetivos:

- **Fidelización**

La fidelización en la gamificación se enfoca en establecer una conexión profunda y duradera entre los participantes y el material didáctico, el objetivo central es que el contenido que se está explorando no sea percibido como una obligación, sino como una experiencia atractiva y relevante. (Cabrera, Montero, 2019)

Al integrar elementos lúdicos y sistemas de recompensa, se busca generar un vínculo intrínseco que mantenga a los individuos motivados y comprometidos a lo largo del proceso de aprendizaje, transformando la adquisición de conocimientos en una actividad gratificante y personal, este enlace emocional y cognitivo asegura que los estudiantes no solo interactúen con

la información, sino que también internalicen su valor y continúen explorándola de manera autónoma y entusiasta. (Casaus, Muñoz y Sánchez, 2021)

- **Motivación**

Busca actuar como un potente antídoto contra el aburrimiento, transformando actividades que podrían percibirse como tediosas en experiencias atractivas y dinámicas, al incorporar elementos lúdicos y desafíos interactivos, la gamificación busca mantener la atención y el entusiasmo de los participantes, convirtiendo el aprendizaje o la realización de tareas en algo estimulante y gratificante, de este modo, la motivación se convierte en el pilar central, combatiendo la monotonía y fomentando una participación activa y placentera. (Cabrera, Montero, 2019)

- **Optimizar y recompensar**

Uno de los desafíos clave en la gamificación reside en cómo optimizar y recompensar aquellas actividades donde el incentivo principal es, inherentemente, el proceso de aprendizaje en sí mismo, en estos escenarios, donde no existen motivadores externos más allá de la adquisición de conocimiento o el desarrollo de una habilidad, la gamificación se vuelve crucial para transformar la experiencia. (Cabrera, Montero, 2019)

Su función es diseñar dinámicas que hagan el proceso intrínsecamente atractivo, utilizando elementos de juego como el progreso visible, los desafíos significativos o el reconocimiento de pequeños logros, para que el esfuerzo invertido en aprender se sienta inherentemente gratificante, sin depender siempre de recompensas tangibles o extrínsecas, el objetivo es que la satisfacción de aprender sea la propia recompensa. (Casaus, Muñoz y Sánchez, 2021)

### **La gamificación educativa**

La implementación de la gamificación en el entorno educativo tiene el potencial de revolucionar la manera en que los estudiantes adquieren conocimientos, optimizando

significativamente su experiencia de aprendizaje, simultáneamente, esta metodología innovadora suaviza la percepción de los mecanismos de evaluación, transformándolos en actividades lúdicas y atractivas que no solo resultan menos intimidantes, sino que también pueden generar beneficios adicionales para los alumnos, este enfoque, que integra elementos de juego en el proceso formativo, ofrece una oportunidad valiosa para mejorar la dinámica del aula. (Velasco, Díaz del Dedo y Pérez, 2011)

La gamificación educativa es una metodología versátil que no solo se implementa en asignaturas escolares tradicionales, sino que también encuentra una aplicación extendida y exitosa en contextos de autoaprendizaje, ampliando su alcance más allá del aula formal, para asegurar su eficacia, es crucial que los estudiantes que participen en estas dinámicas asimilen y comprendan previamente las reglas y el funcionamiento del juego. (Velasco, Díaz del Dedo y Pérez, 2011)

Esta comprensión anticipada de las mecánicas lúdicas es fundamental para que puedan involucrarse plenamente y desarrollar las actividades de manera efectiva, maximizando así los beneficios pedagógicos de la gamificación. (Suárez, 2022)

### **Ventajas de la gamificación educativa**

- ✓ Favorece la capacidad para transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia mucho más divertida e interactiva. Al integrar elementos propios de los juegos, se consigue que los estudiantes se involucren activamente, dejando de percibir el estudio como una obligación para verlo como una actividad estimulante y gratificante.
- ✓ Esta metodología no solo capta su atención, sino que también fomenta una participación dinámica, lo que se traduce en una asimilación de conocimientos más profunda y duradera.
- ✓ Posee la capacidad de transformar cualquier contenido en una experiencia que es a la vez estimulante, instructiva y altamente entretenida, por lo que, consigue despertar el interés y la curiosidad, logrando que el aprendizaje sea un proceso disfrutable y memorable.

- ✓ Estimula la euforia natural que puede generar en los estudiantes, y la profunda influencia que este estado emocional ejerce sobre la retención de conocimientos, al provocar una sensación de logro y emoción intrínseca, similar a la que se experimenta en un juego, potencia la capacidad de los alumnos para asimilar y recordar la información de manera más efectiva y duradera. (Velasco, Díaz del Dedo y Pérez, 2011)

### **Elementos de la gamificación:**

- ✓ El juego como base:

Todo proceso gamificado se fundamenta en pilares esenciales: la clara exposición de las normas de juego que guiarán la participación, el desafío atractivo que impulse el interés por involucrarse, y la presentación de un contenido cautivador que esté directamente alineado con los objetivos de aprendizaje. (Suárez, 2022)

- ✓ La mecánica:

En esta fase, se establecen los incentivos que los participantes obtendrán, manifestados comúnmente mediante recompensas, estos reconocimientos son el fruto del éxito al completar el desafío propuesto y su propósito fundamental es estimular al jugador a superarse continuamente y a refinar sus habilidades de manera progresiva. (Suárez, 2022)

- ✓ Estética:

Es imprescindible que la estética de la experiencia lúdica resulte sumamente atractiva, con una disposición de imágenes y una paleta de colores que, por su diseño, inciten de manera irresistible a la participación. La presentación visual debe ser tan cautivadora que automáticamente invite al usuario a sumergirse en el juego. (Suárez, 2022)

- ✓ Idea de juego:

En este apartado crucial, se articulan los propósitos educativos que se buscan alcanzar, orientados a fomentar la adquisición de nuevas destrezas en el participante, esto se logra a través de la simulación de situaciones reales, permitiendo que el jugador desarrolle y aplique conocimientos en un entorno controlado y dinámico. (Suárez, 2022)

✓ Conexión en el juego:

Para asegurar un compromiso efectivo del jugador, el diseño del juego debe ser intrínsecamente amigable e intuitivo, permitiendo que el usuario localice rápidamente lo que busca. (Suárez, 2022)

✓ Jugadores:

Es fundamental reconocer la heterogeneidad de los participantes en cualquier entorno gamificado, ya que los jugadores se distinguen por múltiples factores como su edad, profesión y sus intereses particulares. Algunos se sienten impulsados por la oportunidad de crear o diseñar, mientras que otros están más motivados por la participación activa dentro de la dinámica del juego. (Suárez, 2022)

### **Dimensiones de la variable gamificación:**

#### **1. Integración de Elementos Lúdicos**

Esta dimensión examina la presencia y calidad de los componentes inherentes a los juegos dentro de las actividades educativas, se observa cómo se incorporan mecanismos propios del entretenimiento para realzar el atractivo del aprendizaje. (Khaled y Nacke, 2015)

- Evidencia de Sistemas de recompensa: Se verifica la visibilidad de sistemas de puntos, distintivos o estrellas, se registra cómo los niños reaccionan (positiva o negativamente) ante la asignación de estas gratificaciones.

- **Organización en Desafíos o Niveles:** Se constata si las tareas están estructuradas en fases progresivas o estadios que los estudiantes deben superar, Los niños verbalizan o demuestran su comprensión del "reto" o "meta" de cada fase.
- **Claridad en Reglas y Propósitos:** Se observa si el educador explica las "directrices del juego" al inicio y si los niños demuestran entenderlas al ejecutar la actividad. (Khaled y Nacke, 2015)

## **2. Compromiso y Participación del Estudiante**

Esta dimensión mide el nivel de involucramiento activo y la motivación que la estrategia gamificada genera en los alumnos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, se busca determinar si la metodología logra captar y sostener su interés. (Khaled y Nacke, 2015)

- **Manifestaciones de Entusiasmo y Disfrute:** Se registran expresiones faciales de alegría, sonrisas o risas en los niños, se documenta si los estudiantes se muestran "absortos" en la actividad, minimizando distracciones.
- **Persistencia en la Actividad:** Se observa si los niños continúan trabajando en la tarea aun frente a obstáculos, solicitan asistencia o prueban diferentes enfoques en lugar de abandonar el esfuerzo.
- **Interacción y Cooperación:** Los niños se comunican entre sí para resolver los enigmas planteados, colaboran activamente con sus compañeros para alcanzar objetivos colectivos.
- **Participación Voluntaria:** Los estudiantes solicitan continuar con la actividad o realizar ejercicios análogos., participan de forma proactiva sin requerir recordatorios o dirección constante. (Khaled y Nacke, 2015)

## **3. Impacto en el Proceso Educativo**

Esta dimensión evalúa cómo la aplicación de la gamificación contribuye directamente a los objetivos pedagógicos, es decir, si verdaderamente facilita la asimilación de conocimientos y el desarrollo de habilidades en los niños. (Khaled y Nacke, 2015)

- **Asimilación de Contenidos:** Los estudiantes responden acertadamente a preguntas sobre el material enseñado durante la actividad gamificada, aplican los conceptos adquiridos en situaciones novedosas dentro de la misma sesión.
- **Actitud Hacia el Aprendizaje:** Los niños expresan (verbal o gestualmente) su agrado por el aprendizaje a través de la gamificación, muestran una disposición proactiva al comenzar nuevas actividades o al abordar nuevos temas.
- **Autonomía y Autoformación:** Los estudiantes exploran el contenido o las opciones del juego de forma independiente, se autocorrigen o buscan soluciones sin la intervención constante del educador.
- **Progreso en Habilidades Específicas:** Se evidencia que los niños emplean el pensamiento crítico para abordar los problemas planteados por el juego, demuestran avances en competencias sociales, como la comunicación o el trabajo en equipo. (Khaled y Nacke, 2015)

## **Variable: Aprendizaje colaborativo**

### **El aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso fundamental que implica la adquisición y consolidación de nuevas formas de comportamiento, las cuales surgen directamente de nuestra interacción con el entorno, este proceso está intrínsecamente ligado a nuestro nivel de desarrollo evolutivo, lo que significa que la forma en que respondemos a los estímulos ambientales, y por ende lo que aprendemos, está limitada y definida por nuestras experiencias previas y capacidades cognitivas inherentes a cada etapa de la vida. (Crook, 2017)

Por ejemplo, es inviable esperar que un niño de cuatro años desarrolle una teoría compleja sobre la comunicación humana, ya que su pensamiento aún no ha alcanzado la madurez necesaria para manejar conceptos abstractos, así, cada fase evolutiva posee características distintivas que dictan y condicionan los tipos de aprendizaje que son posibles y logrados, en última instancia, la manifestación tangible de este aprendizaje se observa y se expresa a través de la conducta. (Guitert, 2018)

La gestión del conocimiento se inicia con modelos de transmisión de información, donde el aprendizaje del estudiante está directamente condicionado por un currículo preestablecido y la manera en que el docente lo presenta, tanto la forma como el contenido de esta transmisión dependen de factores como el área de aprendizaje, la formación del docente y los recursos disponibles. (Guitert, 2018)

Es crucial que el educador comprenda y se alinee con el modelo educativo institucional, ya que este también influye en la lógica de la gestión del conocimiento, las metodologías empleadas están determinadas por el paradigma pedagógico que manejan tanto la institución como el profesor. (Mondajar, 2015)

Actualmente, las disciplinas educativas han evolucionado, generando estrategias que priorizan el aprendizaje del estudiante sobre la mera enseñanza. Para lograr esto, es imperativo que el docente domine métodos de aprendizaje adecuados que consideren el contexto y la realidad social de los estudiantes, sus características individuales y el área de conocimiento específica que debe compartir e impartir. (Mondajar, 2015)

### **El aprendizaje colaborativo**

Se define como un conjunto de prácticas educativas donde la clase se organiza en pequeños grupos, mixtos y heterogéneos, en los que los estudiantes trabajan de manera conjunta y coordinada para abordar tareas académicas y profundizar en su propio

conocimiento, este enfoque exige la participación directa y activa del alumnado, proponiendo estrategias didácticas basadas en la interacción cooperativa. (Prescott, 2017)

Así, se alinea con las metodologías fundamentadas en la teoría constructivista del aprendizaje, fomentando el desarrollo de habilidades sociales y estrategias que enseñan a los estudiantes a "aprender a aprender" de forma efectiva. (Prescott, 2017)

El aprendizaje cooperativo fomenta activamente las interacciones educativas y la construcción de saberes y conocimientos mediante la interacción y el apoyo mutuo y sistemático entre pares, para que este proceso sea efectivo, es crucial que la colaboración entre docentes y estudiantes sea no solo visible, sino también eficiente, asegurando que todas las actividades se realicen con un propósito y significado claros para todos los participantes, y que se valore genuinamente el resultado de este esfuerzo conjunto. (Cotton, 2016).

Es la metodología pedagógica que moldea y dirige la formación de individuos cooperativos, así como la concepción, operación y evolución específica de organizaciones colaborativas, se fundamenta en una educación, capacitación e información arraigada en la filosofía colaborativa, que abarca tanto su doctrina como su teoría. (Cotton, 2016).

Adicionalmente, este enfoque educativo facilita la identificación de fortalezas y debilidades, lo que permite diseñar un plan educativo idóneo y adaptado a las necesidades particulares de la entidad. Dicho plan debe cumplir sus objetivos fundamentales, siendo la financiación uno de los aspectos primordiales a considerar. (Cotton, 2016).

### **Objetivos del aprendizaje colaborativo**

- Organiza detalladamente las acciones necesarias para completar la labor.
- Adecúa las estrategias didácticas a las particularidades de los estudiantes, los fines del plan de estudios, la experiencia del profesor y los recursos existentes.
- El docente tiene que conferir responsabilidades al alumnado.

- Aprovechar las fortalezas únicas de cada integrante del equipo, donde cada uno cumple su parte, para lograr las metas compartidas.
- Determinar y escoger los puntos a explorar.
- Seleccionar el camino metodológico y la interacción entre la forma de enseñar y los procedimientos a aplicar. (Romero, Lòpez, 2018).

La formación colaborativa se concibe como un proceso estructurado de actividades educativas diseñadas para fomentar la evolución de comportamientos y el afianzamiento de una identidad cooperativista entre el personal directivo y los colaboradores.

Este enfoque busca impulsar el desarrollo sostenible de la sociedad en su conjunto al cultivar líderes y empleados comprometidos, es fundamental que este tipo de educación motive a los individuos a convertirse en lectores asiduos, pensadores analíticos, críticos, reflexivos y propositivos. (Montiel y Villafuerte, 2021)

De este modo, se erige como un pilar esencial del constructivismo, que no se enfoca en la mera retención o memorización de información, sino que privilegia la comprensión profunda, la asimilación y la construcción de significado por parte de los participantes, dado que el proceso educativo debe evolucionar a lo largo del tiempo, con etapas interconectadas que se suceden de forma coherente. (Montiel y Villafuerte, 2021)

### **Dimensiones de la variable aprendizaje colaborativo:**

#### **✓ La interdependencia positiva**

La formación colaborativa se concibe como un proceso estructurado de actividades educativas diseñadas para fomentar la evolución de comportamientos y el afianzamiento de una identidad cooperativista entre el personal directivo y los colaboradores. (Ordoñez y Jiménez, 2018)

Busca impulsar el desarrollo sostenible de la sociedad en su conjunto al cultivar líderes y empleados comprometidos, es fundamental que este tipo de educación motive a los individuos a convertirse en lectores asiduos, pensadores analíticos, críticos, reflexivos y propositivos. (Ordoñez y Jiménez, 2018)

De este modo, se erige como un pilar esencial del constructivismo, que no se enfoca en la mera retención o memorización de información, sino que privilegia la comprensión profunda, la asimilación y la construcción de significado por parte de los participantes, dado que el proceso educativo debe evolucionar a lo largo del tiempo, con etapas interconectadas que se suceden de forma coherente (Ordoñez y Jiménez, 2018), por ejemplo:

- Los estudiantes reconocen que el logro de la meta grupal depende del esfuerzo de cada uno.
  - Existe una percepción compartida de que ningún miembro puede tener éxito sin el apoyo de los demás.
  - Los participantes entienden que el fracaso de uno afecta el resultado global del equipo.
- ✓ **La responsabilidad personal y grupal**

Cada participante debe asumir la responsabilidad de alcanzar las metas que le han sido encomendadas, lo que significa que cada individuo es, y debe sentirse, responsable directo del resultado final del equipo. (Ordoñez y Jiménez, 2018)

Esta noción se alinea y refuerza el concepto de interdependencia positiva, ya que la percepción de que una parte del éxito depende de uno mismo, sumada a la confianza mutua en la capacidad de trabajo entre los miembros, eleva significativamente la motivación hacia la tarea y, consecuentemente, mejora el rendimiento tanto individual como grupal, esto implica que cada persona no solo debe contribuir al aprendizaje y al éxito del grupo, sino que también debe ser capaz de demostrar públicamente su competencia (Ordoñez y Jiménez, 2018), por ejemplo:

- Cada estudiante se hace cargo de las tareas y metas que le han sido asignadas.
  - Los integrantes del equipo se sienten responsables del resultado final alcanzado.
  - Se observa que cada persona demuestra públicamente su dominio de los contenidos o habilidades.
- ✓ **Habilidades de colaboración**

En el ámbito del aprendizaje cooperativo, los estudiantes se involucran en una dinámica de colaboración mutua, lo que implica "aprender con otros". Este enfoque facilita activamente el intercambio de saberes, recursos, y apoyo recíproco. Para alcanzar las metas establecidas, es indispensable que los miembros del grupo realicen acciones conjuntas, como debatir diversas perspectivas, explorar diferentes aproximaciones a una actividad específica, y compartir con los demás los nuevos conocimientos adquiridos (Ordoñez y Jiménez, 2018), por ejemplo:

- Los miembros demuestran capacidad para gestionar roles dentro del equipo (ej. líder, organizador).
  - Se observa una gestión constructiva de los posibles desacuerdos o conflictos.
  - El ambiente del grupo es percibido como positivo y de respeto mutuo.
  - Los estudiantes aceptan y respetan las contribuciones y perspectivas de sus compañeros.
- ✓ **Evaluación grupal**

Es crucial que los estudiantes tengan tanto la oportunidad como la capacidad de evaluar el progreso de aprendizaje de su grupo, esta evaluación, supervisada por el docente, es de suma importancia para guiar futuras decisiones en trabajos subsiguientes y para que cada integrante pueda analizar su desempeño individual dentro del equipo. (Ordoñez y Jiménez, 2018)

Estos cinco componentes son los que definen una auténtica actividad colaborativa. Más adelante, se presentarán diversas técnicas ya establecidas de Aprendizaje Colaborativo, junto con detalles sobre otras dinámicas que, aunque no sean "estrictamente" colaborativas (al no

abarcar los cinco elementos), sí facilitan en gran medida el trabajo en equipo (Ordoñez y Jiménez, 2018), por ejemplo:

- Los estudiantes tienen la oportunidad de evaluar cómo funcionó el proceso de aprendizaje del grupo.
- Se realizan análisis individuales sobre el desempeño y la participación de cada miembro.
- Las reflexiones grupales influyen en la toma de decisiones para actividades futuras.
- El profesor guía y facilita la autoevaluación del equipo.

## **2.3 Definición de Términos Básicos**

### **La gamificación**

La gamificación representa la integración estratégica de elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos ajenos al ocio, con el fin de potenciar la motivación, el compromiso y la participación de los individuos. (Gómez y Ávila, 2021)

### **Fidelización**

La fidelización en la gamificación se enfoca en establecer una conexión profunda y duradera entre los participantes y el material didáctico, el objetivo central es que el contenido que se está explorando no sea percibido como una obligación, sino como una experiencia atractiva y relevante. (Cabrera, Montero, 2019)

### **Motivación**

La gamificación busca mantener la atención y el entusiasmo de los participantes, convirtiendo el aprendizaje o la realización de tareas en algo estimulante y gratificante, de este modo, la motivación se convierte en el pilar central, combatiendo la monotonía y fomentando una participación activa y placentera. (Cabrera, Montero, 2019)

### **La gamificación educativa**

Es una metodología versátil que no solo se implementa en asignaturas escolares tradicionales, sino que también encuentra una aplicación extendida y exitosa en contextos de

autoaprendizaje, ampliando su alcance más allá del aula formal, para asegurar su eficacia, es crucial que los estudiantes que participen en estas dinámicas asimilen y comprendan previamente las reglas y el funcionamiento del juego. (Velasco, Díaz del Dedo y Pérez, 2011)

### **El aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso fundamental que implica la adquisición y consolidación de nuevas formas de comportamiento, las cuales surgen directamente de nuestra interacción con el entorno, este proceso está intrínsecamente ligado a nuestro nivel de desarrollo evolutivo, lo que significa que la forma en que respondemos a los estímulos ambientales, y por ende lo que aprendemos, está limitada y definida por nuestras experiencias previas y capacidades cognitivas inherentes a cada etapa de la vida. (Crook, 2017)

### **El aprendizaje colaborativo**

Se define como un conjunto de prácticas educativas donde la clase se organiza en pequeños grupos, mixtos y heterogéneos, en los que los estudiantes trabajan de manera conjunta y coordinada para abordar tareas académicas y profundizar en su propio conocimiento, este enfoque exige la participación directa y activa del alumnado, proponiendo estrategias didácticas basadas en la interacción cooperativa. (Prescott, 2017)

### **La interdependencia positiva**

Busca impulsar el desarrollo sostenible de la sociedad en su conjunto al cultivar líderes y empleados comprometidos, es fundamental que este tipo de educación motive a los individuos a convertirse en lectores asiduos, pensadores analíticos, críticos, reflexivos y propositivos. (Ordoñez y Jiménez, 2018)

## **2.4 Formulación de hipótesis.**

### **2.4.1. Hipótesis general**

La gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

La integración de elementos lúdicos de la gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

El compromiso y participación del estudiante de la gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

El impacto en el Proceso Educativo La gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

## **CAPITULO III:**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1 Diseño de investigación**

##### **Tipo de investigación**

Esta investigación se llevó a cabo como un estudio **básico** con el objetivo principal de generar conocimiento nuevo. Para ello, se empleó una metodología descriptiva y un enfoque transversal, lo que permitió analizar las variables en un momento específico. El propósito fue obtener una comprensión detallada y precisa del panorama educativo a nivel nacional, reconociendo al mismo tiempo la conexión inherente entre la gamificación y el aprendizaje colaborativo.

#### **3.2 Población y muestra**

##### **Población:**

La población fue conformada por estudiantes de la institución educativa número 20045 San Juan Bautista, ubicada en el distrito de Oyón, con un total de 36 estudiantes de primaria.

##### **Muestra**

Conformada por: 20 estudiantes

#### **3.3. Técnica de recolección de datos**

Para recoger los datos necesarios para esta investigación, se utilizó la ficha de observación como instrumento principal, la cual puede consultarse en la sección de anexos de este estudio.

### 3.2. Operacionalización de variables.

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items
<p><b>La gamificación</b></p>	<p>La gamificación representa la integración estratégica de elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos ajenos al ocio, con el fin de potenciar la motivación, el compromiso y la participación de los individuos. (Gómez y Ávila, 2021)</p>	<p><b>Integración de elementos lúdicos</b></p> <p><b>Compromiso y participación del estudiante</b></p> <p><b>Impacto en el proceso educativo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños reaccionan (positiva o negativamente) ante la asignación de recompensas.</li> <li>• Los niños verbalizan o demuestran su comprensión del "reto" o "meta" de cada fase.</li> <li>• Luego de que el educador explica las indicaciones del juego al inicio, los niños demuestran entenderlas al ejecutar la actividad.</li> <li>• Se registran expresiones faciales de alegría durante la actividad, minimizando distracciones.</li> <li>• Se observa si los niños continúan trabajando en la tarea aun frente a obstáculos, solicitan asistencia en vez de abandonar el juego</li> <li>• Los niños se comunican entre sí para resolver los enigmas planteados, colaboran activamente con sus compañeros para alcanzar objetivos colectivos.</li> <li>• Los estudiantes responden acertadamente a preguntas sobre el material enseñado durante la actividad gamificada.</li> <li>• Los niños expresan (verbal o gestualmente) su agrado por el aprendizaje a través de la gamificación.</li> <li>• Los estudiantes exploran el contenido o las opciones del juego de forma independiente, se autocorrigen o buscan soluciones sin la intervención constante del educador.</li> <li>• Se evidencia que los niños emplean el pensamiento crítico para abordar los problemas planteados por el juego.</li> </ul>	<p>Ficha de observación</p>

<p><b>Aprendizaje colaborativo</b></p>	<p>Se define como un conjunto de prácticas educativas donde la clase se organiza en pequeños grupos, mixtos y heterogéneos, en los que los estudiantes trabajan de manera conjunta y coordinada para abordar tareas académicas y profundizar en su propio conocimiento, este enfoque exige la participación directa y activa del alumnado, proponiendo estrategias didácticas basadas en la interacción cooperativa. (Prescott, 2017)</p>	<p><b>La interdependencia positiva</b></p> <p><b>La responsabilidad personal y grupal</b></p> <p><b>Habilidades de colaboración</b></p> <p><b>Evaluación grupal</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El estudiante reconoce que el logro de la meta grupal depende del esfuerzo de cada uno.</li> <li>• El niño una percepción de que ningún miembro puede tener éxito sin el apoyo de los demás.</li> <li>• El niño entiende que el fracaso de uno afecta el resultado global del equipo.</li> <li>• El niño se hace cargo de las tareas y metas que le han sido asignadas.</li> <li>• Cada niño se siente responsable del resultado final alcanzado.</li> <li>• El niño demuestra públicamente su dominio de los contenidos o habilidades.</li> <li>• El niño demuestra capacidad para gestionar roles dentro del equipo (ej. líder, organizador).</li> <li>• El niño sabe afrontar los posibles desacuerdos o conflictos que aparecen</li> <li>• El niño trabajar para mantener un ambiente de trabajo positivo y de respeto mutuo.</li> <li>• El estudiante acepta y respeta las contribuciones y perspectivas de sus compañeros.</li> <li>• El niño hace un autoanálisis sobre su desempeño y la participación en el grupo.</li> <li>• Las reflexiones grupales influyen en la toma de decisiones para actividades futuras.</li> <li>• El niño toma en cuenta las indicaciones del maestro y facilita la autoevaluación del equipo.</li> </ul>	<p>Ficha de observación</p>
----------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------

## Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Variable X*

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Integración de elementos lúdicos		4	Bajo	4 -6
Compromiso y participación		4	Moderado	7 -9
Impacto en el proceso educativo		4	Alto	10 -12
<b>La gamificación</b>		12	Bajo	12 -19
			Moderado	20 -27
			Alto	28 -36

**Tabla 2**

*Variable Y*

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
La interdependencia positiva		4	Bajo	4 -6
La responsabilidad personal y grupal		4	Moderado	7 -9
Habilidades de colaboración		4	Alto	10 -12
<b>Aprendizaje colaborativo</b>		12	Bajo	8 -12
			Moderado	13 -17
			Alto	18 -24

### CONFIABILIDAD

**La variable la gamificación**

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,934	12

**La variable Aprendizaje colaborativo**

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,889	12

## CAPÍTULO IV

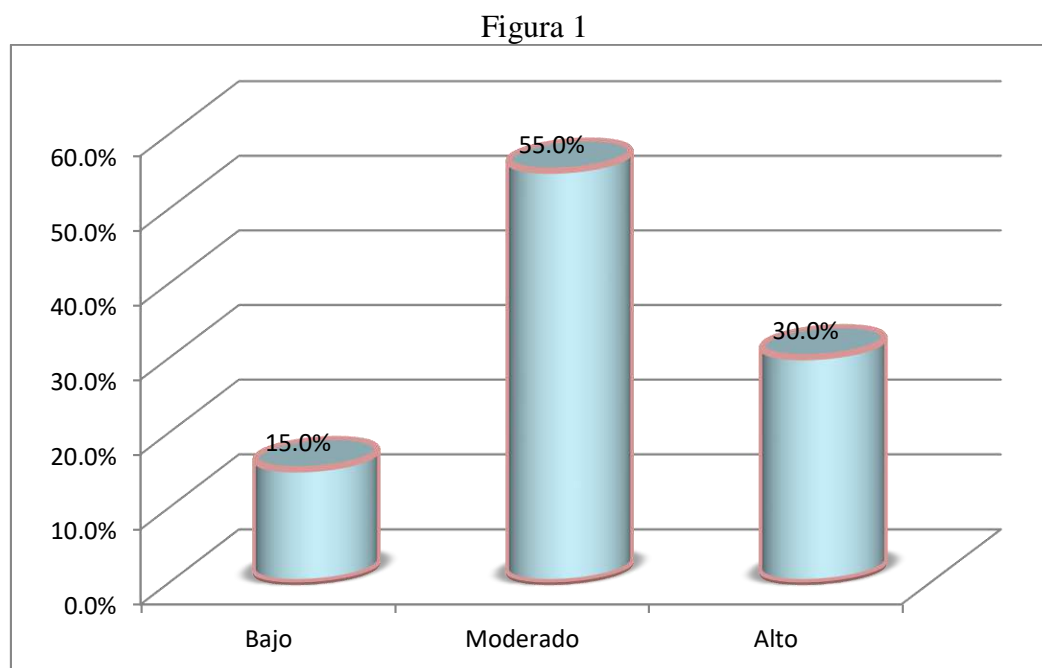
### RESULTADOS

#### 4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

**Tabla 3**  
**La gamificación**

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	15.0%
Moderado	11	55.0%
Alto	6	30.0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100.0%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.



De la fig. 1, un 55,0% de los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón alcanzaron un nivel moderado en la variable gamificación, un 30,0% adquirieron un nivel alto y un 15,0% consiguieron un nivel bajo.

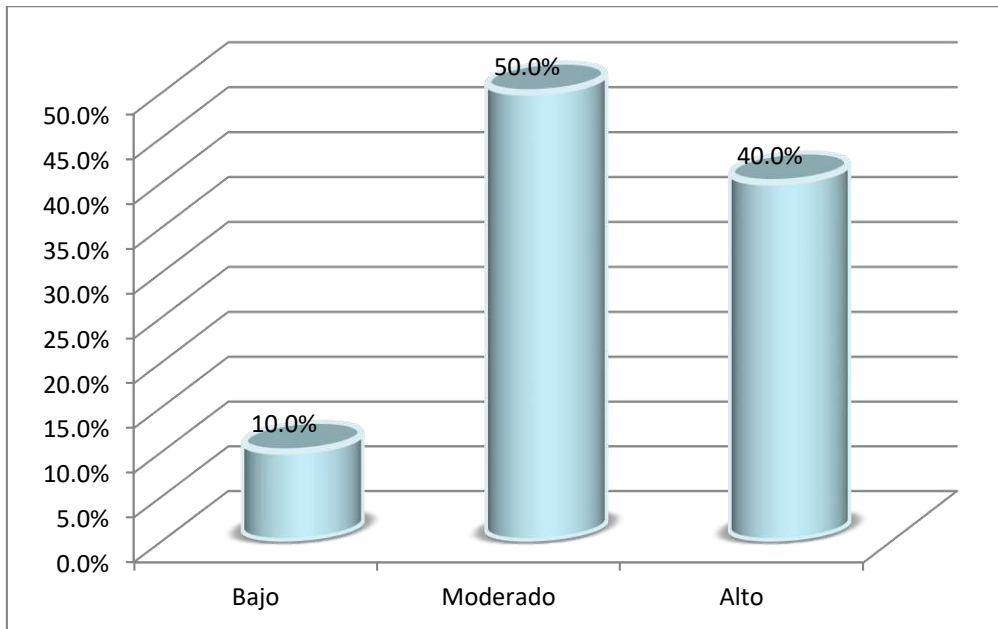
**Tabla 4**

**Integración de elementos lúdicos**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	2	10.0%
Moderado	10	50.0%
Alto	8	40.0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100.0%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón

**Figura 2**



De la fig. 2, un 50,0% de los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón alcanzaron un nivel moderado en la dimensión integración de los elementos lúdicos dentro de la gamificación, un 40,0% adquirieron un nivel alto y un 10,0% consiguieron un nivel bajo.

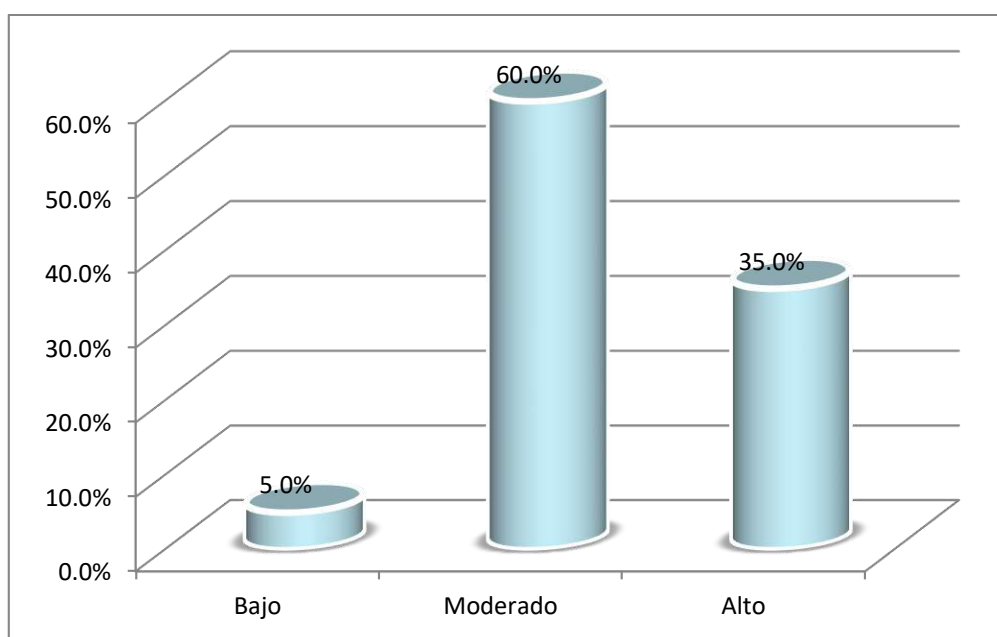
**Tabla 5**

**Compromiso y participación**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	1	5.0%
Moderado	12	60.0%
Alto	7	35.0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100.0%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

**Figura 3**



De la fig. 3, un 60,0% de los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón alcanzaron un nivel moderado en la dimensión compromiso y participación dentro de la gamificación, un 35,0% adquirieron un nivel alto y un 5,0% consiguieron un nivel bajo.

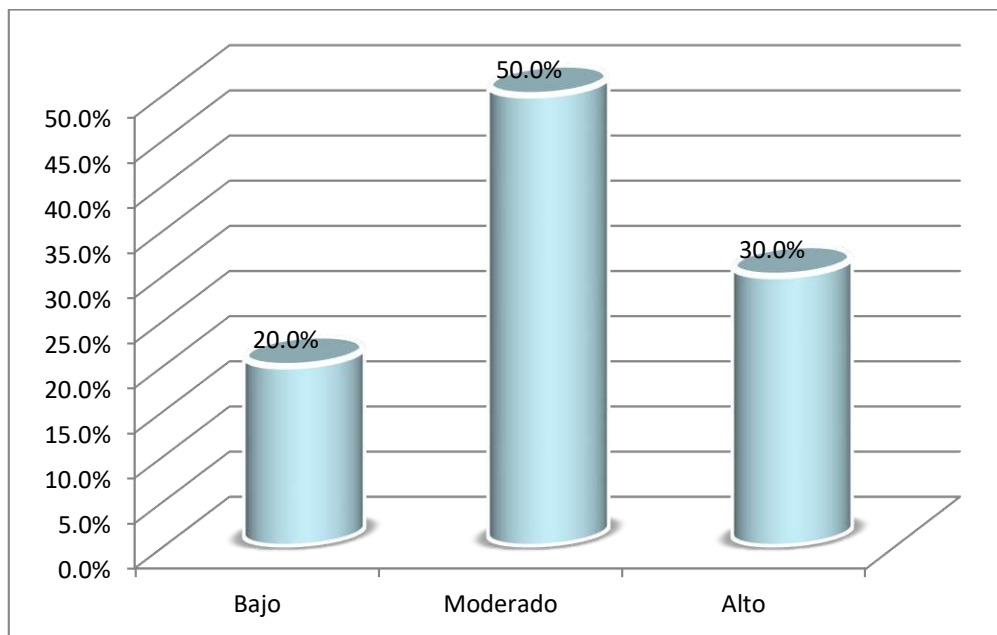
**Tabla 6**

**Impacto en el proceso educativo**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	4	20.0%
Moderado	10	50.0%
Alto	6	30.0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100.0%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

**Figura 4**



De la fig. 4, un 50,0% de los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón alcanzaron un nivel moderado en la dimensión Impacto en el proceso educativo dentro de la gamificación, un 30,0% adquirieron un nivel alto y un 20,0% consiguieron un nivel bajo.

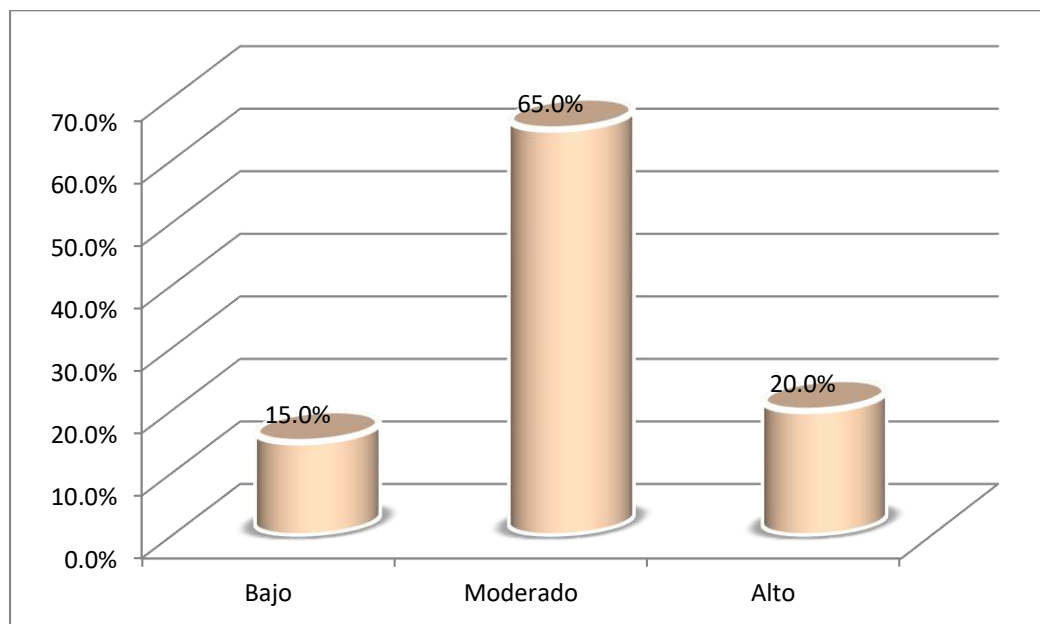
**Tabla 7**

**Aprendizaje colaborativo**

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo	3	15.0%
Moderado	13	65.0%
Alto	4	20.0%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100.0%</b>

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

**Figura 5**



De la fig. 5, un 65,0% de los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón alcanzaron un nivel moderado en la variable aprendizaje colaborativo, un 20,0% adquirieron un nivel alto y un 15,0% consiguieron un nivel bajo.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### Hipótesis general

Ha: La gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

H<sub>0</sub>: La gamificación no se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

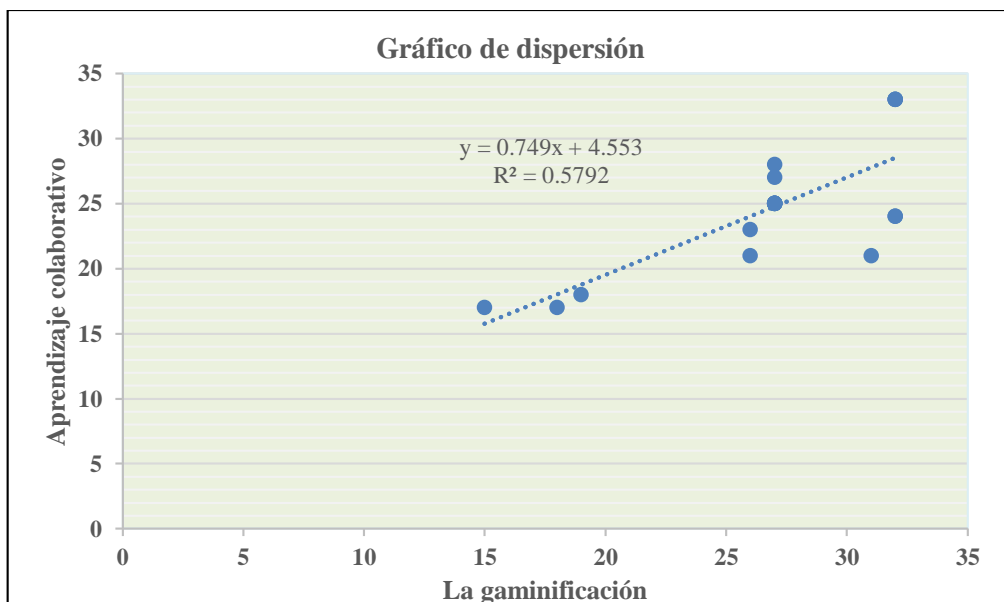
**Tabla 9**

*La gamificación y aprendizaje colaborativo*

#### Correlaciones

			La gamificación	Aprendizaje colaborativo
Rho de Spearman	La gamificación	Coef. Correlación	1	0.761
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	20	20
	Aprendizaje colaborativo	Coef. Correlación	0.761	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	20	20

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,761$ , con un valor  $\text{Sig.} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.



**Figura 6.** La gamificación y aprendizaje colaborativo.

### Hipótesis específica 1

**H1:** La integración de elementos lúdicos de la gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón

**H0:** La integración de elementos lúdicos de la gamificación no se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

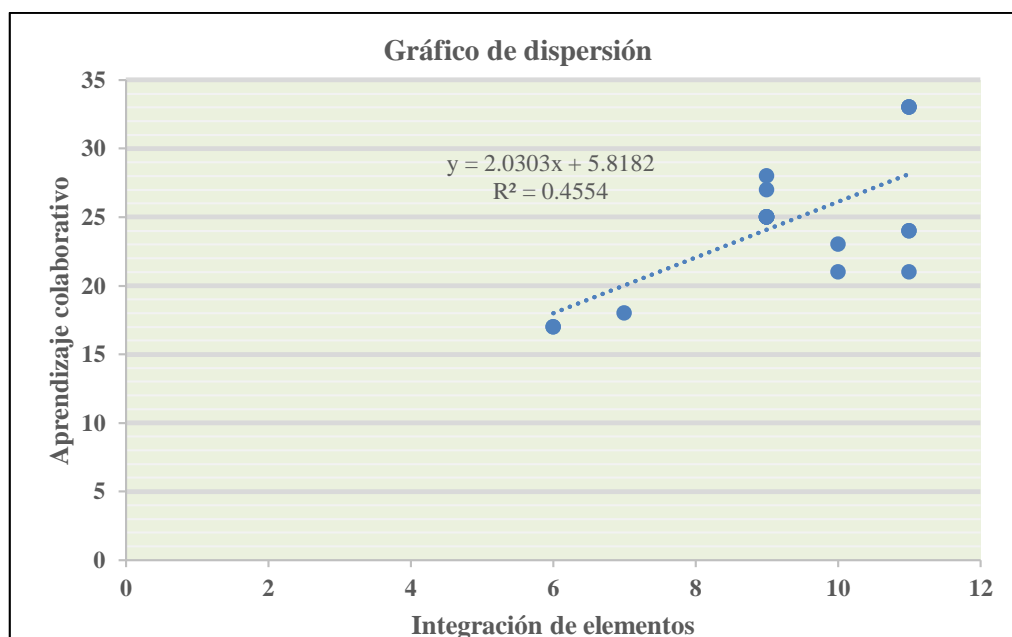
**Tabla 10**

*Integración de elementos lúdicos y aprendizaje colaborativo*

#### Correlaciones

			Integración de elementos lúdicos	Aprendizaje colaborativo
Rho de Spearman	Integración de elementos lúdicos	Coef. Correlación	1	0.675
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	20	20
	Aprendizaje colaborativo	Coef. Correlación	0.675	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	20	20

La tabla muestra una correlación de  $r=0,675$ , con un valor  $\text{Sig.}<0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre la integración de elementos lúdicos dentro de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.



**Figura 7.** Integración de elementos lúdicos y aprendizaje colaborativo

**Hipótesis específica 2**

**H2:** El compromiso y participación del estudiante de la gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

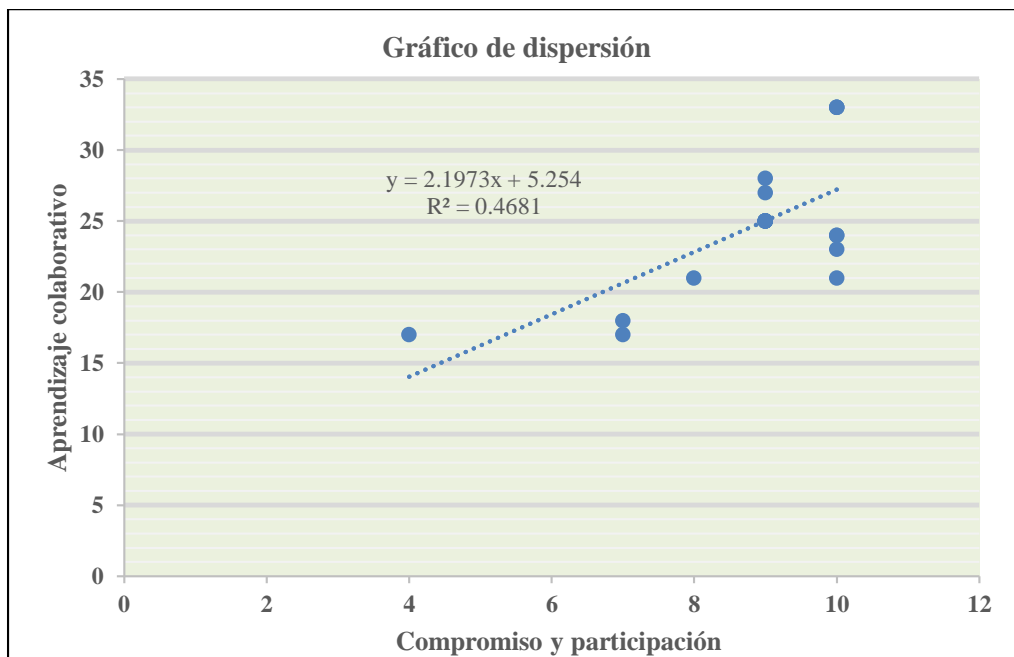
**H0:** El compromiso y participación del estudiante de la gamificación no se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

**Tabla 11**

*Compromiso y participación y aprendizaje colaborativo*

			<b>Correlaciones</b>	
			Compromiso y participación	Aprendizaje colaborativo
Rho de Spearman	Compromiso y participación	Coef. Correlación	1	0.684
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	20	20
	Aprendizaje colaborativo	Coef. Correlación	0.684	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	20	20

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,684$ , con un valor  $\text{Sig.} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre el compromiso y participación dentro de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.



**Figura 8.** Compromiso y participación y aprendizaje colaborativo

### Hipótesis específica 3

**H3:** El impacto en el Proceso Educativo La gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

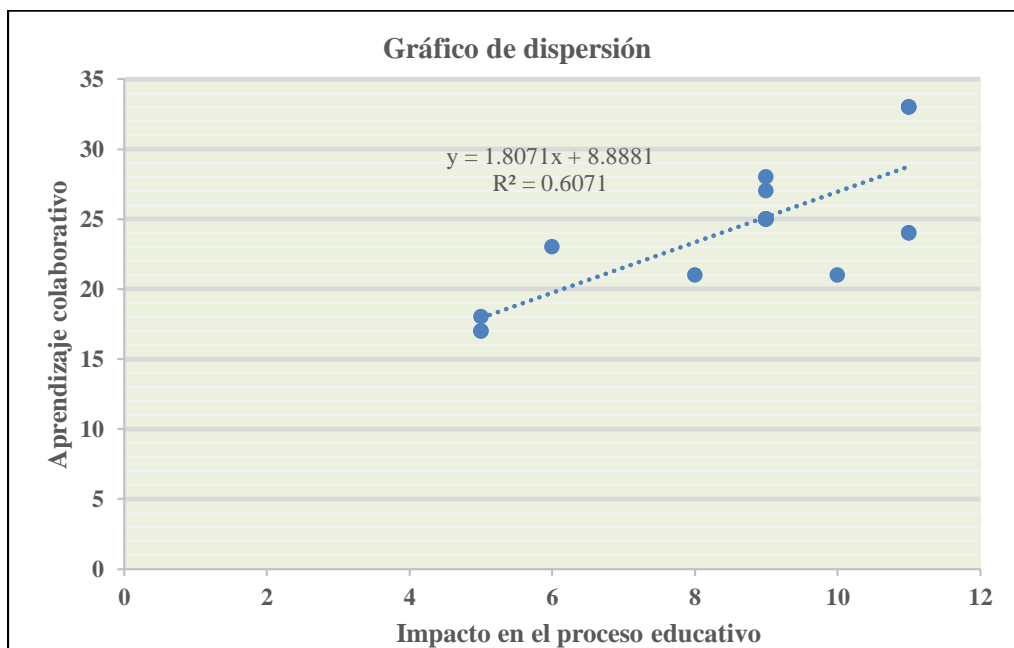
**H0:** El impacto en el Proceso Educativo La gamificación no se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

**Tabla 12**

*Impacto en el proceso educativo y aprendizaje colaborativo*

			Impacto en el proceso educativo	Aprendizaje colaborativo
Rho de Spearman	Impacto en el proceso educativo	Coef. Correlación	1	0.779
		Sig. (bilateral)	.	0.00
		N	20	20
	Aprendizaje colaborativo	Coef. Correlación	0.779	1
		Sig. (bilateral)	0.00	.
		N	20	20

La tabla muestra una correlación de  $r = 0,779$ , con un valor  $\text{Sig.} < 0,05$ , lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la nula. Por lo cual, se muestra que existe relación de magnitud buena entre el impacto en el proceso educativo dentro de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.



**Figura 9** Impacto en el proceso educativo y aprendizaje colaborativo

## CAPITULO V

### DISCUSION

#### 5.1 Discusión

Diaz (2022), La implementación de estrategias de gamificación genera impactos favorables y apreciables en la motivación intrínseca de los estudiantes, en su nivel de satisfacción general con la experiencia de aprendizaje y en su desempeño académico concreto, Rufino (2022), La estrategia pedagógica que fusiona el aprendizaje colaborativo con los principios de la gamificación exhibe una correlación sustancial con el desarrollo integral de los estudiantes, lo que subraya la necesidad apremiante de la implementación sistemática y efectiva de tales metodologías en los entornos educativos, Zambrano (2022), estos elementos pueden encontrarse integrados en diversas plataformas y aplicaciones digitales, o bien ser concebidos de manera creativa por el propio docente para diseñar una experiencia gamificadas, esta implementación persigue generar un impacto significativo en la motivación y la participación activa de los niños, facilitando así una adquisición más sencilla y efectiva de nuevos conocimientos, Gatjens (2024), se torna imperativo recomendar que el profesorado reciba una formación especializada orientada a la adquisición de las competencias y habilidades esenciales para la integración efectiva de estrategias de gamificación en sus sesiones de enseñanza, con el propósito de facilitar la consecución de este objetivo, Alejo (2023), se considera igualmente crucial fomentar la realización de diversas investigaciones en múltiples contextos con el fin de establecer mecanismos sólidos para el desarrollo e implementación efectiva de la gamificación y, particularmente, para la institucionalización del aprendizaje colaborativo en el ámbito de la formación universitaria, De La Torre (2020), a través de las evaluaciones tradicionales revelaron un nivel de rendimiento inicial bajo, el cual experimentó una mejora significativa tras la aplicación de la herramienta digital Quizizz. En consecuencia, se logró satisfacer el segundo objetivo de la investigación y se validó la segunda hipótesis específica formulada.

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1 Conclusiones

- 1. Primera:** Existe relación de magnitud buena entre la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.
- 2. Segunda:** Existe relación de magnitud buena entre la integración de elementos lúdicos dentro de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.
- 3. Tercera:** Existe relación de magnitud buena entre el compromiso y participación dentro de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.
- 4. Cuarta:** Existe relación de magnitud buena entre el impacto en el proceso educativo dentro de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.

## 6.1 Recomendaciones

Fomentar la Exploración del Conocimiento a través de la Narrativa, en lugar de simples juegos, crea una narrativa inmersiva donde la clase entera se embarca en una "misión" o "aventura" que dura varias semanas. Los equipos de estudiantes trabajan juntos para superar desafíos (ejercicios) que los acercan a la meta final. Cada equipo acumula puntos o "artefactos" por su colaboración y logros, no solo por la victoria individual, lo que enseña a valorar el proceso y la ayuda mutua.

Recompensar la Colaboración y el Liderazgo Positivo estableciendo un sistema de recompensas que no solo premie las respuestas correctas, sino también las habilidades blandas. Crea un "banco de habilidades" donde los estudiantes pueden ganar puntos o insignias virtuales por acciones como: ayudar a un compañero a entender un concepto, ser el "líder de equipo" al organizar la tarea, o mostrar paciencia. De esta manera, el aprendizaje colaborativo se convierte en un objetivo explícito y deseado, incentivando a los niños a desarrollar empatía y liderazgo de manera natural.

Visualizar el Progreso Grupal en Tiempo Real usando un elemento visual en el aula, la competencia pasa a ser contra el desafío mismo, no entre equipos, y cada estudiante ve cómo su esfuerzo individual contribuye al éxito del grupo al tener una función clara, todos los estudiantes se sienten importantes y responsables del resultado. Esto evita que algunos miembros dominen la actividad y asegura que todos participen activamente, entendiendo la importancia de la interdependencia.

Celebrar los Éxitos Individuales y Colectivos de forma equilibrada. Esto equilibra la motivación interna de cada niño con el valor del trabajo en equipo, mostrando que tanto el crecimiento personal como la colaboración son dignos de reconocimiento y celebración.

## CAPITULO VII

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

#### **Fuentes bibliográficas:**

Cabrera, L., Montero, F. (2019). *Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, (meta).* Villavicencio Meta: Corporación Universitaria Iberoamericana

Casaus, F., Muñoz, J. y Sanchez, J. (2021). *La gamificación en el aula como herramienta motivadora en Sevilla, España.*: Consejería de Educación y Deporte. Junta de Andalucía.

Cotton. Ñ. (2016). *El aprendizaje como un proceso posible de toda experiencia.* Argentina: Ediciones Patagónicas.

Crook, C. (2017). *Ordenadores y aprendizaje colaborativo.* Madrid: Ed. Morata.

Guitert, M. (2018). *El trabajo cooperativo en entornos virtuales de aprendizaje.* Barcelona, España: Gedisa.

Mondajar, J. (2015). *Aprendizaje cooperativo y colaborativo en entornos virtuales: el método Jigsaw en asignaturas de estadística.* España: Universidad de Castilla - La Mancha.

Montiel, J. y Villafuerte, M. (2021). *Uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes del nivel de inicial II.* Quito: Universidad Tecnológica Indoamericana

Ordoñez, A. y Jiménez, J. (2018). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura.*

Prescott, L. (2017). *Aprender colaborativamente*. España: Paidós.

Romero, M., López, C. (2018). *Aprendizaje Colaborativo como estrategia y técnica didáctica en el rediseño*. México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

#### **Fuentes hemerográficas:**

Alejo, M. (2023), “*Gamificación y Aprendizaje colaborativo en estudiantes de la E.A.P. Ciencias Matemáticas e Informáticas de la UNCP*” (Tesis de posgrado), Universidad Nacional del Centro del Perú

De La Torre, J. (2020), “*Gamificación como Estrategia para Mejorar la Enseñanza Aprendizaje de Historia en Cuarto de Secundaria en un Colegio Limeño*”. (Tesis de posgrado), Universidad San Ignacio de Loyola. Perú.

Díaz, C. (2022), “*Gamificación como metodología de la enseñanza y el aprendizaje para el fomento de la motivación, la satisfacción y el mejoramiento del rendimiento académica*” (Tesis de posgrado), Universidad Católica de Córdoba, España

Gatjens, C. (2024), “*Uso de técnicas de gamificación como recurso didáctico y la motivación extrínseca durante el aprendizaje en estudiantes universitarios*” (Tesis de posgrado), Universidad San Martín De Porres. Perú

Rufino, J. (2022), “*El aprendizaje colaborativo basado en la gamificación y la formación integral de los estudiantes de los institutos básicos por cooperativa del distrito 1207-5 del municipio de Tacaná, departamento de San Marcos*”. (Tesis de posgrado), Universidad de San Carlos de Guatemala

Zambrano, L. (2022), “*Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial*” (Tesis de posgrado), Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

#### **Fuentes electrónicas:**

- Gómez, L. J., & Ávila, C. M. (2021). Gamificación Como Estrategia De Motivación En El Proceso De Enseñanza y Aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349. Recuperado de: <http://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- Jordan, J., Colon, A., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista Da Faculdade De Educação Da Universidade De São Paulo*, 44, 1-17. Recuperado de; <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Khaled, R., y Nacke, L. (2015). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Suárez, R. (2022). Gamificación educativa y dimensión afectiva del estudiantado: Más que motivación extrínseca. *Revista Investigaciones Andina*, 24(44), 69- 86. <https://doi.org/10.33132/01248146.2194>
- Velasco, A., Díaz del Dedo, L., & Pérez, J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos* [Sesión de conferencia]. Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria, Madrid, España. [https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46\\_Gamificacion.pdf](https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf)

## **FICHA DE OBSERVACIÓN**

### **VARIABLE: GAMIFICACION**

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

#### **IMPACTO EN EL PROCESO EDUCATIVO**

Los niños reaccionan (positiva o negativamente) ante la asignación de recompensas.

SI ( ) NO ( )

Los niños verbalizan o demuestran su comprensión del "reto" o "meta" de cada fase.

SI ( ) NO ( )

Luego de que el educador explica las indicaciones del juego al inicio, los niños demuestran entenderlas al ejecutar la actividad.

SI ( ) NO ( )

#### **INTEGRACIÓN DE ELEMENTOS LÚDICOS**

Se registran expresiones faciales de alegría durante la actividad, minimizando distracciones.

SI ( ) NO ( )

Se observa si los niños continúan trabajando en la tarea aun frente a obstáculos, solicitan asistencia en vez de abandonar el juego

SI ( ) NO ( )

Los niños se comunican entre sí para resolver los enigmas planteados, colaboran activamente con sus compañeros para alcanzar objetivos colectivos.

SI ( ) NO ( )

#### **COMPROMISO Y PARTICIPACIÓN DEL ESTUDIANTE**

Los estudiantes responden acertadamente a preguntas sobre el material enseñado durante la actividad gamificada.

SI ( ) NO ( )

Los niños expresan (verbal o gestualmente) su agrado por el aprendizaje a través de la gamificación.

SI ( ) NO ( )

Los estudiantes exploran el contenido o las opciones del juego de forma independiente, se autocorrigen o buscan soluciones sin la intervención constante del educador.

SI ( ) NO ( )

Se evidencia que los niños emplean el pensamiento crítico para abordar los problemas planteados por el juego.

SI ( ) NO ( )

## **FICHA DE OBSERVACIÓN**

### **APRENDIZAJE COLABORATIVO**

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

#### **LA INTERDEPENDENCIA POSITIVA**

El estudiante reconoce que el logro de la meta grupal depende del esfuerzo de cada uno.

SI ( ) NO ( )

El niño una percepción de que ningún miembro puede tener éxito sin el apoyo de los demás.

SI ( ) NO ( )

El niño entiende que el fracaso de uno afecta el resultado global del equipo.

SI ( ) NO ( )

#### **LA RESPONSABILIDAD PERSONAL Y GRUPAL**

El niño se hace cargo de las tareas y metas que le han sido asignadas.

SI ( ) NO ( )

Cada niño se siente responsable del resultado final alcanzado.

SI ( ) NO ( )

El niño demuestra públicamente su dominio de los contenidos o habilidades.

SI ( ) NO ( )

#### **HABILIDADES DE COLABORACIÓN**

El niño demuestra capacidad para gestionar roles dentro del equipo (ej. líder, organizador).

SI ( ) NO ( )

El niño sabe afrontar los posibles desacuerdos o conflictos que aparecen

SI ( ) NO ( )

El niño trabajar para mantener un ambiente de trabajo positivo y de respeto mutuo.

SI ( ) NO ( )

El estudiante acepta y respeta las contribuciones y perspectivas de sus compañeros.

SI ( ) NO ( )

### **EVALUACIÓN GRUPAL**

El niño hace un autoanálisis sobre su desempeño y la participación en el grupo.

SI ( ) NO ( )

Las reflexiones grupales influyen en la toma de decisiones para actividades futuras.

SI ( ) NO ( )

El niño toma en cuenta las indicaciones del maestro y facilita la autoevaluación del equipo.

SI ( ) NO ( )

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>"La gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón"</p>	<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cuál es la relación entre la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Cuál es la relación entre la integración de elementos lúdicos de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el compromiso y participación del estudiante de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón?</p> <p>¿Cuál es la relación entre el impacto en el proceso educativo de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Identificar la relación entre la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Identificar la relación entre la integración de elementos lúdicos de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón</p> <p>Identificar la relación entre el compromiso y participación del estudiante en la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón</p> <p>Identificar la relación entre la el impacto en el proceso educativo de la gamificación y el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>La gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICA</b></p> <p>La integración de elementos lúdicos de la gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón</p> <p>El compromiso y participación del estudiante de la gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón</p> <p>El impacto en el Proceso Educativo La gamificación se relaciona significativamente con el aprendizaje colaborativo en los estudiantes del nivel primario de la IE 20045 San Juan Bautista – Oyón</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p><b>La gamificación</b></p> <p>Integración de elementos lúdicos</p> <p>Compromiso y participación</p> <p>Impacto en el proceso educativo</p> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b></p> <p><b>Aprendizaje colaborativo</b></p> <p>-La interdependencia positiva</p> <p>-La responsabilidad personal y grupal</p> <p>-Habilidades de colaboración</p> <p>--Evaluación grupal</p>	<p><b>INVESTIGACIÓN</b></p> <p><b>Descriptiva</b></p> <p><b>DISEÑO</b></p> <p><b>No experimental</b></p>	<p><b>MÉTODO</b></p> <p>Científico</p> <p><b>TÉCNICAS</b></p> <p>Ficha de observación</p> <p><b>INSTRUMENTOS:</b></p> <p>Guía de Observación</p> <p>Cuadros estadísticos</p> <p>Libreta de notas</p>	<p><b>TRabajadores</b></p> <p>Población:</p> <p>20 estudiantes</p> <p><b>MUESTRA</b></p> <p>Muestra:</p> <p>20 estudiantes</p>